

DTXTREME II

DRUM TRIGGER MODULE

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



YAMAHA

English | Français | Deutsch | Español | Italiano

SPECIAL MESSAGE SECTION

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

WARNING:

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

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

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

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

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

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

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

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

NOTICE:

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

ENVIRONMENTAL ISSUES:

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

Battery Notice:

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

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

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

Warning:

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

Disposal Notice:

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

NAME PLATE LOCATION:

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

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (others)

DTXTREME II

DRUM TRIGGER MODULE

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Espanol

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-5C o PA-5D 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.
- 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 anormalidad

- Si el cable o el enchufe del adaptador de CA se deteriora o daña, si el sonido se interrumpe 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.
- Utilice solamente la bastidor base 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

- Nunca introduzca ni deje caer papeles ni objetos metálicos o de cualquier otro tipo en los huecos de la tapa 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 descolorar el panel.
- No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre los botones, interruptores o conectores del teclado.
- No utilice el instrumento por mucho tiempo a niveles de volumen excesivamente altos, ya que ello puede causar pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.

Pila de reserva

- Este instrumento cuenta con una pila de litio de reserva incorporada. Cuando se desenchufa el cable de alimentación de la toma de CA, se conservan los datos internos. No obstante, si la pila de reserva se descarga totalmente, estos datos se perderán. Si la pila de reserva tiene poca carga, la LCD indica "Battery voltage is low". En este caso, guarde inmediatamente los datos en tarjeta de memoria (SmartMedia) medio externo como el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3 y pida al personal de asistencia de Yamaha que sustituya la pila de reserva.

Guardar datos

Guardar datos y realizar copias de seguridad

- Los datos DRAM se pierden al desconectar la alimentación del instrumento. Guarde los datos en tarjeta de memoria (SmartMedia) medio externo como el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3.

Copia de seguridad en tarjeta de memoria (SmartMedia) medio externo

- Como medida de protección contra la pérdida de datos causada por el deterioro de los medios, es aconsejable guardar los datos importantes en dos tarjetas de memoria (SmartMedia) medios externos.

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.

Asegúrese de disponer de las pilas usadas siguiendo la legislación respectiva del lugar.

Introducción

Gracias por comprar el Módulo de Disparo de Percusión Yamaha DTXTREME IIIs.

El nuevo DTXTREME IIIs incorpora el archifamoso generador de sonidos y secuenciador musical AWM2. Como añadido a las funciones de su predecesor, el DTXTREME IIIs ofrece una total compatibilidad con las unidades de disparo de Yamaha y también dispone de un nuevo puerto USB para conexiones MIDI (además de los puertos MIDI tradicionales) – e incorpora una función de muestreo que le permite crear sus propios sonidos de percusión. Con todas estas características, el DTXTREME IIIs constituye un sistema de disparadores musicales perfecto, que ofrece al percusionista una de las mejores soluciones para practicar en casa, ensayar en el estudio y actuar en el escenario. Para disfrutar por completo de su nuevo instrumento, lea este manual completamente. Conserve también este manual en un lugar seguro para cualquier referencia en el futuro.



Cómo Usar Este Manual

Este manual describe todas las funciones y aspectos técnicos del DTXTREME IIIs — todas las funciones de Reproducción (página 22), Edición (página 33) y globales, así como las de Utilidades (página 73).

Para familiarizarse con el instrumento, consulte las secciones siguientes:

- **Índice numérico** (página 9) — para buscar temas y funciones
- **Mapa del panel** (página 10) — para comprender de un vistazo cada función de los paneles
- **Índice alfabético** (página 97) — para localizar una función concreta usando palabras clave y parámetros
- **Referencias cruzadas** a lo largo del texto — para ver información relacionada con temas específicos

Además, los siguientes Iconos se usan para indicar tipos específicos de información Importante:



NOTA Describe información detallada adicional sobre un tema.



Indica precauciones especiales e Información para evitar la pérdida de datos, daños en el instrumento, etc.

Elementos incluidos en el embalaje

- ❑ DTXTREME IIIs
- ❑ Adaptador de corriente alterna (PA-5C o PA-5D)
- ❑ Manual de Instrucciones
- ❑ Listado de datos
- ❑ Manual de instalación del DTXTREME IIIs
- ❑ Driver USB-MIDI (CD-ROM)

Características

El DTXTREME II ha sido diseñado para percusionistas profesionales y le ofrece una completa gama de flexibles funciones de disparo de percusión, un generador de sonidos polifónico de 64 notas compatible con el sistema GM standard nivel 1, así como un secuenciador musical interno que permite la grabación y reproducción de patrones ritmicos y de acompañamiento, y que incluso le permite crear una canción completa. El instrumento resulta ideal para prácticamente cualquier aplicación — actuaciones en directo, ensayo de ritmos, creación musical y grabación en estudio.

Disparo de Percusión

- Controles externos flexibles mediante 16 entradas (en un total de 12 conectores) de disparo, clavija para controlador de hi-hat y clavija de pedal de disparo. Estas tomas pueden ser conectadas a cualquier unidad de disparo Yamaha incluyendo los parches de percusión tradicionales DTX/DTXPRESS, pastillas de disparo de la serie DT y los más modernos parches de percusión.
- Combinado con los últimos parches de percusión, el DTXTREME II le permite un control manual del tono del sonido de percusión con un mando giratorio incorporado.
- Entradas de disparo ajustables libremente. Cada entrada de disparo puede ser editada para adaptarse al (tipo de) dispositivo de entrada conectado a la clavija, permitiéndole determinar la sensibilidad y otros ajustes.
- Sonidos asignables libremente. Usando números de nota MIDI, puede asignar un sonido concreto del generador de tonos interno a cada entrada de disparo. Un conjunto de configuraciones de disparo-a-voz puede ser almacenado como un kit de batería. El DTXTREME II le permite almacenar hasta 40 kit de batería internamente, y hasta 99 externamente en tarjetas de memoria. Además, el DTXTREME II dispone de 90 kits de percusión preprogramados.
- Cada entrada de disparo puede ser ajustada para reproducir varios números de nota MIDI de forma simultánea o secuencial, permitiendo la interpretación de acordes o frases melódicas, o incluso patrones de percusión completos con un único parche.

Generador de sonidos

- Una variedad de sonidos (voices) de alta calidad en un generador de sonidos polifónico de 64 notas AWM2 (PCM) compatible con el sistema GM standard nivel 1.
- Las voces prefijadas incluyen 2174 sonidos de batería o percusión y 128 sonidos de teclado. El DTXTREME II le ofrece voces de percusión dinámicas, incluyendo los sonidos de percusión de alta calidad de Yamaha, además de los últimos sonidos de muestreo y bucles — que garantizan que su inspiración esté al máximo conforme toque y cree.
- Una función de muestreo completamente nueva le permite añadir fácilmente sus propios muestreos al kit de batería. El DTXTREME II también puede importar muestreos (archivos de audio) desde un ordenador usando tarjetas de memoria.
- Cada sonido de percusión puede ser editado usando distintos parámetros de efectos, volumen, panorama, tono, etc.

Efectos

- Como efectos de sistema dispone de reverberación y chorus digitales de alta calidad. También dispone de un par de versátiles efectos de Inserción independientes con 44 tipos de efectos para cada uno.
- El Localizer le ofrece un efecto stereo tridimensional (3D) que simula un sonido natural al ser monitorizado con auriculares stereo.

Secuenciador Musical

- Una amplia variedad de canciones predeterminadas. Además, el DTXTREME IIIs tiene espacio de memoria interna para hasta 32 canciones de usuario.
- Reproducción de canción. Además de una canción principal controlada por los botones de transporte del panel o por eventos MIDI, el DTXTREME IIIs puede reproducir hasta cuatro canciones controladas por los parches asignadas a un kit de batería (canciones de parche). Estas canciones pueden ser seleccionadas libremente entre las canciones Prefijadas o las de Usuario.
- Función “groove check” o de verificación rítmica que mide la precisión del tiempo al golpear los parches. Esto es especialmente útil para ensayar y con fines de aprendizaje.
- Función de metrónomo o clic que le permite tocar junto con el secuenciador. Puede elegir un sonido de metrónomo independiente de los ajustes del kit de batería.
- Secuenciador de dos pistas simple y fácil que puede usar para la grabación en tiempo real de sus interpretaciones o para grabar datos de secuencia externos como canciones de Usuario. Cada pista puede contener varios canales MIDI (1 a 16). Dado que el DTXTREME IIIs puede ser sincronizado con un secuenciador externo, puede iniciar la grabación simplemente golpeando un parche de percusión o pulsando el botón Start en el panel superior o en un secuenciador externo. El secuenciador también le ofrece grabación por pasos para que pueda crear o editar manualmente una canción paso a paso, usando la pantalla LCD del DTXTREME IIIs.
- Función de reproducción selectiva. Dado que simplemente puede anular la percusión o cualquier otra parte de una canción controlando el volumen de cada parte, resulta ideal para ensayos con “todos menos uno”, etc.

Operaciones Sencillas y Controles Útiles

- Pantalla LCD retroiluminada y pantalla LED que le ofrecen una información visual clara en cualquier entorno de interpretación y edición.
- Mandos giratorios para entrada de datos. Estos cinco mandos del panel superior le permiten un acceso sencillo a los parámetros visualizados en la pantalla LCD.
- Función de reproducción en cadena que le permite reproducir kits de percusión y canciones en un orden concreto.
- Funciones de mezcla internas. Los controles deslizantes de volumen del panel superior le permiten ajustar fácilmente el balance de volumen entre instrumentos o partes (kit de batería, acompañamiento y metrónomo). Estos controles deslizantes pueden incluso ajustar el nivel de retorno de la reverberación para un kit de batería completo, así como el nivel de envío de reverberación para cada instrumento del kit. Esto simplifica el proceso de ajuste de los valores de reverberación para adecuarse a la acústica de su entorno. También dispone de otros dos controles deslizantes dedicados al ajuste de los volúmenes de los auriculares y del clic (metrónomo).

Interfaces y Expansibilidad

- Los puertos MIDI (IN, OUT, THRU) y USB le ofrecen conectividad entre el DTXTREME IIIs y unidades MIDI externas — como un ordenador o un secuenciador — para aplicaciones de grabación avanzadas y almacenamiento de datos.
- Salidas de sonido versátiles. Además de las salidas stereo, hay seis salidas individuales para el envío independiente de un sonido concreto (caja, bombo, timbal, etc.) a un mezclador externo para su posterior procesado. Además, la nueva salida digital (S/PDIF) es útil para transferir los sonidos stereo del DTXTREME IIIs con calidad digital.
- Entrada de sonido externo. Use la entrada stereo AUX IN para conectar un reproductor de audio (CD, MD, cinta, etc.) — y tocar con el kit de batería junto con la reproducción de sus canciones favoritas. También puede usar este conector para muestrear una señal desde la fuente de audio conectada.
- Almacenamiento externo usando una tarjeta de memoria (SmartMedia). Puede usar una tarjeta de memoria para almacenar y leer datos incluyendo kits de percusión, canciones y cadenas. También puede usar la tarjeta de memoria para cargar muestreos de forma de onda (archivos de audio) para expansión de los sonidos.

Tabla de contenido

Mapa del Panel

Configuración

Operaciones Básicas

Sección de reproducción

Sección de Edición

Grabación y edición de canciones

Funciones de las utilidades

Apéndice

Introducción	6
Cómo Usar Este Manual	6
Elementos incluidos en el embalaje	6
Características	7
Mapa del Panel	10
Panel Superior	10
Panel trasero	12
Configuración	14
Parches y Disparadores	14
Unidades Compatibles	14
Periféricos	17
Conexiones MIDI	18
Alimentación	19
Conexión a una Fuente de Alimentación	19
Secuencia de Encendido	19
Operaciones Básicas	20
Conexión de las Entradas de Disparo con los Parches Conectados	21
Sección de reproducción	22
Elementos Básicos	23
Controles de Reproducción	24
Reproducción del clic	24
Reproducción de la Canción	24
Controles Deslizantes	26
Función de Marcación de Tempo	28
Función Groove Check o de verificación rítmica	29
Función Cadena	30
Cambio de la pantalla de Cadena	30
Creación o Edición de una Cadena	30
Reproducción de una Cadena	32
Sección de Edición	33
El DTXTREME IIls como Sistema de Percusión	33
De la Entrada de Disparo a la Salida de Sonido	33
Memoria, Memoria Temporal y Operación de Almacenamiento	35
Ajustes de Disparo	36
Páginas de Edición y Operaciones Básicas	36
Ajustes de Voz	48
Páginas de Edición y Operaciones Básicas	48
Ajustes de efectos	55
Reverb	55
Chorus	55
Efectos de inserción 1 y 2	55
Localizer	55
Grabación y edición de canciones	60
Funciones del secuenciador de dos pistas	60
Preparativos para la grabación	60
Operaciones de grabación	62
Funciones de trabajo de canción	65
Páginas de edición y operaciones básicas	65
Funciones de las utilidades	73
Páginas de edición y operaciones básicas	73
Función de muestreo	82
Funciones de tarjeta de memoria	85
Apéndice	90
Manipulación de la tarjeta de memoria (SmartMedia™*).	90
Solución de problemas	91
Mensajes de error	94
Especificaciones técnicas	96
Índice	97

Las ilustraciones y pantallas LCD que aparecen en este manual de instrucciones se incluyen solo como una ayuda para su aprendizaje, y puede que sean algo distintas a las que se encontrará realmente en su instrumento.



Panel Superior

Operaciones Básicas

1 Botón SHIFT

Use este botón para modificar la función original de algunos controles concretos del panel (botón, mando giratorio y mando deslizante).

2 Botones de página (▲/▼)

Cuando esté editando una función, use estos botones para ir a la siguiente página (▼) o a la página anterior (▲). Mantenga pulsado uno de los botones para desplazarse hacia delante o hacia atrás entre páginas. Si mantiene pulsado el botón SHIFT, la pulsación simultánea de uno de estos botones hará que pueda desplazarse a la primera (▲) o a la última (▼) página muy rápidamente.

3 Pantallas

La pantalla LCD le muestra información y datos para distintas operaciones del DXTREME II, mientras que la pantalla LED le indica el kit de batería o valor del tempo actuales.

Selección de Partes de Reproducción

6 Botón RHYTHM/INS

Durante la reproducción de la canción, la pulsación de este botón hace que se active o cancela la reproducción de la parte rítmica. Durante la grabación por pasos este botón se usa para introducir datos en el punto del cursor.

7 Botón BASS/DEL

Durante la reproducción de la canción, la pulsación de este botón hace que se active o cancela la reproducción de la parte de bajo. Durante la grabación por pasos, se usa para borrar datos en el punto del cursor.

8 Botón OTHERS

Durante la reproducción de la canción, la pulsación de este botón hace que se active o cancela la reproducción de partes que no son ni la rítmica ni la de bajo.

9 Botón CLICK

La pulsación de este botón activa o cancela la reproducción del sonido de clic (metrónomo). Si mantiene pulsado el botón SHIFT y pulsa simultáneamente este botón, podrá usar la función de Marcación de Tiempo (página 28).

Controles de Transporte

10 Botón Reset (◀)

Si pulsa este botón mientras la canción está parada, el punto de reproducción se desplaza hasta el principio de una canción (no disponible durante la reproducción de la canción). El mantener pulsado el botón SHIFT y pulsar simultáneamente este botón le permite usar la función Groove Check o de verificación rítmica (página 29).

11 Botón Rewind (◀◀)

La pulsación de este botón desplaza el punto de reproducción al compás anterior (no disponible durante la reproducción de la canción).

12 Botón Start/Stop (▶/■)

La pulsación de este botón inicia o detiene la reproducción o grabación de una

canción. La pulsación de este botón durante la reproducción de una canción, hace que se produzca una pausa en la reproducción. Una segunda pulsación del mismo hace que la reproducción de la canción continúe desde el punto en el que fue detenida.

13 Botón Forward (▶▶)

La pulsación de este botón desplaza el punto de reproducción al compás siguiente (no disponible durante la reproducción de una canción).

14 Botón Record (●)

La pulsación de este botón activa el modo de espera de grabación.

Panel Frontal

35 Conector PHONES

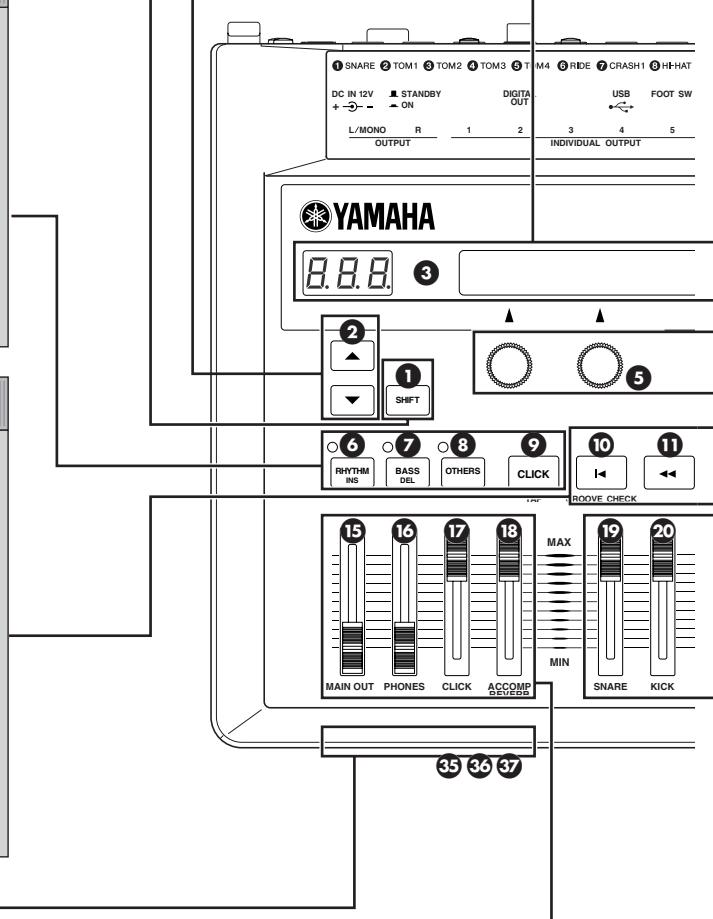
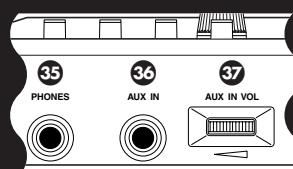
Conecte aquí unos auriculares para monitorizar la mezcla estéreo de los sonidos del DXTREME II.

36 Conector AUX IN

Conecte aquí la salida de línea de una unidad de audio externa. Puede tocar junto con una fuente de audio externa (página 17), así como grabar señal audio externo como un muestreo de forma de onda (página 83).

37 Control AUX IN VOL

Ajusta el nivel de entrada de la fuente de audio que tenga conectada a la clavija AUX IN.



Controles de Volumen Generales

15 Mando deslizante MAIN OUT

Ajusta el volumen de salida de la mezcla estéreo en los conectores OUTPUT L/MONO y R.

16 Mando deslizante PHONES

Ajusta el volumen de salida de la mezcla estéreo enviada a la clavija PHONES. Esto es independiente del ajuste del mando deslizante MAIN OUT.

17 Mando deslizante CLICK

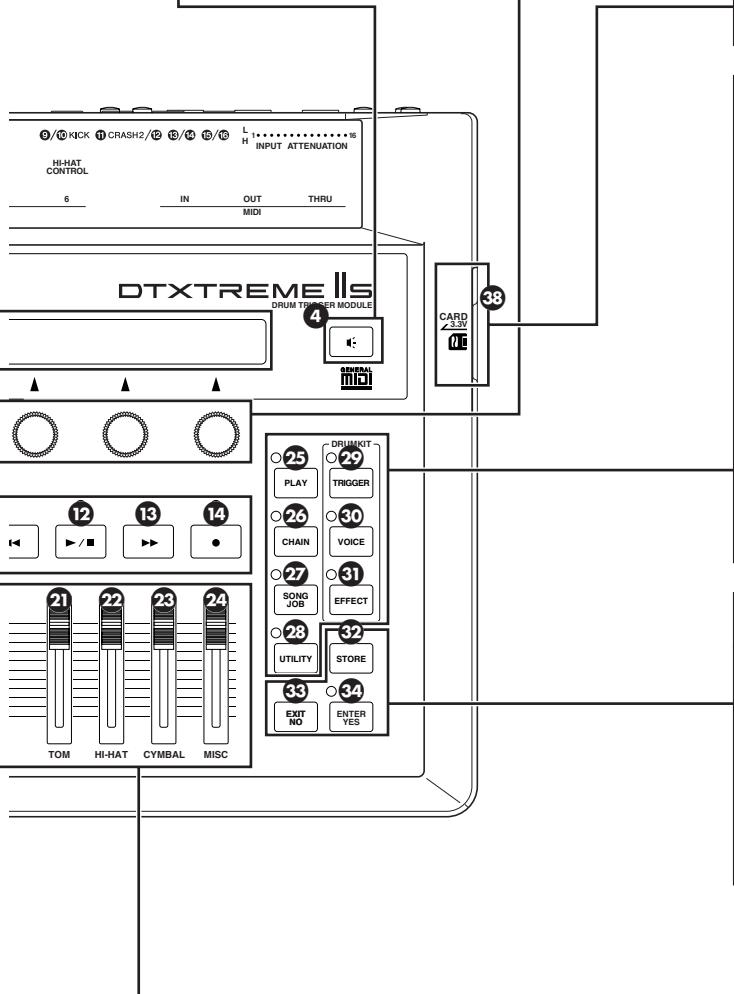
Ajusta el volumen de salida del sonido clic o de metrónomo que es enviado a una salida concreta (página 81).

18 Mando deslizante ACCOMP/REVERB

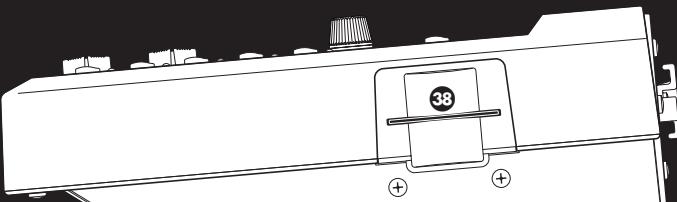
Ajusta el volumen de salida excepto para los sonidos rítmicos (canal MIDI 10). Si mueve este mando deslizante mientras mantiene pulsado el botón SHIFT podrá controlar el nivel de retorno del efecto de reverberación completa.

4 Botón Audition
Pulse este botón para escuchar un sonido de destino mientras edita un kit de batería, exactamente como si golpeara un parche para ese sonido. Si a la vez que presiona este botón mantiene pulsado el botón SHIFT, puede detener la reproducción de una voz en bucle o una canción de parche.

5 Mando giratorio de entrada de datos
Use cada mando para ajustar el valor del parámetro correspondiente que quede encima de él en la pantalla LCD. Si mantiene pulsado el botón SHIFT a la vez que gira el mando, puede aumentar o disminuir el valor en pasos más largos.



Panel Lateral



Ranura CARD

Inserte aquí una tarjeta SmartMedia (3.3V) opcional para usarla como tarjeta de memoria (página 90).

Modos de Funcionamiento

25 Botón PLAY

Pulse este botón para seleccionar y reproducir un kit de batería o una canción (modo de funcionamiento básico).

26 Botón CHAIN

Pulse este botón para reproducir distintos kits de percusión y canciones de forma secuencial en una cadena.

27 Botón UTILITY

Pulse este botón para acceder a los ajustes de sistema, la función de muestreo y las funciones de la tarjeta de memoria.

28 Botón SONG JOB

Pulse este botón para editar una canción de Usuario.

29 Botón TRIGGER

Pulse este botón para editar parámetros de disparo de un kit de batería.

30 Botón VOICE

Pulse este botón para editar parámetros de sonido de un kit de batería.

31 Botón EFFECT

Pulse este botón para editar parámetros de efectos de un kit de batería.

Otras Operaciones

32 Botón STORE

Pulse este botón para almacenar un kit de batería o una cadena.

33 Botón EXIT/NO

Pulse este botón para salir de cada uno de los modos operativos, o para cancelar una operación cuando aparezca un mensaje de confirmación en la pantalla LCD.

34 Botón ENTER/YES

Pulse este botón para fijar el valor de un parámetro, o para ejecutar una operación cuando aparezca un mensaje de confirmación en la pantalla LCD.

Controles de Volumen de Instrumentos de Ritmo y Percusión

19 Mando deslizante SNARE

Ajusta el volumen de la caja.

20 Mando deslizante KICK

Ajusta el volumen del bombo.

21 Mando deslizante TOM

Ajusta el volumen de los timbales.

22 Mando deslizante HI-HAT

Ajusta el volumen de los hi-hats.

23 Mando deslizante CYMBAL

Ajusta el volumen de los platillos.

24 Mando deslizante MISC

Ajusta el volumen de otros sonidos rítmicos y de percusión — que no son los de caja y bombo, timbales, hi-hats y platillos ride y crash.

NOTA

Si mantiene pulsado el botón SHIFT y mueve simultáneamente los controles deslizantes 19 a 24, podrá ajustar el nivel de envío de reverberación o el nivel de salida del conector INDIVIDUAL OUTPUT para el instrumento correspondiente (página 27).



Panel trasero

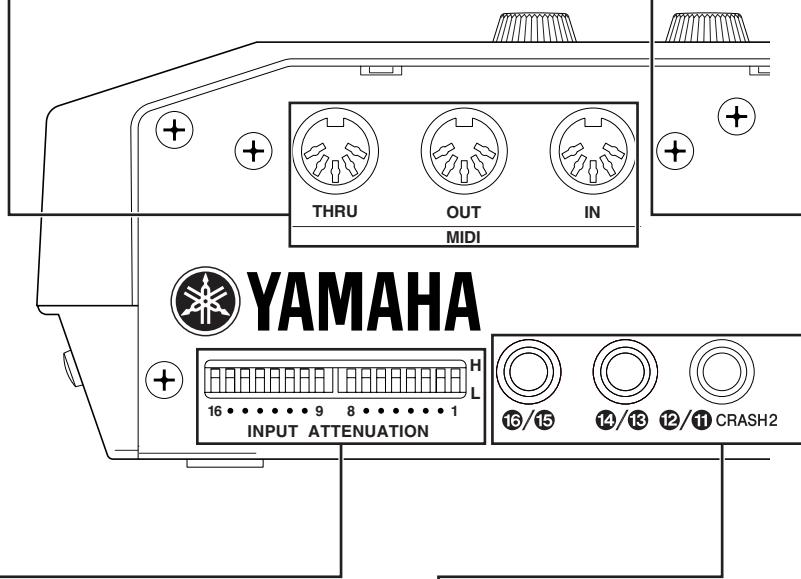
ENTRADA/SALIDA MIDI

Terminales MIDI IN, OUT y THRU

Use los terminales MIDI para transferir eventos MIDI entre el DTXTREME IIs y una unidad externa como un secuenciador o un generador de sonidos, para conseguir un sistema MIDI ampliado (página 18).

Puerto USB

Con solo conectar el DTXTREME IIs a un ordenador con un único cable USB, puede transferir eventos MIDI entre esas dos unidades. No le hacen falta cables MIDI adicionales, interface MIDI o un puerto serie en el ordenador (página 18).



Interruptores INPUT ATTENUATION

Cada interruptor DIP se corresponde con un conector de entrada de disparo y ajusta su sensibilidad. Esto es útil cuando conecte parches y sensores de disparo con una señal de disparo baja. Ajuste el interruptor DIP a la posición **H** para realzar (aumentar) el nivel de la señal de disparo.

9/10 KICK a 15/16

Cada uno de estos conectores de entrada de disparo ha sido diseñado para aceptar dos señales de disparo independientes de dos parches mono (individuales) conectados por medio de un cable en Y con una toma de auriculares estéreo en el extremo de la entrada de disparo y dos conectores mono en los extremos de los parches. Si lo conecta usando un cable mono (un cable blindado con un conector de auriculares mono en cada extremo), la señal de disparo será dirigida sólo a las entradas de disparo de número impar (9, 11, 13 ó 15). Vea "Unidades Compatibles" (página 14) si quiere consultar qué unidades se recomiendan para cada entrada de disparo.

Entradas de Disparo

Salidas de Audio

Conectores INDIVIDUAL OUTPUT 1 a 6

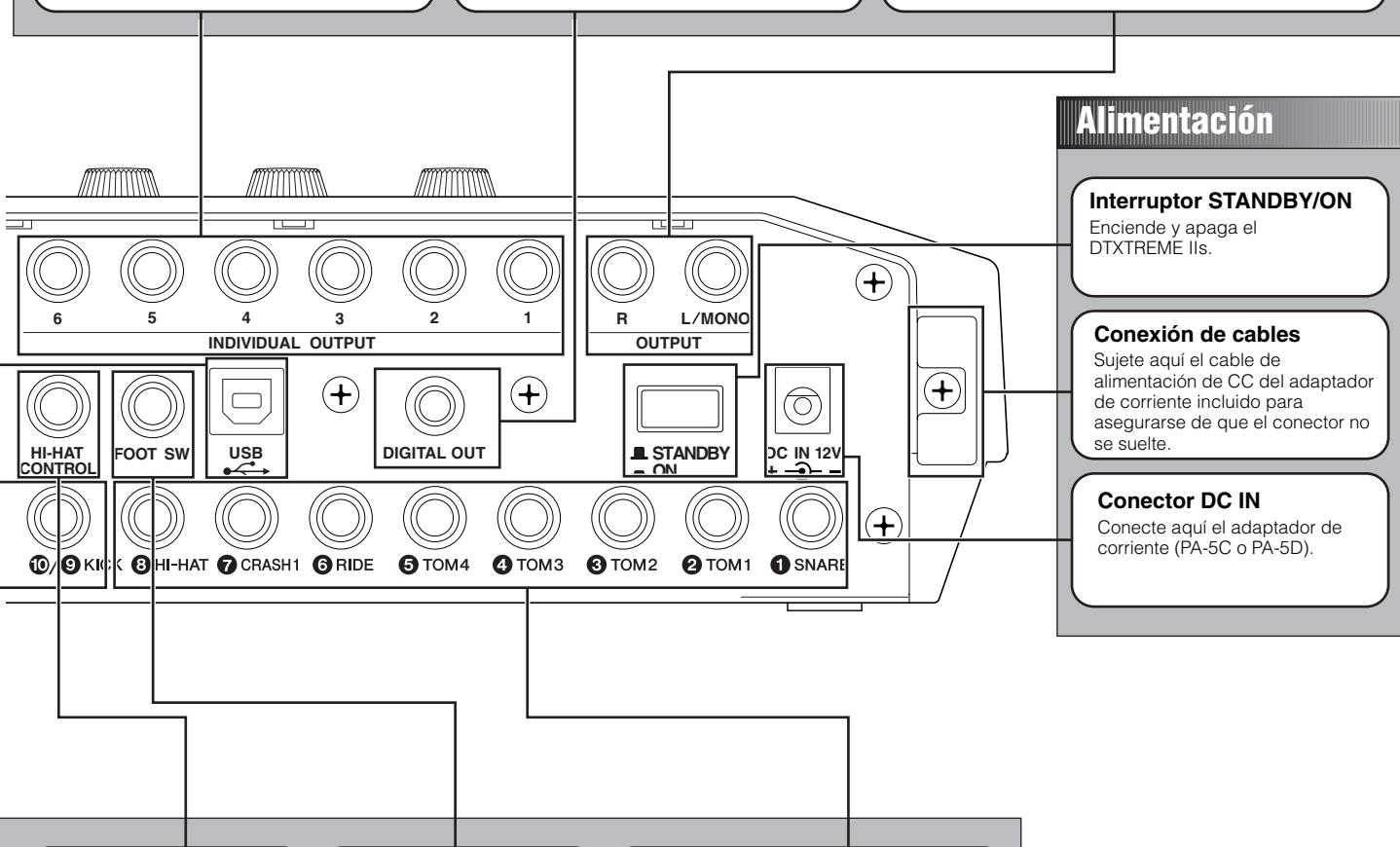
Cada uno de estos conectores puede dar salida por separado a cualquier sonido de percusión concreto (página 53) o sonido de clic o metrónomo (página 81) — lo que es muy útil para enviar la señal de cada instrumento a un mezclador externo en actuaciones en directo o en una sesión de grabación.

Salida DIGITAL OUTPUT

Conéctelo a una entrada digital coaxial (S/P DIF) de una unidad audio exterior. Esta conexión da salida en formato digital a señales audio stereo idénticas a las enviadas por las clavijas OUTPUT L/MONO y R, pero no se ven afectadas por el ajuste del control deslizante MAIN OUT 15 (la conexión digital siempre da salida a las señales audio a un nivel de volumen máximo).

Conectores OUTPUT L/MONO y R

Da salida a señales audio de nivel de línea mezcladas en stereo desde el DTXTREME IIIs hacia otros equipos de audio (amplificador, mezclador, etc.). Use un par de cables blindados con un conector de 6,3 mm en uno o en los dos extremos. Conecte esos cables a ambas clavijas L/MONO y R si quiere una salida en stereo. Si quiere una salida en mono conecte sólo la clavija L/MONO.



Conejor HI-HAT CONTROL

Conecte aquí un pedal controlador para hi-hats (Yamaha serie HH). También puede usar este controlador como un controlador MIDI (página 45).

Conejor FOOT SW

Conecte aquí un pedal de disparo (Yamaha FC4 o FC5). Puede asignar distintas funciones al pedal (página 46).

1 SNARE a 8 HI-HAT

Cada uno de estos conectores de entrada de disparo ha sido diseñado para admitir dos señales de disparo independientes de un parche stereo (dual) conectado por medio de un cable stereo (un cable blindado con un conector de auriculares stereo en cada extremo). Si conecta un parche mono, sólo podrá usar la señal de disparo generada por el cabezal del parche.

Alimentación

Interruptor STANDBY/ON

Enciende y apaga el DTXTREME IIIs.

Conección de cables

Sujete aquí el cable de alimentación de CC del adaptador de corriente incluido para asegurarse de que el conector no se suelte.

Conejor DC IN

Conecte aquí el adaptador de corriente (PA-5C o PA-5D).

Configuración

Parches y Disparadores

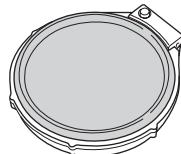
Unidades Compatibles

Puede usar el DTXTREME IIs con cualquier tipo de parche de Yamaha disponible en el mercado. Dado que cada parche ha sido diseñado para un fin concreto y tiene sus propias especificaciones, deberá comprobar qué dispositivo es el más adecuado para la conexión a cada entrada de disparo del DTXTREME IIs. Cuando vaya a comprar parches adicionales para su kit, consulte la siguiente tabla para comprobar la compatibilidad óptima.

NOTA Si quiere ver una información más detallada de los parches Yamaha, consulte el catálogo de unidades para el DTXTREME IIs que aparece la página web de Yamaha.

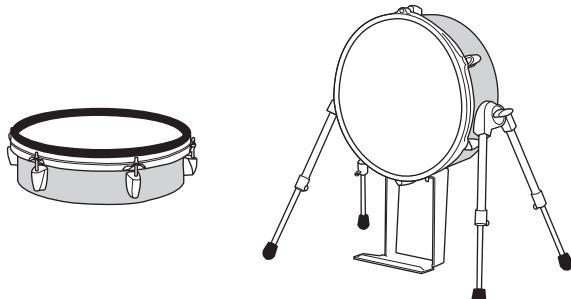
Parche de percusión (TP100/TP120SD)

Una nueva serie de parches de percusión que adoptan un nuevo cabezal de goma recientemente desarrollado. Cuando se utilizan para caja y timbales, estos parches pueden producir un tono continuo real mediante detección de posición por tres zonas. Estos parches también emplean un nuevo controlador para ajustar el tono de la caja o los timbales (como la afinación) mientras toca con el kit.



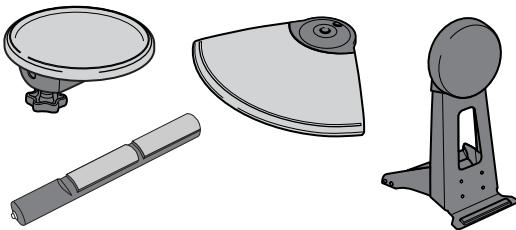
Parche de cabezal real (serie RHP/KP)

Estos parches disponen de una carcasa de batería en madera de abedul y caoba, y un parche o cabezal real – exactamente como en las baterías acústicas. Esta serie incluye tres parches distintos para bombo, caja y timbales y está especialmente diseñada para su uso con las baterías Yamaha System.



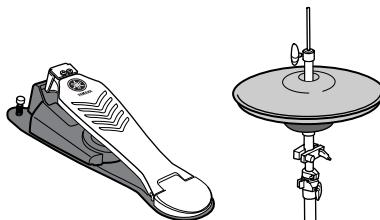
Parche de Goma (serie TP/PCY/KP/BP)

Gama standard de parches de percusión y disparo fabricados en goma. Además de los parches de disparo tradicionales duales e individual (los parches duales tienen un interruptor de aro), también hay disponibles varios parches nuevos con funciones de detección de posición en tres zonas. Este tipo de parches son muy útiles para disparar canciones de parche o cambiar un kit de batería o canción en la cadena de reproducción.



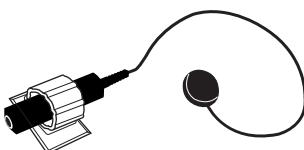
Controlador de Hi-hat (serie HH/RHH)

Indispensable para un buen trabajo de hi-hat con un kit de batería DTXTREME IIs. Elija su combinación preferida de “pedal y platillos” hi-hat, con el controlador de la serie HH y el parche de la serie TP. Puede escoger incluso un stand de hi-hat real (como el de la serie HS de Yamaha) y un parche RHH130 con sensibilidad en dos zonas.



Disparador de Percusión (serie DT)

Estas pastillas de disparo han sido diseñadas para ser añadidas a baterías acústicas, constituyendo una solución ideal para expandir las posibilidades de su kit de batería acústica con los sonidos electrónicos del DTXTREME IIs. Cada pastilla puede producir un único disparo. Recuerde que el añadir dos disparadores de percusión en una única caja no producirá el mismo efecto que usar un parche de disparo dual.



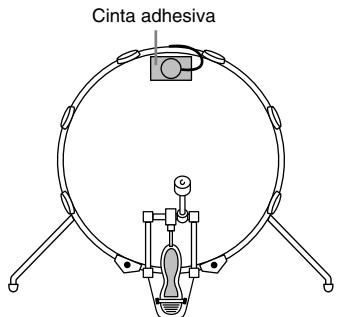
Colocación de un Disparador de Percusión

Para usar una batería acústica como dispositivo de disparo, deberá añadir un disparador de percusión de Yamaha de la serie DT. Tenga en cuenta las siguientes precauciones y sujeté el disparador de forma adecuada, tal como se describe en los siguientes diagramas.

- Primero elimine el polvo o el aceite de la parte satinada del parche o de la carcasa de la batería en la que aplicará el sensor usando un paño humedecido con agua o alcohol (no use disolventes químicos), y después aplique el sensor.
- Cubra el sensor y el cable con cinta adhesiva para evitar la desconexión accidental que se podría producir por las vibraciones de la batería.
- Se puede producir un doble disparo si el cabezal o parche real de la batería produce un sonido sostenido o vibraciones irregulares. Si éste es el caso, cambie la afinación o amortigüe el cabezal para evitar vibraciones innecesarias. Recomendamos usar la sordina del marco.

Colocación en un Bombo

Sujete la porción sensible del disparador cerca del borde de la parte satinada del parche. Asegúrese de que el sensor no toca el aro o marco exterior.



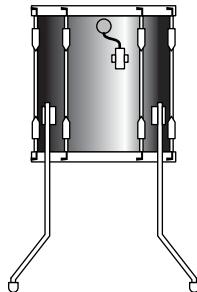
Colocación en una Caja

Sujete la porción sensible del disparador cerca del borde en el extremo opuesto al músico, en la parte satinada del parche. Asegúrese de que el sensor no toca el aro exterior.



Colocación en un Timbal

Sujete la porción sensible del disparador cerca del borde en la carcasa de madera. Asegúrese de que el sensor no toque el aro exterior u otras partes de la batería (caja, otros timbales, instrumentos de percusión, etc.).



Cómo quitar un Disparador de Percusión

Deberá quitar el disparador cuando sustituya el parche de batería original. Antes de quitar ese cabezal, suelte con cuidado la parte del sensor del disparador usando un cuchillo o un objeto similar. No tire del cable.

NOTA Cuando vuelva a colocar el sensor, quite completamente los restos de cinta vieja y vuelva a colocarlo usando cinta adhesiva nueva. Estos restos pueden producir problemas por la sensibilidad del disparador (un mal disparo o que no se produzca, dobles disparos, etc.).

Conexiones del Disparador

Teniendo en cuenta la siguiente tabla, conecte cada parche al conector de entrada de disparo adecuado del panel trasero del DTXTREME II. Junto a cada conector aparece impreso un nombre, haciéndole muy fácil realizar las conexiones de cada uno de los parches.

Lista de Emparejamientos Parche-a-Entrada

S=Sí, N=No

Entrada de Disparo		1 Caja	2, 3, 4, 5 Timbal	6, 7 Platillo	8 Hi-Hat	9/10 Bombo	11/12-15/16 Platillos & otros
Configuraciones de marco		interruptor y piezo	interruptor y piezo simple	sólo interruptor	sólo interruptor	sólo piezo	sólo piezo
Detección de 3 zonas		S	S	S	S	N	N
Compatibilidad de controlador de parche		S	S	N	N	N	N
Nuevo	Nº Modelo	Nombre de modelo	1 2, 3, 4, 5	6, 7	8	9/10	11/12 to 15/16
	TP60	Parche de Timbal	▲	▲	(▲)	▲	(▲) ▲
	TP65	Parche de Timbal	●	●	(●)	●	(▲) ▲
	TP65S	Parche de Timbal	●	●	(●)	●	(▲) ▲
	TP80	Parche de Timbal	▲	▲	(▲)	▲	(▲) ▲
	TP80S	Parche de Timbal	■	■	(■)	■	(▲) ▲
✓	TP100	Parche de Timbal	●	●	(●)	(●)	(▲) ▲
✓	TP120SD	Parche de Caja	●	●	(●)	(●)	(▲) ▲
	RHP80	Parche real	■	■	(▲)	▲	(■) ■
	RHP100	Parche real	■	■	(▲)	▲	(■) ■
	RHP120	Parche real	■	■	(▲)	▲	(■) ■
	RHP120SD	Parche real	■	■	(▲)	▲	(■) ■
✓	RHH130	Parche de Hihat	(■)	(■)	(■)	●	(▲) (▲)
	PCY10	Parche para colocar en platillo	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲) ▲
	PCY60	Parche de Platillos	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲) ▲
	PCY65	Parche de Platillos	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲) ▲
	PCY65S	Parche de Platillos	(■)	(■)	■	(■)	(▲) ▲
	PCY80	Parche de Platillos	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲) ▲
	PCY80S	Parche de Platillos	(■)	(■)	■	(■)	(▲) ▲
✓	PCY130	Parche de Platillos	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲) ▲
✓	PCY130S	Parche de Platillos	(■)	(■)	■	(■)	(▲) ▲
✓	PCY150S	Parche de Platillos	(●)	(●)	●	(●)	(▲) ▲
	KP60	Parche de Bombo	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(▲) ▲
	KP65	Parche de Bombo	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲ ▲
	KP80	Parche de Bombo	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲ ▲
	KP80S	Parche de Bombo	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲ ▲
	KP120	Parche para bombo real	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲ ▲
	BP80	Parche de barra	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(■) ■
	DT10	Parche de Batería	▲	▲	▲	▲	▲ ▲
	DT20	Parche de Batería	▲	▲	▲	▲	▲ ▲
	DT30	Parche de Batería	▲	▲	▲	▲	▲ ▲
	HH80A	Controlador de Hihat					
	HH60	Controlador de Hihat					
	HH65	Controlador de Hihat					

● Hay tres voces disponibles de parche, aro 1 y aro 2.

■ Hay dos voces disponibles de parche y aro.

▲ Hay una voz disponible de parche.

* Las combinaciones entre paréntesis indican que no coinciden con la voz prefijada.

NOTA Puede usar un controlador de hi-hat de la serie HH conectado a la clavija FOOT SW como un segundo pedal de bombo (página 46).

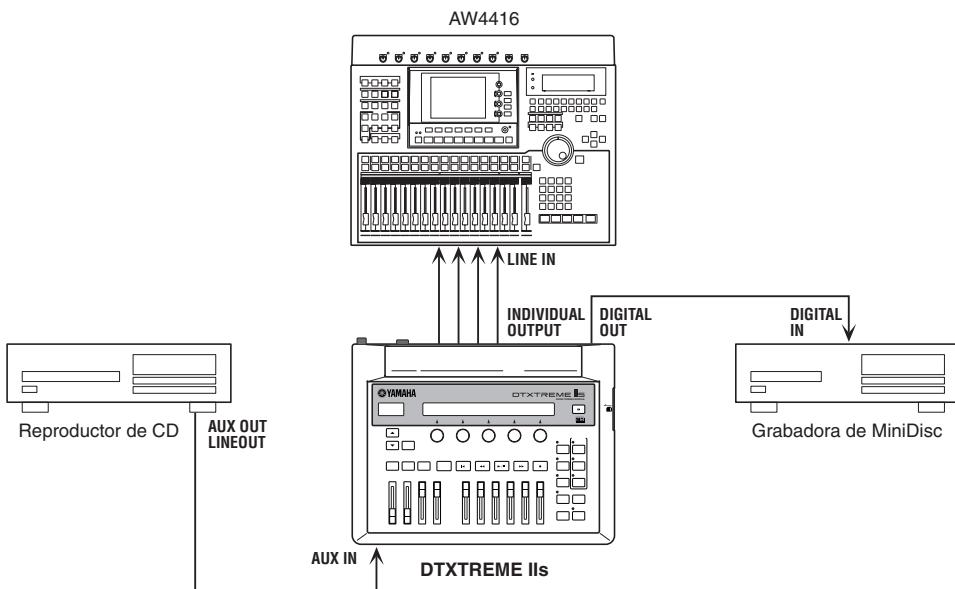
NOTA Para los conectores de entrada de disparo conectados con disparadores de percusión, ajuste sus interruptores INPUT ATTENUATION a la posición **H** (en caso contrario, ajústelos a la posición **L**) y ajuste la sensibilidad de disparo para el disparador de percusión (página 36).

Periféricos

Además del sistema de disparo interno, el DTXTREME IIIs también le ofrece un generador de sonidos MIDI y secuenciador de música internos, así como funciones de mezcla con distintos efectos. Este sistema todo-en-uno hace posible tocar con el DTXTREME IIIs en cuanto lo saque de la caja – tan pronto como termine las conexiones de los parches y encienda el sistema. Es más, el sistema se puede expandir fácilmente con otros dispositivos periféricos dado que el instrumento admite distintos tipos de conexiones. Aquí le vamos a mostrar algunas conexiones de audio y MIDI típicas para que pueda aprender cómo adaptar el sistema DTXTREME IIIs a su propio entorno de trabajo.

Conexiones de Audio

Cuando esté grabando su actuación en un kit de batería DTXTREME IIIs o enviando sus sonidos a un mezclador, conecte su equipo de la siguiente manera (el Yamaha AW4416 funciona en ambas situaciones como mezclador y grabadora):



Los conectores OUTPUT (L/MONO y R) y INDIVIDUAL OUTPUT (1 a 6) producen señales de audio a nivel de línea tanto si están conectados los auriculares como si no. Estos conectores son de tipo auriculares en mono. Para realizar conexiones a través de estas clavijas, use cables con un conector de 6.3 mm mono en el DTXTREME IIIs y un conector apropiado para la otra unidad.

Use ambos conectores OUTPUT (L/MONO y R) para una salida stereo. Si la otra unidad tiene una entrada mono, use sólo el conector L/MONO.

Conecte unos auriculares a la clavija PHONES para monitorizar la salida stereo a través de ellos (idéntica a la de los conectores OUTPUT). La salida de sonido desde los conectores INDIVIDUAL OUTPUT no puede ser escuchada en los auriculares conectados a la clavija PHONES.

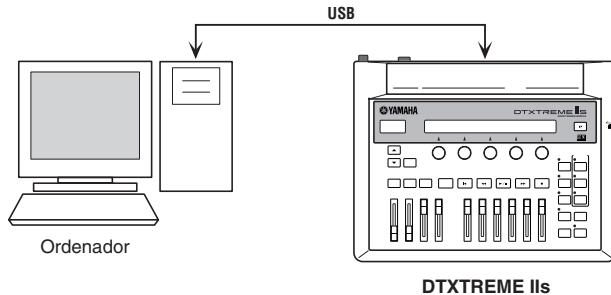
El terminal DIGITAL OUTPUT le permite dar salida a la señal stereo como una señal de audio digital para una unidad de audio que tenga una entrada digital de tipo coaxial (S/PDIF). La salida stereo emitida por el conector DIGITAL OUTPUT es idéntica a la salida procedente de los conectores OUTPUT.

La entrada de señal de audio externa introducida por AUX IN puede ser monitorizada junto con los sonidos del DTXTREME IIIs a través de auriculares conectados a la clavija PHONES (página 75) y puede grabarla como un

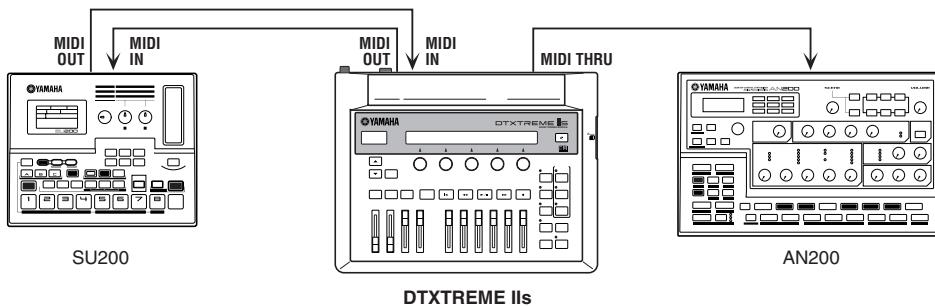
muestreo de forma de onda para almacenarla como un sonido de percusión adicional (página 83). En cualquier caso, puede ajustar el nivel de entrada de AUX IN usando el control AUX IN VOL.

Conecciones MIDI

El DTXTREME IIIs tiene puertos USB y MIDI (IN/OUT/THRU) que pueden ser usados para transferir eventos MIDI a/desde dispositivos externos equipados con el sistema MIDI.



El puerto USB le permite la transferencia bidireccional de eventos MIDI entre el DTXTREME IIIs y un ordenador personal por medio de un único cable USB. Con una conexión USB, puede grabar su actuación en el kit de batería -- e incluso la reproducción de la canción del Instrumento -- en un programa secuenciador MIDI en su ordenador. También puede hacer sonar el generador de sonidos interno del DTXTREME IIIs a través de una secuencia MIDI enviada desde el ordenador o grabarla en el Instrumento como una canción DTXTREME IIIs.



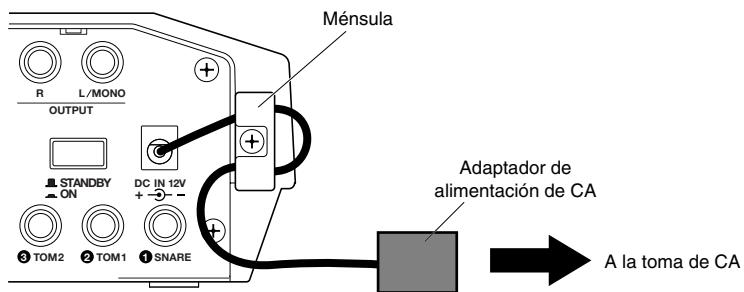
Los puertos MIDI le permiten la transferencia unidireccional de eventos MIDI. Use la salida MIDI OUT para controlar un módulo de sonido externo con un kit de batería o una canción del DTXTREME IIIs. Use la entrada MIDI IN para controlar el generador de sonidos interno desde un dispositivo externo. Puede usar la conexión en serie MIDI THRU para conectar un módulo de sonido externo adicional y controlarlo desde la unidad MIDI que tenga conectada a la toma MIDI IN. Si quiere compartir un módulo de sonido externo entre el DTXTREME IIIs y un controlador externo, conecte esa unidad al MIDI IN, conecte el módulo a la salida MIDI OUT y use la función de mezcla MIDI (página 79).

NOTA No puede usar los puertos USB y MIDI simultáneamente. Cuando conecte un cable USB al DTXTREME IIIs, los puertos MIDI serán desactivados automáticamente. Si hace conexiones MIDI y USB al mismo tiempo, los dispositivos externos conectados a los puertos MIDI no funcionarán. Sin embargo, si quiere hacer una conexión USB temporal a un ordenador por alguna razón, puede mantener las unidades MIDI conectadas al DTXTREME IIIs, dado que la conexión USB no afecta ni daña en absoluto los dispositivos MIDI.

Alimentación

Conexión a una Fuente de Alimentación

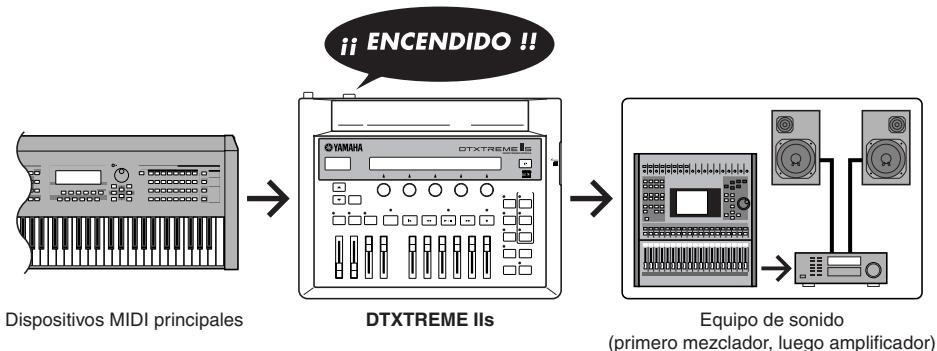
Asegúrese de que el interruptor STANDBY/ON está en la posición STANDBY. Conecte el adaptador de corriente incluido a la clavija DC IN del panel trasero del DTXTREME II. Sujete el cable en el enganche para asegurarse que el conector no se suelte. Conecte el adaptador a una salida de corriente alterna.



Use siempre el adaptador de corriente incluido (PA-5C o PA-5D). El uso de un adaptador distinto al especificado puede producir un mal funcionamiento o daños al DTXTREME II. Además, desenchufe el adaptador de la salida de corriente si no va a usar el DTXTREME II por un periodo de tiempo largo.

Secuencia de Encendido

Cuando haya completado todas las conexiones necesarias (disparadores, audio, MIDI) coloque todos los controles de volumen del DTXTREME II y de los otros dispositivos de audio en su posición mínima. Encienda su sistema en el orden del flujo de la señal audio (primero el mezclador y después el amplificador o los altavoces autoamplificados).



El DTXTREME II le mostrará una pantalla de encendido y después la pantalla del modo PLAY. Ahora ya puede empezar a tocar.

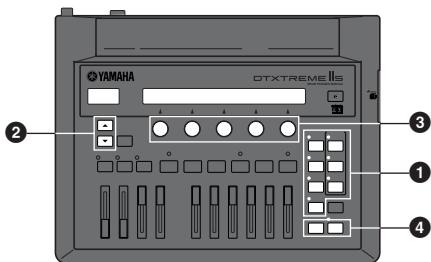
KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
Kit name	Songname	J=107	4/4	J

Si está preparado, vea en la página siguiente explicaciones detalladas acerca de cómo usar el sistema DTXTREME II.

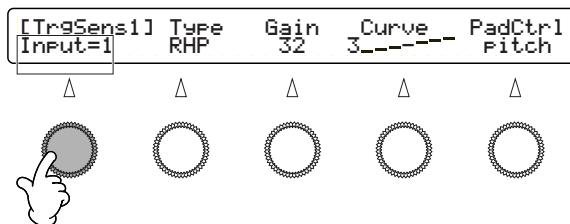
NOTA Cuando vaya a apagar su sistema, primero coloque al mínimo todos los controles de volumen de los equipos de audio y después apague las unidades en orden inverso al flujo de la señal de audio.

Operaciones Básicas

Todas las operaciones con el DTXTREME IIIs se realizan usando los distintos controles del panel y las dos pantallas. En esta sección, le explicaremos cómo usar estos controles.



- 1 El DTXTREME IIIs tiene siete modos de funcionamiento. Puede elegir cada modo simplemente pulsando el botón de modo correspondiente. Una luz indicadora le indica con qué modo está trabajando en ese momento. Cuando enciende la unidad o sale de los otros seis modos, el DTXTREME IIIs activa el modo PLAY y el indicador PLAY se enciende (no puede salir de este modo básico).
- 2 Use los botones Page (▲/▼) para cambiar entre las páginas de los ajustes disponibles (pantallas LCD).
- 3 Hay cinco mandos giratorios debajo de la pantalla LCD. Cada mando se corresponde con un parámetro mostrado arriba en la pantalla LCD y se puede usar para ajustar su valor. Para avanzar rápidamente o saltar por los valores disponibles, mantenga pulsado simultáneamente el botón SHIFT y gire el mando apropiado. Cuando esté editando un kit de batería y quiera ajustar los mismos parámetros para distintos destinos (entradas de disparo 1 a 16, etc.), puede usar el mando de más a la izquierda para cambiar de forma adecuada el destino sin cambiar la pantalla con la que está trabajando.



- 4 Si trabaja en una página concreta o está realizando una operación específica y el indicador ENTER/YES parpadea, la unidad le estará pidiendo que conteste YES (sí) o NO. Simplemente pulse el botón ENTER/YES para ejecutar la operación, o el botón EXIT/NO para cancelarla.

La pulsación del botón STORE para almacenar los datos editados también hará que el indicador ENTER/YES parpadee. En este caso, pulse el botón ENTER/YES para guardar los datos o pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación de almacenamiento.

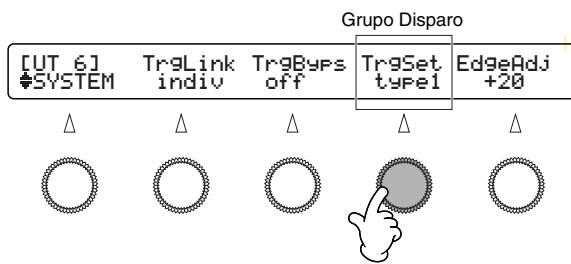
NOTA Dado que la mayoría de ajustes se almacenan automáticamente en la memoria del DTXTREME IIIs, no tendrá que ejecutar la operación de almacenamiento a menos que se le solicite.

Básicamente, esto es todo lo que necesita saber para empezar a trabajar con el DTXTREME IIIs y a tocar en él. Cualquier operación crucial viene precedida por una pantalla de confirmación que le permite cancelar la operación cuando quiera. Sin embargo, primero deberá completar un ajuste muy importante antes de empezar a tocar realmente con el DTXTREME IIIs. Aquí tiene una oportunidad de poner en práctica alguna de las cosas que acaba de aprender...

Conexión de las Entradas de Disparo con los Parches Conectados

Dado que cada parche de percusión tiene sus propias características, deberá ajustar de forma correcta las entradas de disparo para sacar el máximo partido de los parches que tenga conectados. El DXTREME II dispone de seis grupos de disparo diferentes para combinaciones típicas de parches. Elija el grupo o bloque que mejor se adapte a su kit de batería.

1. Pulse el botón UTILITY. Pulse después varias veces el botón de Página (▼) hasta que aparezca la página [UT 6] SYSTEM TRIGGER.
2. Elija un grupo de disparo (TrgSet) de entre los seis prefijados. Si compró el DXTREME II con uno de los grupos de parches recomendado, uno de los seis presets (type1 a type6) coincidirá perfectamente con su configuración.



Clavija de Entrada de Disparo		Grupo de Disparo					
		type1	type2	type3	type4	type5	type6
CAJA	1	TP 120SD	TP 120SD	cualquier RHP	cualquier RHP	TP 65S	cualquier TP
TIMBAL1	2	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
TIMBAL2	3	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
TIMBAL3	4	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
TIMBAL4	5	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY
CRASH1	7	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY
HI-HAT	8	RHH 130	RHH 130	RHH 130	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
BOMBO	9	cualquier KP	cualquier KP	KP 120	KP 120	cualquier KP	cualquier KP
(reservado)	10	cualquier KP	cualquier KP	KP 120	KP 120	cualquier KP	cualquier KP
CRASH2	11	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY
(reservado)	12					cualquier TP	
(reservado)	13					cualquier PCY	
(reservado)	14					cualquier TP	
(reservado)	15					cualquier TP	
(reservado)	16					cualquier TP	

NOTA “cualquier” parche especificado no siempre produce todos los sonidos disponibles. Para más información, consulte “Conexiones de Disparo” (página 16).

3. Cuando complete el ajuste, pulse el botón EXIT/NO y vuelva al modo PLAY.

Ahora ya está preparado para empezar a tocar con el kit de batería del DXTREME II. Vaya a la Sección de reproducción para aprender algunas de las funciones de interpretación del DXTREME II.

NOTA Los grupos prefijados de disparo (tipo1 a tipo6) se usan para los kits prefijados (P1 a P90). Cuando toque con uno de los kits de Usuario (U1 a U40 o C1 a C99), use su propio grupo de disparo copiado a partir de uno prefijado o creado desde cero. Para más detalles, consulte Ajustes de Disparo (página 36).

Sección de reproducción

Para mayor facilidad, el DTXTREME IIIs siempre accede al modo Play cuando se enciende. El modo Play o de reproducción es el punto de partida para empezar a trabajar y tocar con el DTXTREME IIIs — simplemente elija un kit de batería y una canción para su reproducción (o para su edición en otros modos). También puede acceder a otras funciones relacionadas con la interpretación desde el modo Play.

Puede tocar cualquier kit de batería elegido entre los 90 kits predefinidos (P1 a P90) y 40 kits de Usuario (U1 a U40) que puede crear y almacenar en la memoria del DTXTREME IIIs. También puede elegir una canción principal entre una gama de canciones predefinidas (números de canción que comienzan por P, Q y R) y 32 canciones de Usuario que puede almacenar en la memoria del DTXTREME IIIs (página 60). Cuando use una tarjeta de memoria opcional para almacenar sus kits de Usuario (C1 a C99), podrá tener a su disposición un número prácticamente ilimitado de kits de batería.

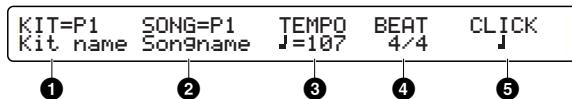
Use cualquier combinación de kit de batería y canción para ensayos, improvisaciones, etc. Puede incluso crear un solo de batería complejo controlando la reproducción de hasta cuatro canciones usando los parches (vea Canción de parche, página 25).

En esta sección, vamos a presentarle algunas de las funciones del modo Play, como:

- Elementos Básicos
- Controles de Reproducción
 - Reproducción del clic
 - Reproducción de la Canción
 - Controles Deslizantes
- Función de Marcación de Tempo
- Función Groove Check o de verificación rítmica
- Función Cadena

Elementos Básicos

Desde la pantalla por defecto, puede elegir y ajustar parámetros básicos como el kit de batería, canción, tempo, ritmo y contador de clics. Puede cambiar estos parámetros libremente mientras toca el kit de batería, clic o canción.



① KIT

Le permite elegir un kit de batería. Aparece el nombre y número del kit de batería. P1 a P90 son los kits prefijados y U1 a U40 son los de Usuario. C1 a C99 son kits de Usuario almacenados en la tarjeta de memoria. (Estos sólo están disponibles cuando introduce una tarjeta adecuada en la ranura CARD; en caso contrario aparecerá "No Card" para estos números).

Valores: P1-P90, U1-U40, C1-C99

② SONG

Le permite elegir la canción principal que quiera para su reproducción con el kit de batería activo. Aparece el nombre y el número de la canción. Los números de canción que empiezan con la letra P, Q, y R son canciones prefijadas. Las canciones que empiezan por P son canciones de demostración, las canciones cuyo nombre comienza por Q han sido creadas para ensayar con ellas, las que empiezan por R son canciones creadas para usarlas como canciones de parche y U1 a U32 son canciones de Usuario. C1 a C99 son canciones de Usuario almacenadas en la tarjeta de memoria. (Sólo están disponibles cuando haya introducido una tarjeta adecuada en la ranura CARD; en caso contrario aparecerá "No Card" para estos números).

Valores: Canción Preset (prefijada) o User (de usuario)

③ TEMPO

Ajusta el tempo de reproducción de la canción o del clic.

Valores: 30~300

NOTA el TEMPO no se puede ajustar cuando aparece "♩=ext" en pantalla, o en otras palabras, cuando el DTXTREME II es sincronizado a un reloj externo (página 82).

NOTA Dado que cada canción contiene información acerca del tempo de reproducción, su ajuste de tempo puede que sea sustituido cuando inicie o elija una canción o restaure la posición de reproducción al inicio de la canción. Si cree que esto puede traerle problemas, puede ajustar la unidad para que ignore el tempo original de la canción, dando prioridad a su ajuste personal de tempo (página 82).

④ BEAT

Ajusta el tipo de ritmo de la canción o del clic.

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

NOTA Si su ajuste de ritmo es distinto del original de la canción, la cuenta de clics especificada con CLICK ⑤ no coincidirá en cada primer tiempo del compás. Esto no es un fallo de funcionamiento, sino una técnica útil para contar en un pasaje difícil -- por ejemplo, usando un conteo de 3/8 para dar paso a una canción a 4/4. El conteo de metrónomo y el ritmo se sincronizarán cuando restaure la posición de reproducción al inicio de la canción, o cuando el ajuste de ritmo original de la canción cambie durante la reproducción.

⑤ CLICK

Ajusta el ritmo del metrónomo (conteo de clics).

Valores: Para un ajuste de ④ de 3/8, 6/8, 9/8, 12/8, 15/8:

Negra con puntillito, corchea, semicorchea

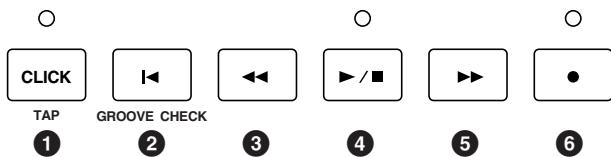
Para otros ajustes de BEAT ④:

Negra, tresillo de negras, corchea, tresillo de corcheas, semicorchea, tresillo de semicorcheas

NOTA Puede especificar el sonido del clic de metrónomo y su conector de salida (página 81).

Controles de Reproducción

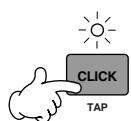
Use el control de transporte para reproducir la canción o el clic.



Reproducción del clic

Puede reproducir el sonido de clic del metrónomo por sí solo o sincronizado con la canción activa.

1. Pulse el botón CLICK ① para iniciar la reproducción del clic con el tempo actual. El indicador Click también parpadeará con este tempo.



Parpadea en rojo al primer golpe del compás
Parpadea en verde durante los golpes restantes del compás

2. Pulse el botón CLICK de nuevo para detener el clic del metrónomo.

NOTA Si pulsa el botón CLICK mientras la canción se reproduce, el sonido de clic se escuchará junto con la canción. Si inicia la reproducción de la canción mientras suena el clic, el clic volverá a empezar sincronizado con la reproducción de la canción.

Reproducción de la Canción

Además del control básico inicio/parada de la canción, el DXTREME II le permite controlar la forma en que se reproduce la canción, la parte que se reproduce, etc.

Control de Transporte

1. Pulse el botón Start/Stop ④ para dar comienzo a la reproducción de la canción actual. El indicador Start/Stop también se encenderá.
2. Pulse de nuevo el botón Start/Stop para detener la reproducción de la canción. El indicador Start/Stop se apagará. Si pulsa el botón Start/Stop una vez más, la reproducción continuará desde el punto en que la detuvo.

Mientras la canción está parada, puede usar los siguientes botones de transporte para desplazar el punto de reproducción:

- 2 **Reset** — al inicio de la canción.
- 3 **Rewind** — al primer tiempo del compás anterior.
- 4 **Forward** — al primer tiempo del siguiente compás.

NOTA Puede usar el botón Record ⑥ para empezar a grabar una canción de Usuario (página 60).

Ajustes de Canción

Para realizar ajustes de canción específicos, puede cambiar desde la pantalla por defecto a la pantalla de ajustes de canción pulsando el botón de Página (▼). En ella puede especificar cómo quiere que se reproduzca cada pista y comprobar otros datos relacionados con la canción.

Número de canción	Nombre de canción	Muestra el número actual de compás/golpe
SONG=P1 I→I	Songname Tri=Play	M001-01 J=107 4/4
1	2	Tempo Tiempo Signatura

NOTA En la fila superior de la pantalla aparece información relacionada con la canción. Los valores de tempo y de ritmo están incluidos dentro de la canción. Puede cambiarlos temporalmente desde la pantalla por defecto.

1 Método de Reproducción

Determina de qué forma se reproduce la canción. En la reproducción normal, la canción se reproduce desde el principio hasta el final y se detiene automáticamente. La reproducción repetida hace que la canción se reproduzca desde el principio hasta el final y que después se repita hasta que la detenga manualmente.

Valores: I→I (reproducción normal), I↪I (reproducción repetida)

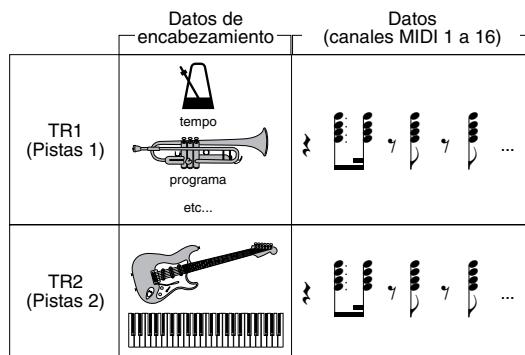
2 TRACK 1 & TRACK 2

Determina si alguna pista concreta de la canción será reproducida o anulada. Si una pista está vacía, aparece "none" para ella y no podrá cambiar su ajuste.

Valores: reproducir, anular

Acerca de las canciones

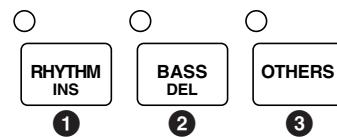
Una canción está formada por dos pistas de secuencia (Pistas 1 y 2) y los datos de cabecera. Los datos de cabecera que están al principio de la canción contienen información general de la canción como el tempo y tipo de ritmo y datos de cambio de programa y de volumen para cada canal MIDI. Los datos se cargan automáticamente cuando elige una canción. Cada pista de secuencia puede contener información de interpretación para los canales MIDI 1 a 16, exactamente igual que los secuenciadores MIDI convencionales. Cuando se inicia la reproducción de la canción, estos datos son enviados al generador de sonidos interno para reproducir los sonidos.



Cada canción se puede reproducir como una canción principal o una canción de parche. Una canción principal es una canción seleccionada en la pantalla por defecto y reproducida con los botones de control de transporte. Una canción de parche es una canción asignada a una entrada de disparo y que se inicia o detiene cuando golpea un parche configurado específicamente para ese control. Cada kit de batería puede contener canciones de parche como parte del programa de sonido (página 40) y dispone de algunos kits prefijados con canciones de parche. Dado que el DTXTREME IIs puede reproducir una canción principal y hasta cuatro canciones de parche simultáneamente, puede reproducir un pasaje de guitarra o un ataque de metales golpeando parches mientras toca el kit de batería a la vez con la canción principal.

Reproducción de Partes

Los botones de selección de parte le permiten activar o desactivar la reproducción de una parte específica (canal MIDI) de la canción. Por ejemplo, puede anular la parte rítmica para así tocar el ritmo usted mismo usando los parches, o puede tocar sólo con la parte del bombo, o improvisar con un bajista real con el resto de partes de acompañamiento activadas. Los indicadores de los siguientes botones muestran que la parte correspondiente está activada (encendida) o desactivada (apagada). La parte se activa y desactiva alternativamente cada vez que pulsa el botón adecuado.



① Botón RHYTHM/INS

Activa o desactiva la reproducción de la parte rítmica (canal MIDI 10) de la pista 1 de la canción. La parte rítmica de la pista 2 no se ve afectada.

② Botón BASS/DEL

Activa o desactiva la reproducción de la parte de bajo (canal MIDI 3) de la canción.

③ Botón OTHERS

Activa o desactiva la reproducción de las otras partes que no son de ritmo o de bajo.

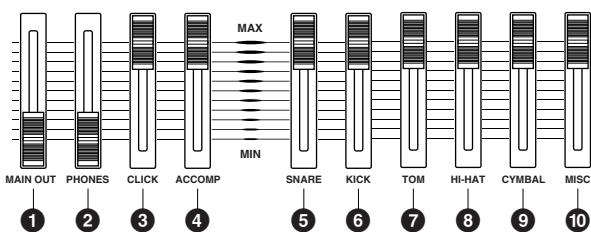
NOTA El DTXTREME IIs usa el canal MIDI 10 para la parte de ritmo, el canal 3 para la de bajo y el resto de canales (1, 2, 4 a 9, 11 a 16) para las otras partes. Cuando use los botones de selección de parte para desactivar partes, los datos de interpretación de los canales MIDI correspondientes (incluyendo datos de MIDI IN o del puerto USB) no serán enviados al generador de sonidos interno.

Controles Deslizantes

El DTXTREME II incorpora un mezclador sencillo pero potente. Hay diez mandos deslizantes en el panel superior para el ajuste del balance de volumen, los efectos de reverberación y los niveles de las Salidas Individuales.

Ajuste del Balance de Volumen

Los siguientes mandos deslizantes le permiten controlar el balance de volumen de los distintos instrumentos rítmicos del kit de batería, y controlar el balance de volumen del propio kit completo, acompañamiento y sonidos de clic. También puede ajustar el volumen de salida de los sonidos mezclados stereo de forma independiente para los conectores OUTPUT y los auriculares.



① Mando deslizante MAIN OUT

Ajusta el volumen de salida de los sonidos mezclados en stereo por los conectores OUTPUT (L/MONO y R) y DIGITAL OUT.

② Mando deslizante PHONES

Ajusta el volumen de salida de los sonidos mezclados stereo enviados al conector PHONES. La misma señal stereo se puede ajustar de forma independiente con el mando deslizante MAIN OUT ①.

③ Mando deslizante CLICK

Ajusta el volumen de salida de los sonidos de clic o metrónomo enviados al conector de salida que haya especificado (página 81).

④ Mando deslizante ACCOMP

Ajusta el volumen de salida de las partes de acompañamiento (distintas del canal MIDI 10) de la canción. Esto le permite ajustar el balance de volumen entre el kit de batería y las partes de acompañamiento cuando usa el kit de batería junto con la reproducción de la canción.

⑤ Mando deslizante SNARE

Ajusta el volumen de salida de la caja.

⑥ Mando deslizante KICK

Ajusta el volumen de salida del bombo.

⑦ Mando deslizante TOM

Ajusta el volumen de salida de los timbales.

⑧ Mando deslizante HI-HAT

Ajusta el volumen de salida de los platillos hi-hat.

⑨ Mando deslizante CYMBAL

Ajusta el volumen de salida de otros platillos (ride, crash, etc.).

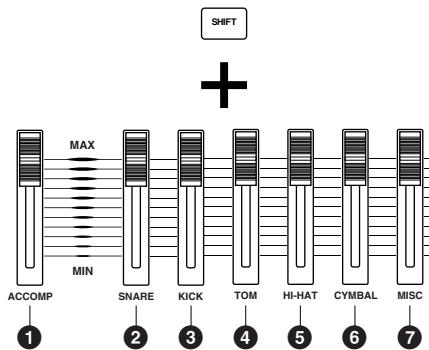
⑩ Mando deslizante MISC

Ajusta el volumen de salida de todos los sonidos rítmicos excepto los anteriores.

NOTA Cada control deslizante del panel superior funciona como el fader de un mezclador. Puede ajustar específicamente el volumen de cada parte de acompañamiento como datos de canción (página 72) y el volumen de cada batería o cada sonido de percusión como datos de sonido de percusión (página 49). Puede usar los mandos deslizantes ACCOMP y MISC después para ajustar el volumen general del resto de las partes, mientras mantiene el balance de volumen especificado para la canción y el kit de batería.

Ajuste del Efecto de Reverberación

Puede controlar la cantidad de reverberación (efecto de sistema) aplicada a un instrumento rítmico con solo mover el mando deslizante de volumen asociado mientras mantiene pulsado el botón SHIFT. Deberá ajustar de forma adecuada los mandos deslizantes correspondientes para controlar la reverberación de antemano (página 75).



① Botón SHIFT + mando deslizante ACCOMP/REVERB

Ajusta el nivel de retorno general del efecto de reverberación.

② Botón SHIFT + mando deslizante SNARE

Ajusta el nivel de envío de reverberación de la caja.

③ Botón SHIFT + mando deslizante KICK

Ajusta el nivel de envío de reverberación del bombo.

④ Botón SHIFT + mando deslizante TOM

Ajusta el nivel de envío de reverberación de los timbales.

⑤ Botón SHIFT + mando deslizante HI-HAT

Ajusta el nivel de envío de reverberación de los platillos hi-hat.

⑥ Botón SHIFT + mando deslizante CYMBAL

Ajusta el nivel de envío de reverberación de los demás platillos (ride, crash, etc.).

⑦ Botón SHIFT + mando deslizante MISC

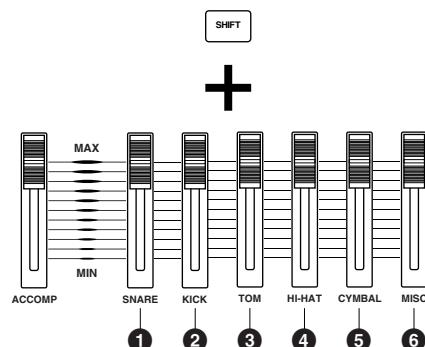
Ajusta el nivel de envío de reverberación de todos los sonidos de ritmo excepto los anteriores.

NOTA Recuerde que los distintos ajustes descritos arriba son interdependientes; el cambio de un ajuste puede no producir el efecto esperado. Por ejemplo, puede haber poco o ningún sonido de reverberación si fija un valor demasiado bajo para uno de los ajustes de envío de reverberación de una de las voces de percusión (página 53), o si el nivel de envío o retorno general al sistema de reverberación (página 57) está demasiado bajo.

Ajuste de los niveles de las salidas individuales

Puede controlar el nivel de salida de los conectores INDIVIDUAL OUTPUT (1 a 6) manteniendo simultáneamente pulsado el botón SHIFT y desplazando el mando deslizante de volumen adecuado. Los mandos deslizantes correspondientes han de estar ajustados de forma adecuada para poder controlar los niveles de salida individuales de antemano (página 53).

NOTA Los sonidos de percusión enviados a las Salidas Individuales son excluidos de la mezcla stereo y por tanto no son emitidos por ninguna de las salidas stereo (PHONES, OUTPUT L&R, DIGITAL OUT).



① Botón SHIFT + mando deslizante SNARE

Ajusta el nivel de salida de INDIVIDUAL OUTPUT 1.

② Botón SHIFT + mando deslizante KICK

Ajusta el nivel de salida de INDIVIDUAL OUTPUT 2.

③ Botón SHIFT + mando deslizante TOM

Ajusta el nivel de salida de INDIVIDUAL OUTPUT 3.

④ Botón SHIFT + mando deslizante HI-HAT

Ajusta el nivel de salida de INDIVIDUAL OUTPUT 4.

⑤ Botón SHIFT + mando deslizante CYMBAL

Ajusta el nivel de salida de INDIVIDUAL OUTPUT 5.

⑥ Botón SHIFT + mando deslizante MISC

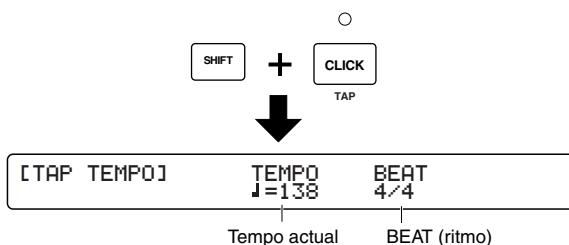
Ajusta el nivel de salida de INDIVIDUAL OUTPUT 6.

NOTA Dado que cada instrumento de percusión puede ser ajustado libremente a cualquier salida (página 75), puede ajustar el nivel de salida general para múltiples instrumentos con un único mando deslizante. Por ejemplo, el mando deslizante CYMBAL se puede convertir en el fader general para todos los platillos incluyendo los hi-hats o sólo para la caja, dependiendo de sus ajustes de salida.

Función de Marcación de Tempo

Esta útil función le permite ajustar el tempo automáticamente marcando los tiempos musicales en un parche o en el botón Audition. Esto es especialmente útil cuando quiere ajustar de manera intuitiva el tempo a su gusto durante la reproducción de la canción o la reproducción de los clics.

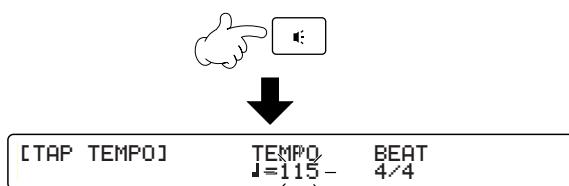
1. Acceda a la pantalla Tap Tempo manteniendo pulsado el botón SHIFT y pulsando a la vez el botón TAP (CLICK). Mientras esté usando la función de Marcación de tempo, el valor de tempo activo aparecerá en la pantalla LED.



2. Use el mando que está debajo del parámetro BEAT para ajustar el tipo de ritmo de un compás. El tempo será detectado para un compás del tipo de ritmo que especifique aquí.

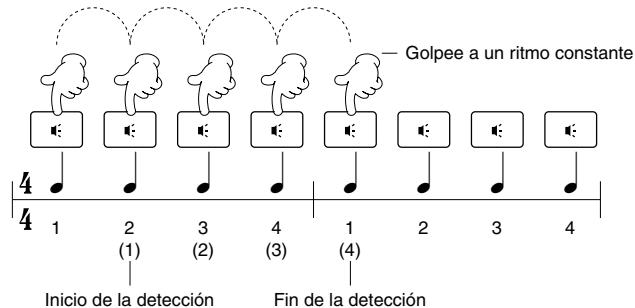
☐ Valores: 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

3. Marque el ritmo golpeando un parche o en el botón Audition a un ritmo constante, para un compás. Si ajusta un tempo para un compás 4/4, golpee un parche 5 veces para contar del primer al cuarto tiempo, más el primer tiempo del compás siguiente. De forma similar, para un compás 3/4, golpee 4 veces para contar del primer al tercer tiempo, más un tiempo del siguiente compás. El tempo es detectado a partir del ritmo de golpeo del parche y aparece en la pantalla LED indicado como un valor de TEMPO (parpadea) en la pantalla LCD.



☐ Rango de Tempo reconocido: 30-300

La detección del tempo se hace entre cada dos tiempos hasta el primer tiempo del siguiente compás. De este modo, si continua marcando, el tempo es determinado en cada primer tiempo del compás en la segunda pasada y posteriores.



NOTA Si no golpea el parche durante un cierto periodo de tiempo, la cuenta de tempo se reinicializa. En este caso, empiece el conteo nuevamente desde cero (golpee 5 veces para un compás 4/4).

4. Pulse el botón ENTER/YES para aplicar el tempo calculado. El valor de TEMPO dejará de parpadear y quedará iluminado fijo.
5. Repita los pasos 2 a 4 si quiere reiniciar la detección de tempo.
6. Pulse el botón EXIT/NO para finalizar el ajuste de tempo y volver a la pantalla del modo Play.

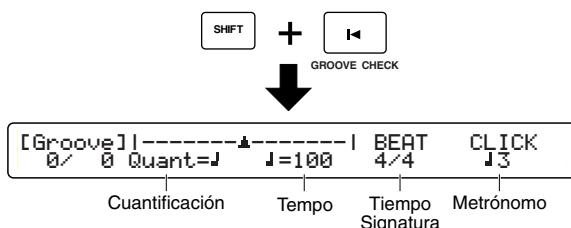
NOTA No podrá usar la función de Marcación de Tempo durante la grabación o en el modo de espera de grabación.

Función Groove Check o de verificación rítmica

Cuando toque el kit de batería o pulse el botón Audition junto con una canción o clic, podrá comprobar la precisión de su marcación. Especifique la duración de la nota — esto se usa como base para medir la precisión de su interpretación, con una resolución de 1/96 de negra.

NOTA La función Groove Check sólo funciona durante la reproducción de la canción o de los clics.

1. Acceda a la pantalla Groove Check manteniendo pulsado el botón SHIFT y pulsando a la vez el botón GROOVE CHECK (Reset).

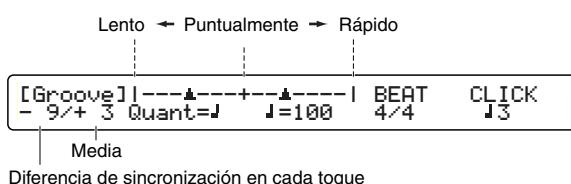


2. Ajuste la resolución que quiera (expresada como duración de una nota) para la base de la sincronización de la verificación rítmica. Los ajustes posibles son los mismos que los de ritmo CLICK (página 23).

NOTA Puede comprobar la precisión de su pasaje con subdivisiones complicadas ajustando una duración de nota distinta para el ritmo de CLICK o metrónomo.

3. Si es necesario, ajuste los valores de TEMPO, BEAT y CLICK como estuviesen en la pantalla por defecto (página 23).

4. Toque el kit de batería o pulse el botón Audition de forma sincronizada con la reproducción de la canción o el conteo de clics. La diferencia de sincronización de cada golpeo será mostrada tanto gráficamente como con un valor numérico.



Diferencia de sincronización en cada toque

Diferencia de sincronización para cada golpeo:

La diferencia en la precisión de tiempos cada vez que golpea un parche o batería aparece como un número en el rango de -48 a +48 (más lento a más rápido).

Un valor negativo indica que está tocando más lento que el tempo de la canción, mientras que un valor positivo quiere decir que está tocando más deprisa. Un valor de cero quiere decir que está tocando exactamente con el tempo. Esto es útil para medir la precisión temporal de un instrumento concreto como la caja o el bombo.

Promedio: La diferencia en precisión de tiempo se mide como un promedio y aparece como un número en el rango de -48 a +48 (más lento a más rápido). Un valor negativo implica que está tocando más lento que el tempo de la canción, mientras que un valor positivo quiere decir que está tocando más rápido. Un valor de cero quiere decir que está tocando exactamente con el tempo. Esto es útil para comprobar la precisión general de su interpretación.

5. Pulse el botón EXIT/NO para finalizar la verificación rítmica y volver a la pantalla de modo Play.

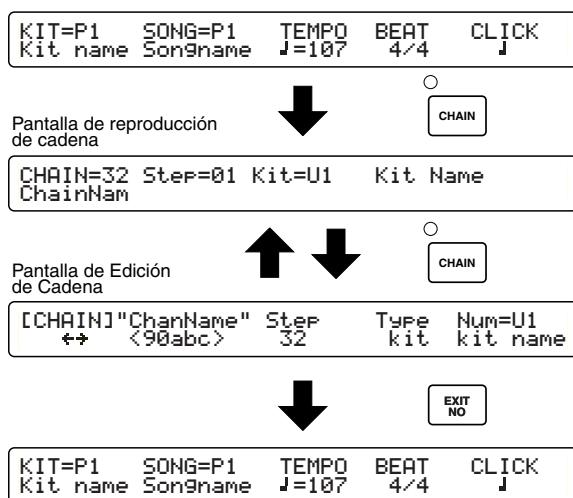
Función Cadena

Una cadena es una serie de kits de batería y canciones dispuestas en el orden que quiera. Por ejemplo, puede disponer distintos kits de batería para que sean seleccionados en un orden específico — por ejemplo, para coincidir con el de una lista prefijada para una actuación en directo, o para usarla con una serie de canciones de ensayo ordenadas según su dificultad.

El DTXTREME II puede memorizar hasta 32 cadenas para cargarlas instantáneamente cuando las necesite.

Cambio de la pantalla de Cadena

Al pulsar el botón CHAIN, aparece primero la pantalla Chain Play, que le permite reproducir las cadenas existentes. La nueva pulsación del botón CHAIN activa la pantalla Chain Edit, desde la que puede crear una nueva cadena o editar una existente. Cada pulsación del botón CHAIN cambia entre estas dos pantallas. Cuando termine de usar esta función, simplemente pulse el botón EXIT/NO para volver a la pantalla por defecto.



Creación o Edición de una Cadena

El primer paso para el uso de las cadenas es crear una. También puede editar libremente una cadena existente en cualquier momento. Una vez que cree o edite una cadena, deberá almacenarla ANTES de empezar a trabajar con otra distinta.

NOTA: Elija una cadena de destino previamente en la pantalla Chain Play (página 32).

Pantalla de Edición de Cadena

Aquí puede ordenar kits de batería o canciones una a una para cada paso de una cadena. Una cadena puede contener hasta 32 pasos, pudiendo enlazar una cadena con otra si quiere tener una larga cadena que sobrepase los 32 pasos o una en bucle que repita una serie concreta.

[CHAIN]"IniChain" Step		Type	Num=U1
↔	<GHIJK>	1	kit
1	2	3	4

1 Nombrado de Cadena

Introduzca el nombre que quiera para la cadena actual, usando hasta ocho caracteres. Use el mando de más a la izquierda para desplazar la posición de introducción (cursor) de cada carácter. Después use el segundo mando por la izquierda para introducir un carácter en esa posición. Repita este paso y especifique el nombre de cadena (máximo de ocho caracteres).

2 Caracteres disponibles:

!	"	#	\$	%	&	,	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	}	l	}	→	←			

2 Step (Paso)

Elige un número de paso (1 a 32) para el que vaya a asignar un kit de batería o una canción. Puede configurar hasta 32 pasos para una cadena.

③ Type (Tipo)

Especifique lo que quiere asignar al paso elegido en ese momento (en el Paso ② anterior). Los ajustes disponibles son: kit de batería (kit), canción (song), enlace a otra cadena (jump) y marca de final de este paso (END).

□ **Valores:** song, kit, jump, END

□ **NOTA** Si crea una cadena con un punto de **salto** antes de llegar al paso final, la cadena no reproducirá los pasos que estén después de dicho punto de salto.

□ **NOTA** Si no especifica ni jump ni END dentro de una cadena, la reproducción de la misma continuará hasta el paso 32. Para usar la cadena de forma efectiva, ajuste jump o END en el paso final.

④ Num=

Especifica el elemento de acuerdo al ajuste de Tipo ③ realizado arriba. Elija un kit de batería para kit, una canción para song o una cadena de destino para jump. Puede ver el número en la fila superior y el nombre en la inferior. Si ajusta la cadena actual como la de destino, tendrá una cadena en bucle. No tiene que ajustar nada para END ya que la pantalla muestra “---” (sin ajuste).

□ **Valores:** Cuando el tipo ③ es song: canción Preset (prefijada) o User (de usuario)

Cuando el tipo ③ es kit: kit de batería Preset (prefijado) o User (de usuario)

Cuando el tipo ③ es jump: 1~32 (cadena)

□ **NOTA** Si elige un kit de batería o una canción de la tarjeta de memoria (C1-C99 para cada uno), deberá tener introducida la tarjeta que contenga el kit de batería o los datos de canción adecuados para la correcta reproducción de la cadena. En caso contrario, en la pantalla aparece “No Card”.

Procedimiento

Cree o edite una cadena siguiendo las explicaciones anteriores referentes a cada elemento de la pantalla de edición.

□ **NOTA** En la pantalla Chain Edit, aparece un punto en la pantalla LED. Esto quiere decir que ha editado la cadena pero todavía no la ha almacenado. Si, mientras la edita, cambia a la pantalla Chain Play y elige otra cadena sus ediciones se perderán (el punto de la pantalla LED se apagará). Asegúrese de almacenar las ediciones que necesite antes de elegir otra cadena.

1. Use los dos mandos de la izquierda para especificar el nombre de cadena.

2. Use el mando central para elegir un paso y después use los dos mandos de la derecha para ajustar el tipo y el número del paso.

3. Especifique otros pasos de la misma forma.

4. Pulse el botón STORE para almacenar la cadena.

Store Current Chain to chain
10 My Chain

5. Use el segundo mando de la derecha para elegir el número de cadena (1 a 32), en el que se almacenará la cadena actual que ha creado o editado.

6. Pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.

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

7. Pulse el botón ENTER/YES de nuevo para realizar la operación de almacenamiento, o el botón EXIT/NO para cancelar.

8. Cuando la cadena haya sido almacenada con éxito, la pantalla mostrará “Done.” durante un segundo y volverá a la pantalla Chain Play. Si la operación de almacenamiento ha sido cancelada usando el botón EXIT/NO podrá continuar con la edición si quiere.

Reproducción de una Cadena

Para reproducir una cadena, simplemente gire el mando para elegir cada paso. También puede elegir un paso mientras toca el kit de batería aumentando / disminuyendo el número de paso con un parche (página 77) o con un pedal (página 46).

Pantalla Chain Play

Una vez que haya creado una cadena, reproduzcala desde la pantalla Chain Play.

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

① CHAIN=

Elija la cadena que quiera.

Valores: 1~32

② Step=

Elija un número de paso para la cadena activa (1), lo que activará el kit de batería o canción asociados a ese paso (el nombre y el número aparecen a la derecha).

Kit=xxx xxx, Canción=xxx xxx.

Valores: 1~32 (dependiendo de cada cadena)

Procedimiento

Además de al mando del panel, puede asignar funciones de aumento y disminución respectivamente a dos interruptores distintos — parches (página 77), pedales (página 46) o una combinación de parche y pedal, lo que le hará posible elegir cada paso de la cadena incluso mientras toca el kit de batería.

1. Use el mando de más a la izquierda para elegir la cadena que quiera usar.
2. Use el segundo mando por la izquierda, parche o pedal para escoger un paso y cargar un kit de batería o una canción.

NOTA Si el paso elegido es un punto de **salto**, será cargado el kit de batería o canción asignados al primer paso de la cadena enlazada.
3. Toque el kit de batería o canción que haya sido cargado.
4. Si quiere, elija el siguiente paso de la misma manera y cargue otro kit de batería o canción para su reproducción.

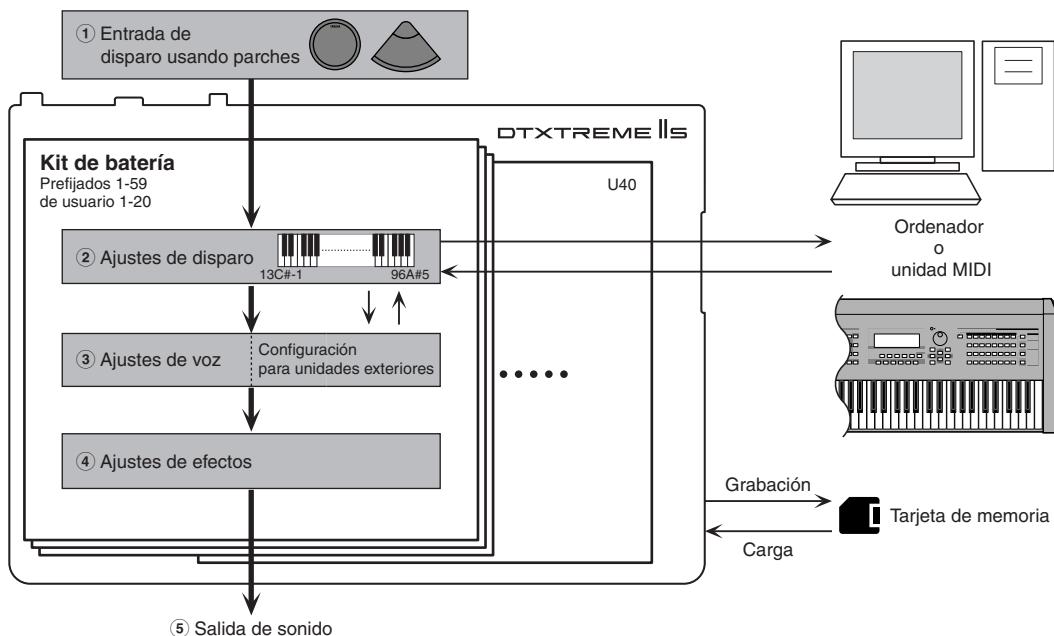
Sección de Edición

El DTXTREME IIIs como Sistema de Percusión

Debido a su rápido decaimiento y a su naturaleza no-afinada, los instrumentos de batería y percusión son ideales para la música electrónica. Las cajas de ritmo y los samplers hacen fácil utilizar los sonidos de instrumentos reales y conjuntar los ritmos de formas auténticas y creíbles. No obstante, la programación de sonidos de percusión para reproducir de forma realista la energía, sentimiento, ritmo y dinamismo natural originales es muy difícil de conseguir. La mayoría de músicos sienten que no hay nada como “aporrear” el ritmo en una batería para conseguir la calidad apropiada de la “aleatoriedad humana”. Golpear y sonar, y repetir esto para crear un ritmo — este proceso primitivo y simple produce una interpretación muy humana. Nuestra investigación y desarrollo se enfocaron hacia ese punto — una fusión completamente nueva de instrumentos acústicos y electrónicos. La respuesta es el DTXTREME IIIs. Con la conversión de lo que un músico pretende representar tocando a través de disparadores, y su enlace con el sistema MIDI, un standard de la industria para instrumentos musicales electrónicos, el DTXTREME IIIs le permite una interpretación musical creativa orientada al ritmo, más allá de lo que puede esperar de las baterías acústicas tradicionales.

De la Entrada de Disparo a la Salida de Sonido

Antes de profundizar en el sistema DTXTREME IIIs, echemos un vistazo a su mecanismo, estructura y conceptos básicos.

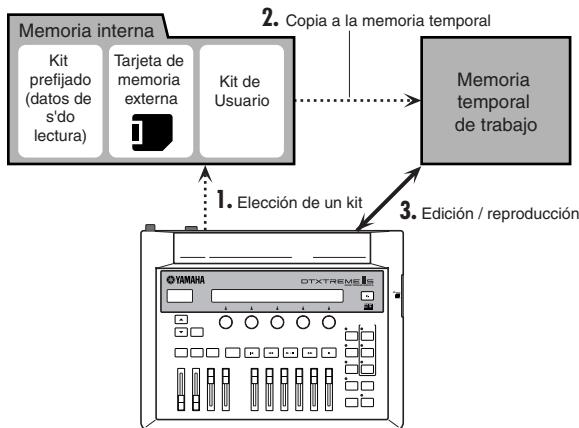


- ① Envíe señales de disparo al DTXTREME IIIs golpeando los parches de percusión (o los tambores con una pastilla de disparo añadida) conectados a las clavijas de entrada de disparo 1 a 16 y a las clavijas HI-HAT CONTROL y FOOT SW.
- ② Ajuste cada entrada de disparo de forma adecuada para que el DTXTREME IIIs pueda recibir las señales de disparo, y también asigne una función específica a cada entrada de disparo. Puede asignar canciones (canciones de parche) o números de nota distintos a los del canal MIDI 10 (parte de ritmo y percusión) para una amplia gama de interpretaciones.
- ③ Asigne una voz de percusión a cada número de nota del canal MIDI 10 (parte de ritmo y percusión) de modo que pueda tocar una voz de percusión cuando golpee un parche de percusión. También puede especificar la forma en que sonará cada voz de percusión (volumen, panorama, etc.) en el kit. Opcionalmente, puede activar los ajustes MIDI para distintas partes cuando elija el kit de batería.
- ④ Ajuste los efectos de sistema que son aplicados a todo el kit de batería y los efectos de inserción que son aplicados a voces de percusión concretas.
- ⑤ Haga sonar la percusión y otras voces como señales de audio, de acuerdo a los ajustes anteriores ② a ④.

Los ajustes anteriores ② a ④ combinados son conocidos como kit de batería — como se indica en el panel, con los tres botones TRIGGER, VOICE y EFFECT resaltados por DRUMKIT. Cuando pulse uno de estos botones, podrá empezar a editar el kit de batería actual. Sus kits de batería pueden ser almacenados en hasta 40 kits de Usuario (U1 a U40) en la memoria del DTXTREME IIIs, o hasta 99 kits de Usuario (C1 a C99) en una tarjeta de memoria externa.

Memoria, Memoria Temporal y Operación de Almacenamiento

Cuando edite un kit de batería, deberá tener en cuenta las relaciones entre la memoria de almacenamiento y la memoria temporal de trabajo. Cada vez que elija (cargue) un kit prefijado o uno de usuario desde la memoria interna del DTXTREME IIIs o desde una tarjeta de memoria externa, los datos del kit de batería serán copiados en la memoria temporal de trabajo.



NOTA Gracias a la memoria temporal de trabajo, puede seleccionar y editar cualquier kit de batería incluso aunque sea a partir de un kit prefijado (datos de sólo lectura). Cuando vaya a crear su kit de batería original, primero deberá elegir un kit prefijado o de usuario existente, después editarlo y finalmente almacenarlo como un nuevo kit de Usuario.

Los datos del kit de batería en la memoria temporal serán usados para todo — para su interpretación o para la edición. Una vez que edite cualquier dato (cambie los datos con respecto a su estado guardado), el punto situado más a la derecha de la pantalla LED se encenderá.



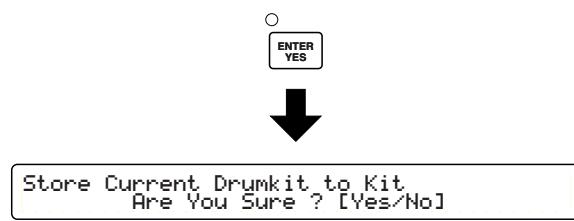
NOTA La pantalla LED puede mostrar el tempo actual (página 76).

Si elige otro kit de batería en este momento, el punto se apagará. Esto querrá decir que otros datos de kit de batería acaban de ser copiados en la memoria temporal de trabajo, sobregrabando los datos de percusión con los que estaba trabajando. Si quiere almacenar lo que ha editado, asegúrese de hacerlo ANTES de elegir otro kit de batería.

Para almacenar los datos del kit de batería actual, ejecute la operación de almacenamiento pulsando el botón STORE.



Cuando aparezca la pantalla de arriba, elija el número de kit de Usuario de destino (U1 a U40, o C1 a C99) donde estén almacenados actualmente sus datos. No hace falta que elija un nuevo destino si edita un kit de Usuario y lo sobrescribe con datos editados. Sin embargo, si edita uno de los kits prefijados (P1 a P90) y quiere almacenar un nuevo kit de batería, deberá especificar un número de kit de Usuario en la memoria interna (U1 a U40) o en la tarjeta de memoria (C1 a C99). Después de elegir el destino, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá el siguiente mensaje de confirmación.



NOTA Si elige C1 a C99 sin que haya ninguna tarjeta de memoria introducida en la ranura CARD, en la pantalla aparecerá "No Card" y no podrá continuar con la operación de almacenamiento. Introduzca una tarjeta de memoria adecuada (página 85) o guarde los datos en la memoria interna.

Pulse el botón ENTER/YES de nuevo para ejecutar la operación de almacenamiento. Cuando haya terminado, en pantalla aparecerá brevemente "Done.". Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación. En cualquier caso, la pantalla volverá a la pantalla de modo Play por defecto. Fíjese que el punto de la pantalla LED se apagará después de realizar la operación de almacenamiento.

Puede almacenar el kit de batería actual en cualquier momento durante la edición. Guarde sus ediciones a menudo — las actualizaciones frecuentes garantizan que sus datos importantes no se pierdan.

Ajustes de Disparo

Pulse el botón TRIGGER del panel superior, indicado como DRUMKIT, para empezar a editar los ajustes de disparo del kit de batería con el que esté trabajando.

NOTA Los ajustes de disparo son la parte más importante de su kit de batería para que varias voces suenen de manera adecuada. Si es necesario, copie primero los ajustes de disparo existentes (página 44) de un kit prefijado que sea parecido a lo que quiera y después editelos para su kit original.



[TrgSens1] Type RHP Gain 32 Curve 3 PadCtrl1
Input=1 Pitch

NOTA La primera página que aparece (la última cargada) puede ser distinta de la mostrada arriba (página 76).

Páginas de Edición y Operaciones Básicas

Los ajustes de disparo están disponibles en las diecisiete páginas siguientes, ordenados por finalidad y función.

Nombre de página

[TrgSens1] Type RHP Gain 32 Curve 3 PadCtrl1
Input=1 Pitch

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

[TrgSens3] SelfRej Rej Spec Rej
Input=16 6ms 4 9 from IN16

[TrgFunc] Func PadSong Song P1 Repeat off Mode
Input=16 PadSong P1 off cutoff

[TrgMIDI1] Mode TrgAltG RimVel
Input=16 stkmmono 16 -----

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

[TrgMIDI3] Note VelXFade
Input=16 1st 1

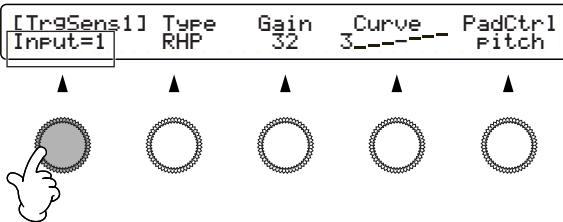
[TrgCopy1] Input Kit Input
from 16 to current 16

[TrgCopy2] Copy Current Trigger to Kit
Ui

[MIDI EG] Curve Time MIDI Type
32 10ch Ctl 16

[FootCtl1]	Func HiHat	Sens 16
[FootCtl2]	HHInput IN8	MIDI 10ch Type Ctl 4
[FootSw1]	Func Velocity HiHat	MIDI 10ch Type Ctl127
[FootSw2]	OnValue OffValue	127 127
[COMMON1]	Volume	WaveDir 127 No card
[COMMON2]	Song P1	Tempo 200 9to10 off 11to12 off
[KitName]	Name "Acoustic"	↔ <90abc>

En las primeras siete páginas puede configurar cada entrada de disparo del panel trasero del DXTREME II. Esto quiere decir que realmente tiene siete páginas para cada una de las diecisés entradas. Sin embargo, puede cambiar fácilmente a otras entradas girando el mando situado más a la izquierda, mientras esté en la misma página. Esto también es útil para comparar ajustes de la entrada actual con otros.



NOTA También puede elegir la entrada de destino golpeando el parche correspondiente (página 76), lo que es más adecuado si realiza ajustes precisos de su kit de batería mientras toca.

Consulte también “Operaciones Básicas” en la página 20.

[TrgSens1] & [TrgSens2] Conceptos básicos de Disparo

Estas dos páginas contienen ajustes para configurar la forma en que su fuerza (nivel de la señal de disparo) es convertida en velocidad para los eventos de Activación de Nota MIDI. Por lo general, el golpear fuerte el parche produce un gran valor de velocidad y las voces resultantes suenan fuerte.

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

① Input=

Elija una entrada de disparo de destino (1 a 16).

② Type

Elige el tipo de parche para la entrada de destino ①. En la lista siguiente puede ver los tipos de parche que se pueden configurar para los parches o las pastillas de disparo conectados.

□ **Valores:** Consulte la tabla siguiente.

Tipos de Parche del DTXTREME II

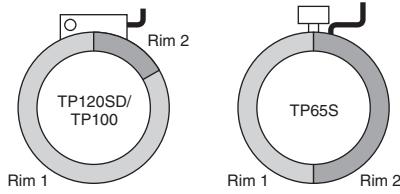
KP	KP65/60/80S/80
TP-1/Snr	TP120SD/100 (*1)
TP-1/Tom	TP120SD/100 (*1)
TP-2/Snr	TP65S (*1)
TP-2/Tom	TP65S (*1)
TP-3	TP80S/80/65/60 (*2)
RHP	RHP120SD/120/100/80
RHP Kick	KP120
PCY-1	PCY150S
PCY-2	PCY130S/130/65S/65/80S/80
PCY-3	PCY80S/80/65S/65/60/10
RHH	RHH130 (*3)
BP	BP80
DT Snare	DT10/20 disparo de percusión para caja
DT HiTom	DT10/20 disparo de percusión para timbales agudos
DT LoTom	DT10/20 disparo de percusión para timbales graves
DT Kick	DT10/20 disparo de percusión para bombo
TRG Snr	Pastilla de disparo genérica para caja
TRG HTom	Pastilla de disparo genérica para timbales agudos
TRG LTom	Pastilla de disparo genérica para timbales graves
TRG Kick	Pastilla de disparo genérica para goliat

*1 “TP-1/Snr” y “TP-2/Snr” dan más sensibilidad al aro 2 para golpes de aro suave.

“TP-1/Tom” y “TP-2/Tom” dan la misma sensibilidad a ambos aros 1 y 2.

*2 “TP-3” producirá una voz asignada al aro 1 cuando golpea el aro del parche.

*3 El “RHH” también acepta el parche TP65S.



③ Gain

Ajuste la ganancia para el tipo de parche ②. Cuanto mayor sea el valor, más sensible será el parche.

□ **Valores:** 0-63

④ Curve

Ajuste la curva de velocidad para el cambio de los niveles de señal de disparo. Para los valores mayores el parche deberá ser golpeado con más fuerza para producir el sonido más fuerte.

□ **Valores:** 1-5

⑤ PadCtl

Al usar un parche TP120SD o TP100 para la caja o el timbal (conectado a las entradas de disparo 1 a 6), puede usar el controlador de parche para ajustar el sonido del tambor.

Especifique un parámetro de voz (página 48) ajustado por el controlador de parche. Elija un valor que termine con la letra “R” para el control simultáneo tanto de la voz del parche como el del aro 1.

□ **Valores:** off (sin efecto), tono (R) (Afinación), volumen (R), voz (R), panorama (R), estrato (R), filtro (R), Q (R), ataque (R), decaimiento (R), decay R+ (vea nota), onda 1 (voz Estrato 1)*, onda 2*, XSfilter*, XSdecay*, balance*

* Controlable cuando Type=XtrSnr está elegido en los ajustes de voz.

NOTA El valor decay R+ puede ajustar de forma continua la velocidad de decaimiento de la voz y cambiar a otra voz concreta (por ejemplo a un sonido de caja sin tensión en los tiradores) en un valor mínimo.

NOTA Aquí puede elegir cualquier parámetro, pero el efecto real del controlador del parche dependerá del sonido de batería elegido en los ajustes de voz.

6 Level

Ajusta el rango de los niveles de disparo para la entrada de destino ①, como valores mínimo y máximo. Los niveles de disparo dentro del rango especificado son convertidos en valores de velocidad. Si la señal de disparo está por debajo del nivel mínimo, no habrá salida de sonido. Si la señal de disparo sobrepasa el nivel máximo, esta será convertida en la velocidad máxima, especificada por el parámetro Velocity ⑦. Cuando golpee el parche, el nivel de disparo será mostrado como un porcentaje a la derecha de **Level**.

Valores: Nivel mínimo: 0~99, nivel máximo: 1~100

7 Velocity

Ajusta el rango de valores de velocidad que corresponde con el rango de nivel ⑥, como valores mínimo y máximo. El sonido de percusión sonará en el rango de velocidad especificado. Cuando golpee el parche, el valor de velocidad convertido aparecerá a la derecha de **Velocity**.

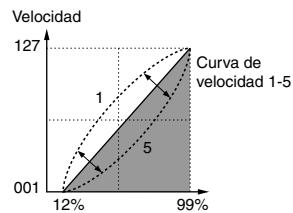
Valores: Velocidad mínima: 0~126, velocidad máxima: 1~127

NOTA El ajustar una velocidad mínima alta producirá un sonido fuerte cuando golpee el parche suavemente. Sin embargo, esto hará que el rango dinámico sea más estrecho y reducirá la cantidad de control de expresión que tenga sobre el cambio de volumen.

Relación entre el Nivel de Disparo y la Velocidad

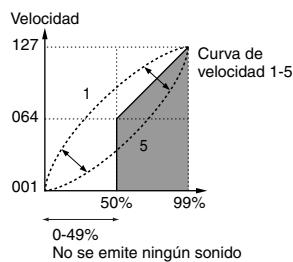
Ej. 1

En esta ilustración, los valores de velocidad son emitidos para niveles de disparo entre 12% y 99%. Para un nivel de disparo de 12%, la velocidad es 001. Para un nivel de 99%, la velocidad será de 127.



Ej. 2

En esta ilustración, los valores de velocidad son emitidos para niveles de disparo entre 50% y 99%. Para un nivel de disparo de 50%, la velocidad es 064. Para un nivel de 99%, la velocidad es 127. No se produce sonido (valor de velocidad de cero) para niveles de disparo entre 0% y 49%.



NOTA Esta conversión “nivel de disparo a velocidad” también se aplica a la velocidad del aro (salida de velocidad del aro del parche; página 41). Cuando utiliza un aro de parche para la anulación de platillos, el nivel de disparo generado al sujetar el aro será convertido a un valor de velocidad de cero.

[TrgSens3] Rechazo

Esta página contiene tres ajustes distintos para evitar “golpeos falsos” — como los dobles disparos producidos por rebotes de la baqueta, o cruces de canal producidos por vibración del parche o interferencias entre entradas de disparo. Las señales de disparo detectadas como golpes falsos no producirán ningún sonido.

[TrgSens3]		SelfRej	Rej	Spec Rej
Input=16	6ms	4	9	from IN16

1 2 3 4

① Input=

Elija una entrada de disparo de destino (1 a 16).

② SelfRej

Úsalo para evitar el doble disparo de la propia entrada de destino ① producido por el rebote de la baqueta. Si hay 2 señales de disparo generadas en la entrada ① dentro del periodo especificado aquí, la segunda señal será detectada como un doble disparo.

□ **Valores:** 5ms (milisegundos) ~10.0s (segundos)

③ Rej

Úsolo para evitar el cruce de canal producido por las vibraciones mientras toca el kit de batería. Si una señal de disparo es generada en la entrada de destino ① y su nivel es inferior al especificado aquí, la señal de disparo será detectada como un cruce de canal.

□ **Valores:** 0 (sin rechazo) ~9

④ Spec Rej

Úsolo para evitar el cruce de canal producido al golpear un parche específico (interferencia). Si es generada una señal de disparo en la entrada de destino ① con un nivel inferior al especificado aquí, y esta se produce después de la señal de disparo de la entrada que produce interferencias ajustada aquí, la señal de disparo de la entrada ① será detectada como un cruce de canal.

□ **Valores:** Nivel: 0 (sin rechazo) ~9, Entrada: IN1~IN16

NOTA Use los dos mandos de la derecha para ajustar el nivel y la entrada de disparo que produce interferencias.

[TrgFunc] Función de Disparo

Además de disparar una voz de percusión, puede utilizar los parches de percusión conectados a las entradas de disparo para distintos controles. Dado que esta función de control también puede ser asignada al aro del parche, puede tocar el cabezal del parche normalmente mientras usa el aro para controlar un parámetro o función. Recuerde que el aro o el cabezal de un parche que está asignado para el control de una función no puede ser usado para disparar un sonido de percusión.

[TrgFunc]		Func	Song	Repeat	Mode
Input=16	PadSong	P1	off	on	cutoff

1 2 3 4 5

① Input=

Elija una entrada de disparo de destino (1 a 16). Para las entradas de disparo 1 a 8, puede elegir entre dos aros (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

NOTA Puede usar los ajustes de aro con un parche de disparo dual. En la Tabla de Emparejamientos Parche-a-Entrada (página 16), para las combinaciones indicadas por “A(Best)” o “B(Good),” puede usar hasta dos aros o marcos. No puede usar el aro del parche para combinaciones “C(Fair)”.

② Func

Le permite elegir la función de la entrada de destino ①. Esto especifica lo que puede disparar al golpear el parche de percusión o el aro.

□ Valores:

- normal: Reproduce una voz de percusión y da salida a eventos MIDI.
- padsong: Controla una canción de parche. Especifique una canción con los parámetros ③-⑤.
- click: Activa o desactiva el clic de metrónomo.
- inc: Aumento — elige el kit de batería siguiente en la pantalla de modo Play, o el paso siguiente en la pantalla Chain Play.
- dec: Disminución — elige el kit de batería anterior en la pantalla de modo Play, o el paso anterior en la pantalla Chain Play.
- bypass: Desactiva temporalmente las entradas de disparo que no son la entrada de destino ① (página 37).
- strt/stp: Controla la reproducción de la canción principal (igual que Start/Stop en el control de transporte).
- MIDI EG: Da salida a datos de Cambio de Control de manera continua (página 44).

Ajuste de una Canción de Parche

Puede reproducir hasta cuatro canciones de parche desde un kit de batería. Si ya ha especificado cuatro canciones de parche para otras entradas de disparo, los parámetros ③-⑤ no podrán ser ajustados y en la pantalla aparecerá “---”.

③ Song

Le permite elegir una canción para la canción de parche. No puede elegir una canción de la tarjeta de memoria.

Valores: canción Preset (prefijada) o User (de usuario)

④ Repeat

Activa o desactiva la reproducción repetida de la canción de parche.

Valores: on (activado), off (desactivado)

⑤ Mode

Especifica cómo quiere que sea reproducida la canción de parche.

Valores:

- play: La reproducción de la canción empezará o se detendrá cada vez que golpee el parche. La canción siempre será reproducida desde el principio.
- chase: Cada vez que golpee el parche, la canción reproducirá un compás y después de detendrá automáticamente. Si golpea el parche durante la reproducción, la canción continuará la reproducción desde el siguiente compás.
- cutoff: La reproducción de la canción empezará o se detendrá cada vez que golpee el parche. Si inicia una canción de parche distinta durante la reproducción, la canción actual esta se detendrá.

NOTA Cuando reproduzca múltiples canciones (canción principal y canciones de parche) con un kit de batería, recuerde las asignaciones de canal MIDI para esas canciones. Puede conseguir resultados inesperados y confusos si distintos datos de dos o más canciones comparten el mismo canal MIDI.

[TrgMIDI1] Modo de tecla activada

En esta página puede especificar cómo serán disparados los eventos de Activación de Nota MIDI cuando golpee un parche. Puede pensar en el disparo al golpear un parche como la pulsación de una tecla en el teclado, y una nota disparada sonará de acuerdo a una regla concreta. Esta regla es conocida como el modo de Activación de Tecla.

[TrgMIDI1] Mode HoldGrp RimVel			
Input=	16	stkmono	16
①	②	③	④

① Input=

Le permite elegir una entrada de disparo de destino (1 a 16). Para las entradas de disparo 1 a 8, puede elegir entre dos aros (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

NOTA Los ajustes de aro pueden funcionar con un parche de disparo dual. En la Tabla de Emparejamientos Parche-a-Entrada (página 16), para las combinaciones indicadas por “A(Best)” o “B(Good),” puede usar hasta dos aros. No puede usar el aro del parche para combinaciones “C(Fair)”.

② Mode

Especifica el modo de Activación de Tecla para los números de nota (página 42) asignados a la entrada de destino ①.

Cada una de las entradas de disparo 1 a 16 (excepto para los aros) puede ser asignada para reproducir hasta seis notas simultáneamente (modo stack), o hasta nueve notas distintas en serie (modo alternate). Cada una de estas asignaciones tiene dos modos distintos, mono y multi. En el modo mono, las notas disparadas previamente serán anuladas por las disparadas a continuación.

Valores para este parámetro que son distintos a los de aro (R1 y R2):

- stack: Modo stack y multi.
- alter: Modo alternate y multi.
- stkmono: Modo stack y mono.
- altmono: Modo alternate y mono.
- hold: Una variación del modo stack y mono, que permite que las notas disparadas al golpear el parche continúen sonando hasta que las golpee una segunda vez.

NOTA Si sólo dispara una voz de percusión al golpear un parche y no toca ningún acorde (notas apiladas) o un pasaje (notas alternas), elija aquí un modo multi (**stack** o **alter**). Si elige un modo mono, este cortará las notas disparadas continuamente, produciendo sonidos poco naturales.

Hay tres modos de Activación de Tecla para los aros: modo **Single**, que es adecuado para golpes de aro cerrado (baquetas cruzadas); modo **hold**, que es para hacer sonar una voz de aro durante el tiempo que quiera y modo **withpad**, que es adecuado para baqueta abiertas.

Valores para los aros (R1 y R2 sólo)

- **single:** Toca una voz de percusión asignada al aro de la entrada de destino ①.
- **hold:** Una variación del modo single, que permite que una voz de aro disparada al golpear el aro continúe sonando hasta que lo golpee de nuevo.
- **withpad:** Toca simultáneamente una voz de percusión (y otras notas apiladas o alternas) y una voz de aro para la entrada de destino ① cada vez que golpea el aro.

NOTA El modo **Withpad** no obliga a hacer un toque un aro abierto real (golpeando el aro y el cabezal del parche a la vez). Le permite tocar tanto los sonidos de parche como de aro golpeando sólo el aro.

③ TrgAltG

Especifique el número de grupo alterno de disparo al que pertenece la entrada de destino ①. Si las entradas de disparo múltiple están agrupadas con el mismo número asignado, sólo una entrada de ese grupo será activada cada vez. Como resultado de ello, el golpeo de un parche de ese grupo anulará las notas disparadas por los otros parches del mismo grupo. Esto es útil para evitar un apilamiento innecesario de notas.

Valores: off (no agrupado, predeterminado), 1-32

NOTA Esta opción funciona en combinación con el valor RvKeyOff (página 52) para una voz de batería asociada a una entrada de disparo (mediante un número de nota MIDI). Cuando una entrada de disparo está habilitada desde un grupo alterno de disparo, otras entradas de disparo del mismo grupo generan, respectivamente, un evento de desactivación de nota MIDI para el número de nota MIDI correspondiente. Este evento de desactivación de nota se envía después al generador de tonos interno y se utiliza para anular una voz de batería asignada a ese número de nota MIDI. Si esta voz está ajustada para recibir el evento de Desactivación de Nota (RvKeyOff=on), puede anular con éxito su sonido mediante el ajuste del grupo alterno de disparo. En caso contrario (RvKeyOff=off), no podrá anular el sonido aunque se genere el evento de Desactivación de Nota y se envíe al generador de tonos.

④ RimVel

Este parámetro está disponible sólo cuando un aro (1R1 a 8R2) está seleccionado para la entrada de destino ①, y determina cómo dar salida a la velocidad de aro. La conversión de "nivel de disparo a velocidad" (página 37) para la entrada de destino ① se aplica a los distintos ajustes de los ajustes **fix (fijos)**.

Valores:

- **mute hi:** Da salida a un valor de velocidad de acuerdo a lo fuerte que golpee el aro. Cuando golpea (mantiene) el aro con una fuerza por debajo de un determinado nivel, se da salida a un valor de velocidad de cero y se produce el efecto de anulación. Elija esto si conecta un parche de platillo a la entrada de destino ①.
- **mute lo:** Lo mismo que **mute hi**, pero la sensibilidad de anulación es más baja. Si no puede conseguir fácilmente el efecto de anulación con **mute hi**, elija este valor.

- **variable:** Da salida a un valor de velocidad de acuerdo a la fuerza con que golpee el aro. Elija esto si conecta un parche de percusión a la entrada de destino ①.
- **fix1-fix127:** Da salida a un valor de velocidad fijo independientemente de lo fuerte que golpee el parche. Como contrapartida, no puede usar el efecto de anulación con uno de estos valores fijos.

NOTA Si conecta y especifica un parche de cabezal real de la serie RHP en la entrada de destino ①, **mute hi** o **mute lo** para la velocidad de aro ④ aparecerán entre corchetes. Esto quiere decir que la entrada de disparo y el tipo de parche no coinciden, por lo que el efecto de anulación está desactivado.

[TrgMIDI2] Evento de Activación de Nota

Después de que haya especificado la forma en que se convierte la señal de disparo en un valor de velocidad (página 38) y cómo producir un sonido disparado (página 40), ahora siga con esta página y especifique la nota para ese sonido con su tono y duración (número de nota y tiempo de puerta), así como la asignación de canal MIDI. Esto determina una salida de evento de Activación de Nota MIDI concreto (consistente en canal, número de nota y velocidad) que se producirá cuando golpee un parche. De nuevo, en esta página puede especificar hasta nueve notas (incluyendo la nota básica para una voz de percusión) de acuerdo al modo de Activación de Nota especificado, hasta dos notas para los aros y una opcional para la anulación respectivamente, por número de nota, tiempo de puerta y canal MIDI.

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

1 2 3 4 5

① Input=

Elija una entrada de disparo de destino (1 a 16).

② Note

Le permite elegir una nota de destino (1^a a 9^a para el modo alternate, 1^a a 6^a para el modo stack), una nota rim (rim1, rim2) o una nota mute.

Cuando elija la entrada de disparo ① para hi-hats (página 46), tendrá cinco notas disponibles para estos hi-hats en lugar de las notas 1^a a 9^a:

- **open:** Para un sonido de hi-hat abierto al golpear el parche.
- **clse:** Para un sonido de hi-hat cerrado al golpear el parche.
- **fcls:** Para un sonido de hi-hat cerrado con el pie.
- **spls:** Para un sonido de hi-hat splash con el pedal.
- **clsRim:** Para un sonido de aro al golpear el parche con el pedal hi-hat pulsado.
- **opRim1:** Para un golpe rim1 al golpear el parche con el pedal hi-hat sin pulsar.
- **opRim2:** Para un sonido rim2 al golpear el parche con el pedal hi-hat sin pulsar.

NOTA El ajuste **mute note** es una potente función de interpretación que le permite anular el sonido que reproduce el parche, simplemente al tocar / golpear el aro o marco y además, también le permite tocar un segundo sonido. Por ejemplo, podría conseguir un "golpe" de platillos al dar contra el borde de un parche de platillo — y al mismo tiempo hacer que se produjese un sonido de platillo al revés u otro distinto.

3 Note#

Asigne un número de nota para la nota ② de la entrada de destino ①. Dado que el número de nota aparece con su nombre de nota (clave y octava), ambas cambiarán a la vez cuando gire el mando asociado. Consulte también la columna inferior para saber más sobre el número de nota.

□ Valores:

- off: Use esto como una marca de final del pasaje. Si toca un pasaje de seis notas habiendo ajustado un modo **alternate**, ajuste la 7^{ta} nota a **off**. Esto le permitirá repetir el pasaje al golpear continuamente el parche. Para modos **stack**, este ajuste no tiene efecto.
- note number: Los números de nota por debajo de 13 (C#-1) o por encima de 94 (A#5) aparecen entre corchetes. Esto quiere decir que serán emitidos como eventos MIDI, pero no reproducirán sonidos en el generador de sonidos interno.
- skip: Disponible sólo para modos **alternate**. Use esto como una marca de silencio para el pasaje. Esto le permite tocar un pasaje que contenga silencios golpeando repetidamente el parche.

NOTA Un asterisco (*) a la izquierda de un número de nota en la pantalla significa que el mismo número de nota para el canal MIDI 10 ha sido asignado en alguna otra parte, advirtiéndole que el mismo sonido de percusión podría ser disparado desde varios parches. Para su información, la copia de ajustes de disparo desde un kit prefijado (página 44) le garantiza que la 1^{ra} nota de cada entrada de disparo hará sonar un sonido de percusión adecuado (p.ej., bombo para KICK, etc.).

4 GateTime

Ajuste un tiempo de puerta (duración de nota) para el número de nota ③ para hacer que coincida la duración de la nota con el tempo de la percusión o de la canción principal, o para que un pasaje que contenga silencios suene de forma natural. Para las notas del canal 10 ⑤ (voz de percusión), la duración de nota vendrá determinada junto con los ajustes de voz (página 52).

□ Valores:

0.0s~9.9s (en incrementos de 0.1s), =1st

NOTA Para el disparo de un acorde (múltiples notas en el modo stack), puede ajustar fácilmente el mismo tiempo de puerta para todas las notas. Ajuste el tiempo de puerta que necesita para la 1^{ra} nota y después ajuste el mismo valor para el resto de las notas.

5 Channel

Ajuste un canal MIDI para el número de nota ③. Este canal será utilizado tanto para la transmisión como para la recepción. Puede usar este canal para hacer que suene el generador de sonidos interno desde un controlador MIDI externo, así como para enviar un evento de Activación de Nota a un módulo de sonido externo al golpear un parche.

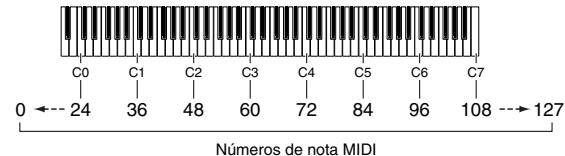
□ Valores:

1~16, =1^a (lo mismo que GateTime, para poder disparar un acorde o un pasaje)

Ajuste de los Números de Nota

Los números de nota MIDI se usan para especificar el tono de un sonido. El C (Do) central, por ejemplo, es el número de nota 60. Por lo general, cada nota viene indicada por su nombre y octava, como C3 para el Do central. De esta forma, la nota que está una octava por encima del C3 es C4 y su número de nota es 72.

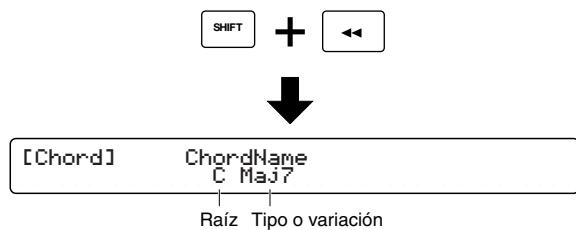
Esta estandarización facilita las cosas cuando reproduce notas en un módulo de sonidos exterior.



Puede ajustar fácilmente múltiples números de nota para un acorde o un pasaje en la página [TrgMIDI2] (sólo disponible en esta página).

Uso de un Nombre de Acorde

Para cargar la página siguiente, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse simultáneamente el botón Rewind.



Use el segundo mando de la izquierda y el central para especificar un acorde por su raíz y tipo. También puede ajustar automáticamente el acorde para la entrada de disparo actual usando hasta cinco números de nota.

□ Valores:

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

Después de que haya elegido un acorde, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para fijar realmente los números de nota. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación. Cuando vuelva a la página anterior, pruebe a golpear el parche. Podrá reproducir un acorde en el modo stack o un arpegio en el modo alternate.

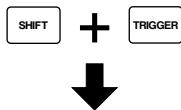
Uso de un Teclado MIDI Externo

Puede asignar una nota o notas múltiples como un acorde usando un teclado MIDI externo conectado a la entrada MIDI IN del panel trasero. Elija la 1^a nota **2** y después toque el acorde que quiera en el teclado MIDI. El acorde que toque se dividirá automáticamente y será programado en notas numeradas individualmente en el orden en que fueron tocadas (1^a a 6^a para el modo stack, 1^a a 9^a para el modo alternar).

NOTA Si elige una nota distinta de la 1^a, sólo la primera nota (de un acorde) que toque será asignada a esa nota.

Ver las asignaciones actuales

Pulse los botones SHIFT (cambiar) y TRIGGER (activar) a la vez para pasar a la página siguiente,

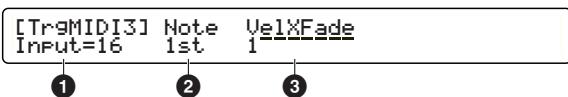


I=10 1. C#-2 2. D-1 3. E0 4. --- 5. ---
altn 6. --- 7. --- 8. --- 9. --- m. E#0

Utilice el botón más a la izquierda para especificar la entrada del activador. Ahora puede ver el ajuste de modo Key (tecla) (página 40) bajo la entrada especificada y los números de nota para las posiciones "1" a "9" y "m" (de la primera a la novena y silencio), por su nombre y octava.

[TrgMIDI3] Fundido de Velocidad

Hemos visto anteriormente cómo convertir la señal de disparo en un valor de nota concreto y puede suponer que ese ajuste cuando se aplica a los acordes hace que cada nota del acorde suene con el mismo volumen. En esta página, puede ajustar una curva de fundido de velocidad para cada nota disparada, aplicando una determinada aleatoriedad natural a la velocidad de las notas en el acorde.



NOTA Por las razones anteriores, los ajustes de esta página son activados a todas las notas cuando la entrada de disparo está en el modo stack (página 40). En el modo alternar, cada nota puede ser disparada de forma ordenada con un valor de velocidad distinto.

① Input=

Le permite elegir una entrada de disparo de destino (1 a 16).

② Note

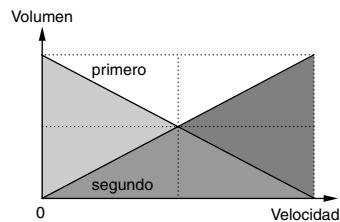
Le permite elegir una nota de destino (1^a a 6^a).

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

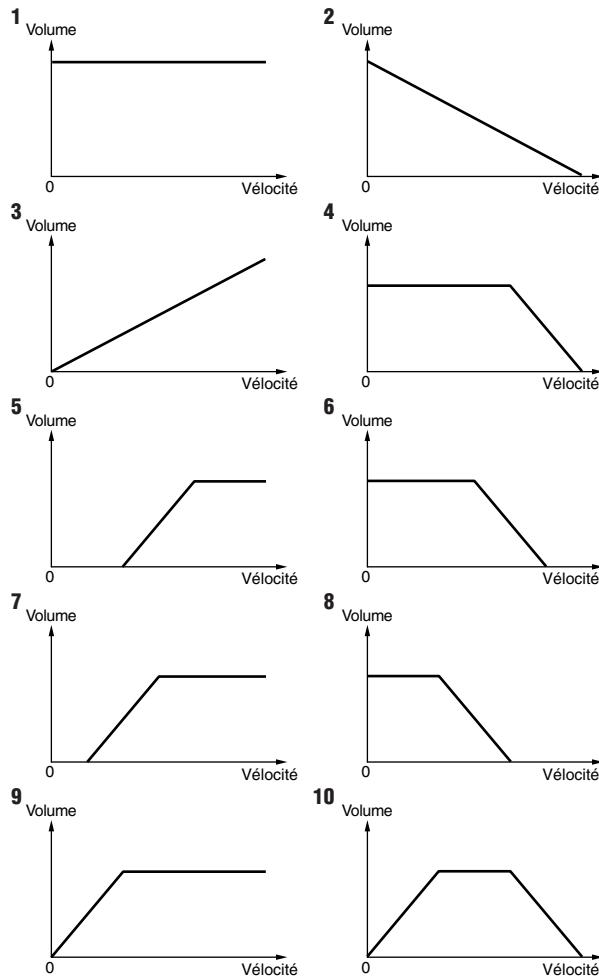
NOTA Puede elegir otras notas, pero no puede ajustar el valor de fundido de velocidad **3** cuando vea la indicación "----".

③ VelXFade

Ajusta una curva de velocidad (curva de volumen) para la nota **2**, con respecto a la fuerza con la que toque el parche (suave o fuerte). Por ejemplo, podría ajustar la Curva 2 a la 1^a nota y la Curva 3 a la 2^a. En este caso, la 1^a nota sonará más fuerte cuando toque más suavemente, mientras que la 2^a sonará más fuerte cuando toque más fuerte.



Valores: 1-10



[TrgCopy1] y [TrgCopy2]

Copia de Disparador

Puede copiar ajustes de disparador para crear un kit de batería en el que conseguir una configuración similar de parches. Use la página [TrgCopy1] para copiar ajustes desde una entrada de disparo concreta. Use la página [TrgCopy2] para copiar el ajuste del kit de batería con el que esté trabajando (editando) en ese momento. Cualquiera de las operaciones de copia se realiza simplemente al elegir un destino y pulsar el botón ENTER/YES.

Copia desde una Entrada de Disparo

[TrgCopy1] Input	from 16	Kit	Input
1	2	3	16

① (from) Input

Le permite elegir la entrada de disparo fuente.

□ Valores: 1~16

② (to) Kit

Le permite elegir el kit de batería de destino. Elija current cuando vaya a copiar sobre el kit de batería activo.

□ Valores: current, U1~U40

③ (to) Input

Le permite elegir la entrada de disparo de destino del kit de batería ②.

□ Valores: 1~16

Copia desde el kit de batería Activo

[TrgCopy2] Copy Current Trigger to Kit	U1
1	

① (to) Kit

Le permite elegir el kit de batería de destino.

□ Valores: U1~U40

Operación de Copia

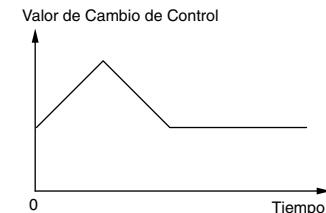
Una vez que haya elegido la fuente y el destino, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse el botón de nuevo ENTER/YES para que se ejecute realmente la operación de copia. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación. Cuando vuelva a la página de copia, continúe copiando datos si quiere, o siga haciendo ajustes a los disparadores.

[MIDIEG] Generador de Envolvente MIDI

En esta página, puede crear un EG controlado por MIDI, disparado desde el aro o cabezal de parche (página 39). Esta es una función que da salida a los valores de datos de Cambio de Control específicos de forma continua y los controla de forma transitoria en una curva envolvente. Por ejemplo, puede usar esto para controlar el panorama stereo o el nivel de volumen de los sonidos sostenidos en tiempo real desde un sintetizador externo o desde el generador de sonidos interno.

[MIDIEG]	Curve	Time	MIDI	Type
3	---	32	1ch	Ctl 16

diagrama de la curva



① Curve

Le permite elegir entre 8 envolventes distintas. Como puede ver en el diagrama anterior, se darán salida a distintos valores de Cambio de Control en un tiempo de transición ② con la envolvente que especifique aquí.

□ Valores: 1~8

② Time

Determina el tiempo de transición hasta que la envolvente ① comienza a actuar. Cuanto mayor sea el valor, más largo será el tiempo transcurrido.

□ Valores: 0~127

③ MIDI

Determina el canal MIDI usado para dar salida a los datos de Cambio de Control.

□ Valores: 1ch~16ch

④ Type

Determina el número de Controlador usado para dar salida a los datos de Cambio de Control.

□ Valores: Ctl0~Ctl119

NOTA Para más información acerca de los números de controladores disponibles, consulte la Lista de Números de Controladores en el listado de datos que se adjunta por separado.

[FootCtrl1] y [FootCtrl2] Función Controladora de HH

Estas dos páginas le permiten especificar la función de un controlador de hi-hat (Yamaha serie HH), conectado a la clavija HI-HAT CONTROL del panel trasero.

[FootCtrl1]	Func HiHat	Sens 16
1	2	

[FootCtrl2]	HHInput IN8	MIDI 10ch	Type Ctl 4
3	4	5	

NOTA Puede que se quede sin sonido de hi-hat o que pierda el control sobre ellos si cambia de forma incontrolada algún valor de parámetro en estas dos páginas, cuando esté usando ajustes de hi-hat normales del parche de hi-hat para la entrada de disparo 8 (HI-HAT).

1 Func

Le permite ajustar la función de controlador de hi-hat.

Valores:

- HiHatSP: Usado como controlador de hi-hat. Puede controlar cambios de tono de su kit de batería aplicando presión sobre el pedal (por defecto).
- HiHat: Usado solo como controlador de hi-hat.
- MIDI: Usado sólo como controlador continuo MIDI.

2 Sens

Le permite ajustar la sensibilidad del controlador de hi-hat.

Cuanto mayor sea el valor, mayor será la sensibilidad del controlador.

Valores: 0~63

3 HHInput

Le permite elegir la entrada de disparo que conecta al parche de hi-hat. Este ajuste enlaza internamente el controlador de hi-hat y el parche de hi-hat cuando elige HiHatSP o HiHat **1** para la función de controlador. Si aquí elige el valor none, las entradas de disparo 1 a 16 serán idénticas en los ajustes de disparador (página 40) — este kit de batería no tendrá hi-hats. Además, puede usar un pedal para el control de hi-hat (página 46).

Valores: none, IN1~IN16 (por defecto: IN8)

NOTA Normalmente, la entrada de disparo 8 se usa para los hi-hats (como se indica en el panel trasero). Este parámetro le permite especificar cualquier entrada de disparo (1 a 16) para los hi-hats si quiere crear un kit de batería personalizado sin ningún dato previo.

4 MIDI

Le permite ajustar el canal MIDI por el que dar salida a los datos MIDI **5** del controlador de hi-hat. El valor por defecto es el canal 10 para el kit de batería.

Valores: 1ch~16ch (por defecto: 10ch)

5 Type

Le permite ajustar el tipo de salida de datos MIDI del controlador de hi-hat.

Valores:

- Ctl0~Ctl119: Número de controlador (por defecto: 4)
- A/T: Aftertouch
- P/B up: Inflexión Tonal Arriba
- P/Bdwn: Inflexión Tonal Abajo

NOTA Para más información acerca de los números de controladores disponibles, consulte la Lista de Números de Controladores en el listado de datos que se adjunta por separado.

[FootSw1] y [FootSw2] Función de Pedal

Estas dos páginas le permiten especificar la función de un pedal (Yamaha FC4 o FC5) que esté conectado a la clavija FOOT SW del panel trasero.

[FootSw1]	Func	Velocity	MIDI	Type
	HiHat	111	---	-----

[FootSw2]	OnValue	OffValue
	127	127

- 1 2 3 4
5 6

1 Func

Le permite elegir la función del pedal.

Valores:

- HiHat: Actúa como controlador de hi-hat (cambia entre sonidos abiertos y cerrados). Asegúrese de ajustar un valor de velocidad apropiado ② cuando elija este.
- click: Activa o desactiva el clic del metrónomo.
- inc: Aumento — elige el siguiente kit de batería en la pantalla de modo Play, o el siguiente paso en la pantalla Chain Play.
- dec: Disminución — elige el kit de batería anterior en la pantalla de modo Play, o el paso anterior en la pantalla Chain Play.
- bypass: Desactiva temporalmente las entradas de disparo (página 76).
- SStop: Controla la reproducción de la canción principal (lo mismo que Start/Stop en el control de transporte).
- MIDI: Da salida a datos de Cambio de Control. Asegúrese de ajustar los parámetros relacionados ③-⑥ al elegir esto.
- HH→BD: Genera una señal de disparo para la entrada de disparo 9 (KICK) cuando se pisa el pedal. Asegúrese de ajustar un valor de velocidad ② adecuado cuando elija esta opción.

2 Velocity

Determina la salida de valor de velocidad desde el pedal cuando haya elegido HiHat o HH→BD para la función ①.

Valores:

1-127

3 MIDI

Determina el canal MIDI para los datos de Cambio de Control ④ emitidos por el pedal cuando haya elegido MIDI para la función ①.

Valores:

1ch-16ch

4 Type

Determina la salida de número de Controlador desde el pedal cuando haya elegido MIDI para la función ①.

Valores:

Ctl0-Ctl119 (número de controlador)

NOTA Para más información acerca de los números de controladores disponibles, consulte la Lista de Números de Controladores en el listado de datos que se adjunta por separado.

5 OnValue

Determina el valor de control que es emitido al pulsar el pedal, cuando haya elegido MIDI para la función ①.

Valores:

0-127

6 OffValue

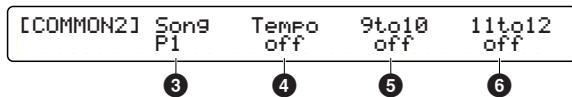
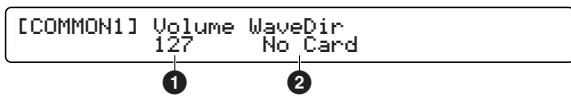
Determina el valor de control emitido al dejar de pisar el pedal, cuando haya elegido MIDI para la función ①.

Valores:

0-127

[COMMON1] y [COMMON2] Ajustes Comunes de kit

Estas dos páginas le permiten realizar ajustes básicos para el kit de batería en el que esté trabajando (editando) en ese momento. Por esta razón, algunos parámetros no están relacionados directamente con los ajustes de disparo.



① Volume

Determina el volumen general de la parte de ritmo incluyendo el kit de batería (canal MIDI 10).

□ **Valores:** 0~127

▣ **NOTA** Esto es lo mismo que el ajuste de volumen para el canal MIDI 10 (página 54).

② WaveDir

Esto determina el directorio de la tarjeta de memoria (página 86) en el que están almacenados los muestreros de ondas o los datos de voz de usuario usados con el kit de batería. La siguiente vez que elija este kit de batería, esos archivos serán cargados automáticamente. Asegúrese de introducir la tarjeta de memoria adecuada en la ranura CARD; en caso contrario en pantalla aparecerá "No card".

□ **Valores:** Nombre de directorio de la tarjeta de memoria

③ Song

Esto determina la canción que será cargada automáticamente cuando elija este kit de batería. Especifique off para desactivar la selección automática de una canción.

□ **Valores:** off, Canción Preset (prefijada) o User (de usuario)

④ Tempo

Esto determina el tempo que se ajustará automáticamente cuando elija este kit de batería. Especifique off para desactivar el ajuste de tempo automático.

□ **Valores:** off, 30~300

⑤ 9to10

Si ajusta este parámetro a on, las señales de disparo generadas en la entrada de disparo 9 (KICK) serán compartidas con la entrada de disparo 10. Despues, ajuste la entrada de disparo 10 para tocar notas en un modo alternate (por ejemplo, desde un pedal; no hacen falta parches). Cuando toque el bombo en este caso, podrá tener el pasaje sincronizado automáticamente a un patrón de bombo asignado a la entrada 9.

□ **Valores:** off, on

⑥ 11to12

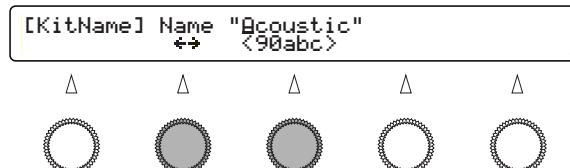
Si ajusta este parámetro a on, las señales de disparo generadas en la entrada de disparo 11 serán compartidas con la entrada de disparo 12. (Se usa de la misma manera que ⑤ arriba.)

□ **Valores:** off, on

▣ **NOTA** Los conectores de las entradas de disparo 9/10 y 11/12 son pares stereo. Sin embargo, puede usarlos como cuatro entradas mono distintas si conecta cuatro parches mono usando dos cables en Y y ajusta los dos parámetros anteriores ⑤ y ⑥ a off.

[KitName] Nombre del Kit de batería

Puede introducir un nombre de hasta 8 caracteres para el kit de batería que esté editando en ese momento.



Use el segundo mando de la izquierda para mover la posición de introducción (cursor) para cada carácter. Despues, use el mando central para introducir un carácter en esa posición. Repita este paso y especifique el nombre del kit de batería (máximo de ocho caracteres).

□ **Caracteres disponibles:**

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

Una vez que haya terminado de hacer los ajustes de disparador que quiera, guarde este kit de batería (página 35).

Ajustes de Voz

Pulse el botón VOICE del panel superior, de la sección DRUMKIT, para iniciar la edición de los ajustes de voz para el kit de batería con el que esté trabajando en ese momento.



[Voice1] Type Voice 42* Volume Tuning
38 DI AcShr1 MCAS55 110 - 1.00

NOTA La primera página que aparece (la última cargada) puede que sea diferente de la pantalla mostrada arriba (página 76).

Páginas de Edición y Operaciones Básicas

Los ajustes de voz están disponibles en las diez páginas siguientes, ordenados por finalidad y función.

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

Wave1 Wave2 Xfilter Xsdecay Balance
Map11370 warm type1 32 0

[Voice3] Pan Layer Filter 0
49C#2 R13 +63 +63 +63

[Voice4] Attack Decay 0 0

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

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

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

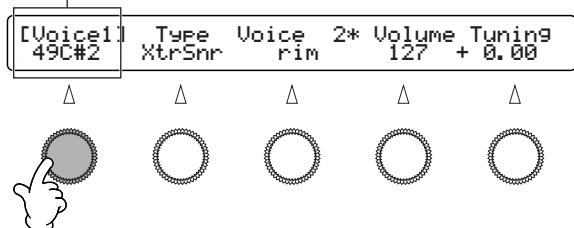
[MIDI1] Transmit PC# BankMSB BankLSB
Ch=10 off 001 000 000

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

[MIDI3] RevSend ChoSend
Ch=10 127 127

En las primeras seis páginas puede asignar un sonido o voz de percusión para cada número de nota contenido en la parte de ritmo y percusión (canal MIDI 10) y configurar la forma en que sonará esa voz. Gire el mando de más a la izquierda y fíjese en la gran cantidad de números de nota de destino disponibles — 82 en total (13-94). Este es el total de notas utilizables para la parte de ritmo y percusión, y con ellos tiene más que suficiente para configurar un kit individual. También puede que tenga que hacer algún ajuste en un kit prefijado para adecuarlo a sus necesidades, si bien dichos ajustes siempre serán mínimos. En el resto de páginas, puede copiar ajustes y hacer configuraciones para otras partes MIDI que funcionarán junto con un kit de batería.

Cambios de ajustes



NOTA También puede elegir la entrada de destino golpeando el parche correspondiente (página 76), lo que le permite ajustar con precisión y rápidamente los valores de su kit de batería mientras toca.

Consulte también las Operaciones Básicas en la página 20.

[Voice1] Conceptos básicos de la Voz

Esta página le permite asignar una voz de percusión básica y ajustar su volumen de salida y tono. Las voces están ordenadas por tipos, con lo que puede elegirlas fácilmente, mientras visualiza la información de la voz como por ejemplo si está en dos estratos, en bucle, etc.

1	2	3	4	5
49C#2	XtrSnr	Voice	2*	Volume Tuning 127 + 0.00

1 Número de nota y nombre

Determina el número de nota de destino (13-94: C#-1-A#5). Cada número de nota aparece con un nombre de nota específico.

2 Type

Determina la categoría de la voz. Puede elegir una voz ③ de la categoría que especifique aquí. Elija Wave si quiere cargar un muestreo de ondas o un archivo de audio de una tarjeta de memoria. Elija XtrSnr si quiere un sonido de caja extra que puede ser personalizada en la siguiente pantalla.

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

NOTA UsrVce es una voz creada usando datos de cambios de parámetros de Sistema Exclusivo externos. Este tipo de voces no pueden ser creadas dentro del propio DTXTREME II, y las explicaciones acerca de cómo usar el Sistema Exclusivo quedan fuera del alcance de este manual.

3 Voice

Determina la voz de la categoría elegida ②. Su selección será mostrada con un número en la fila superior y un nombre en la inferior. Una voz de dos estratos es indicada por un asterisco (*) al final de su número. Si una voz aparece con una marca al final de su nombre es que es un bucle, el cual puede reproducir repetidamente con un único disparo (página 52). Pulse el botón Audition mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para detener la reproducción del bucle durante la audición.

Valores: Para más información acerca de cada voz, consulte la Lista de Voces que se adjunta por separado.

NOTA Si siempre usa un parche concreto sólo para disparar un sonido externo, ajuste NoAssign a dicho parche (número de nota) ③. Sin embargo, si normalmente hace sonar una voz ③ en el generador de sonidos interno, y a veces la sustituye por un sonido externo, le resultará más conveniente anular temporalmente la voz interna desactivando un evento de Activación de Nota concreto enviado al generador de sonidos interno (página 80), lo que le ahorrará el problema de tener que reasignar NoAssign cada vez que necesite sustituir un sonido.

4 Volume

Determina el volumen de salida de la voz concreta ③. Ajustando específicamente el volumen para cada voz, puede ajustar un balance de los distintos instrumentos del kit de batería.

Valores: 0-127

5 Tuning

Le permite ajustar el tono de la voz elegida ③ en aproximadamente una centésima (1/100 semitonos).

Valores: -24.00~+24.00

Ajustes de una Caja Extra

Una Caja Extra es un sonido especial que puede elegir cuando especifica XtrSnr para la categoría de voz. Pero, además, puede personalizar esta caja usando los parámetros siguientes. (Estos no pueden ajustarse con otros sonidos para los que aparece “---” en la pantalla.)

Wave1	Wave2	XSfilter	X5decay	Balance
Map1370	warm	type1	32	0

1 2 3 4 5

Una caja especial es una voz combinada de dos estratos, que se crea mediante la combinación de dos voces de batería distintas, ajustando el balance del volumen entre estas voces y modificando el tono de voz combinada mediante los parámetros Filter y Decay. Si utiliza el parche TP120SD o TP100 para la caja, también puede usar el controlador de parche para ajustar de forma dinámica uno de los siguientes parámetros y así modificar dinámicamente los tonos (página 37).

1 Wave1

Elija una voz de batería para el estrato 1.

Valores: Map1370, MCABs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

2 Wave2

Elija una voz de batería para el estrato 2.

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

3 XSfilter

Especifica un efecto de filtro.

Valores: thru (sin efecto), type1, type2

4 X5decay

Ajusta la duración de la caja.

Valores: off (sin efecto), 1-32

5 Balance

Ajusta el balance del volumen entre los sonidos del estrato 1 y 2.

Valores: -64-0-+63

[Voice3] Panorama y Tono

Esta página le permite ajustar el panorama stereo y filtrar la voz asignada al número de nota. Si ha elegido una voz de dos estratos, también puede especificar aquí el balance de volumen entre los estratos.

[Voice3]	Pan	Layer	Filter	Q
490#2	R13	+63	+63	+63

1 2 3 4 5

1 Número de nota y nombre

Determina un número de nota de destino (13-94: C#-1-A#5). Cada número de nota aparece con un nombre de nota específico.

2 Pan

Determina el ajuste de panorama para la voz asignada al número de nota 1. Este ajuste determina la posición stereo de la voz.

Valores: L64-C-R63 (izquierda a centro a derecha)

3 Layer

Especifica el balance de volumen entre los estratos si ha elegido una voz de dos estratos para el número de nota 1. Si la voz no es de dos estratos, este parámetro no puede ser ajustado y en la pantalla aparecerá “---”.

Valores: -64-0-+63 (100:0-50:50-0:100)

4 Filter

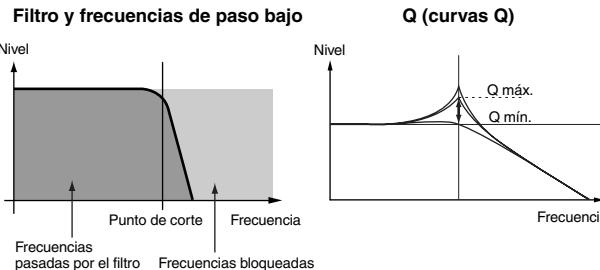
Determina el ajuste de filtro para la voz asignada al número de nota 1. Esto es un filtro pasabajas que corta las frecuencias que están por encima del punto de corte especificado aquí y deja pasar el resto, como se muestra en el diagrama siguiente.

Valores: -64-+63

5 Q

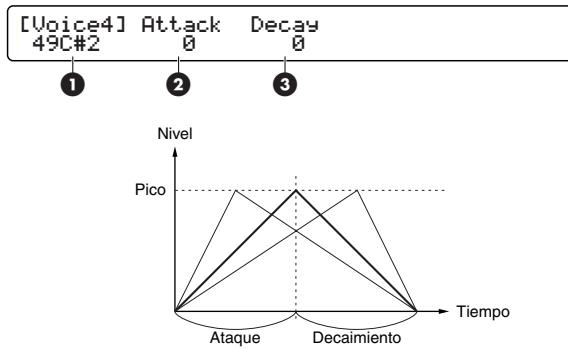
Le permite ajustar el factor Q (ancho de banda) para el filtro 4. El realizar las frecuencias que están alrededor del punto de corte como se muestra en el diagrama siguiente hace que el pico del filtro sea más pronunciado.

Valores: -64-+63



[Voice4] Envolvente

Esta página le permite ajustar la envolvente de volumen de la voz asignada al número de nota. Cada instrumento musical tiene una envolvente de volumen única que ayuda a distinguir la clase de instrumento que es. Para la batería o instrumentos de percusión, sus características únicas proceden de las tasas de ataque y decaimiento (velocidades) de la envolvente de volumen. El ajustar estos dos factores le permite crear una gran variedad de matices tonales para el sonido.



① Número de nota y nombre

Determina un número de nota de destino (13-94: C#-1-A#5). Cada número de nota aparece con un nombre de nota específico.

② Attack

Determina la velocidad de ataque de la voz actual. Cuanto mayor sea el valor positivo, mayor será la tasa o velocidad de ataque. Cuanto mayor sea el valor negativo, más lento será el ataque. Recuerde que si la voz originalmente tenía una velocidad de ataque rápida, el especificar valores mayores no hará que la velocidad sea mayor a partir de un determinado punto.

□ **Valores:** -64-+63 (lento a rápido)

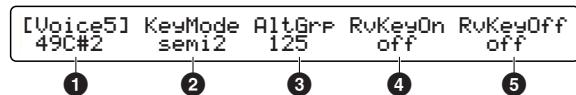
③ Decay

Determina la velocidad de decaimiento de la voz activa. Cuando más negativo sea el valor, más lenta será la velocidad de decaimiento y a la inversa; cuanto más alto sea el valor positivo, más rápida será la velocidad de decaimiento. Si quiere conseguir un sonido de platillo con una salida larga, ajuste su velocidad de decaimiento a un gran valor negativo. Un gran valor positivo podría hacer que el sonido se cortase de una forma antinatural.

□ **Valores:** -64-+63 (muy lento a muy rápido)

[Voice5] Polifonía

Esta página le permite ajustar la cantidad de voces polifónicas que son permitidas para el número de nota especificado. El generador de sonidos interno puede tocar hasta 64 notas polifónicas simultáneamente. Sin embargo, puede que haya ocasiones en las que esto no sea suficiente — particularmente si toca a la vez que suenan muchas partes en una canción o toca el kit de batería con un gran número de notas breves. Puede evitar esto limitando la polifonía para cada voz de percusión.



① Número de nota y nombre

Determina un número de nota de destino (13-94: C#-1-A#5). Cada número de nota aparece con un nombre de nota específico.

② KeyMode

Determina la forma en que se toca la misma voz en respuesta a múltiples notas.

□ Valores:

- poly: Sin limitación hasta que el generador de sonidos del DTXTREME II alcance la polifonía máxima.
- semi8: Hasta ocho notas polifónicas — la primera nota será anulada al tocar la 9^a nota.
- semi4: Hasta cuatro notas polifónicas — la primera nota será anulada al tocar la 5^a nota.
- semi3: Hasta tres notas polifónicas — la primera nota será anulada al tocar la 4^a nota.
- semi2: Hasta dos notas polifónicas — la primera nota será anulada al tocar la 3^a nota.
- mono: Una única nota — cada nota será anulada por la nota tocada a continuación.
- himono: Lo mismo que mono, pero excluyendo la regla de prioridad de la última nota — las notas no son anuladas nunca por las siguientes.

ENOTA Si un número de nota (parche de percusión) es ajustado a mono y se le asigna una voz con una salida larga (como un platillo), el golpear ese parche de forma continua producirá un corte en el sonido anterior de forma poco natural. Sin embargo, el ajustar cada número de nota a poly para evitar esta situación no es tampoco una buena idea, dado que esto puede “robar” polifonía de otras partes importantes.

3 AltGrp

Puede colocar varios números de nota ① en un grupo alterno concreto. Al incluir aquí varios números de nota en el mismo grupo, evitará que suenen simultáneamente. Para conseguir sonidos de hi-hat realistas usando varias voces, asigne HHpedal al sonido de pedal pulsado y HHpad a otros sonidos hi-hat disparados por el parche y el aro del hi-hat. Esto permitirá que el sonido asignado al pedal pulsado anule cualquier otro sonido de hi-hat al pulsar el controlador del pedal de hi-hat (HHpedal tiene prioridad sobre HHpad).

□ Valores: off (no agrupada), 1~125 (número de grupo)

□ NOTA Sólo una única nota se puede reproducir en cada momento dentro de un grupo alterno, con prioridad para la última nota.

4 RvKeyOn

Determina si el generador de sonidos interno recibe eventos de Activación de Nota para el número de nota ①. Esto es útil cuando quiere dar salida a estos eventos por la salida MIDI OUT del panel trasero, sin dirigirlos al generador de sonidos interno, con objeto de disparar sólo sonidos externos. Ajuste esto a on si quiere reproducir las notas del generador de sonidos interno.

□ Valores: off, on

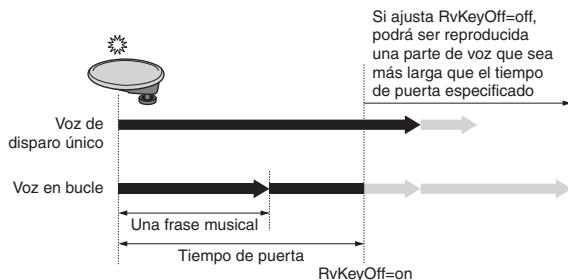
5 RvKeyOff

Determina si el generador de sonidos interno recibe eventos de Desactivación de Nota para el número de nota ①. Ajuste esto a off si quiere asegurarse de que una voz de platillo o un muestreo de ondas de un disparo se reproduzca con su duración completa.

□ Valores: off, on

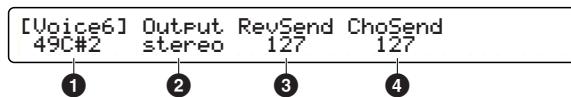
Uso de la Desactivación de Nota con Voces en Bucle

La mayoría de los sonidos de percusión son muestreos de un único disparo y automáticamente dejan de reproducirse al final de los datos de onda sin tener que recibir un evento de Desactivación de Nota (RvKeyOff = off). Si activa estas notas para que reciban eventos de Desactivación de Nota (RvKeyOff = on), ajuste el tiempo de puerta (página 42) de forma adecuada para que coincida con su tiempo de salida, ya que en caso contrario la reproducción del sonido se cortará a mitad. Por otra parte, el generador de sonidos interno también le ofrece voces en bucle, que han de ser ajustadas para recibir eventos de Desactivación de Nota (RvKeyOff = on), dado que en caso contrario la reproducción de las mismas no se detendrá. Debido a esto, resulta crucial el usar correctamente la Desactivación de Nota para las voces en bucle. Para usar adecuadamente una voz en bucle, ajuste su número de nota para que genere eventos de Desactivación de Nota (RvKeyOff = on) junto con el ajuste del tiempo de puerta. Por ejemplo, puede golpear el parche cada segundo compás para reproducir una voz en bucle de forma indefinida si el tiempo de puerta está ajustado para coincidir con dos compases al tempo de interpretación. También puede que tenga que limitar su polifonía a una única nota (KeyMode = mono).



[Voice6] Direcciónamiento de Salida

Esta página le permite ajustar un direccionamiento de salida para la voz asignada al número de nota. Aunque sus opciones básicas son uno de los conectores INDIVIDUAL OUTPUT (1 a 6) para salida paralelo o un par de conectores OUTPUT para salida stereo, puede usarlos junto con los ajustes de efectos (página 55) para tener más variaciones.



① Número de nota y nombre

Determina un número de nota de destino (13~94: C#-1~A#5). Cada número de nota aparece con un nombre de nota específico.

② Output

Determina la salida para la voz asignada al número de nota ①. Cuando se envía a una salida individual (Individual Output), la voz no puede ser monitorizada a través de auriculares.

Valores:

- stereo: Enviada a OUTPUT (L/MONO y R).
- InsFx1, InsFx2: Enviada al efecto de inserción indicado (1 ó 2). No puede elegirlos cuando el efecto Localizer está activado.
- thru: Enviada a OUTPUT (L/MONO y R) anulando el Localizer. Puede elegir esto sólo cuando el efecto Localizer está activado.
- IND1&2, 3&4, 5&6: Enviada al par de salidas Individual Output especificado (en stereo).
- IND1, 2, ... 6: Enviada a la salida Individual Output especificada (en mono).

NOTA Si elige cualquier efecto de inserción (InsFX1 o InsFX2), la salida final estará determinada por los ajustes del efecto de inserción.

③ RevSend

Determina el nivel de envío al efecto de reverberación (efecto de sistema) para la voz asignada al número de nota ①.

Valores: 0~127

④ ChoSend

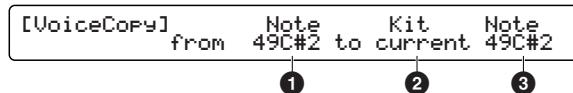
Determina el nivel de envío al efecto de chorus (efecto de sistema) para la voz asignada al número de nota ①.

Valores: 0~127

NOTA Las cantidades reales de efectos de reverberación y chorus para cada voz de percusión están determinadas por los niveles de envío generales para el kit de batería completo (página 58).

[VoiceCopy] Copia de voz

Puede copiar los ajustes de sonido para un número de nota específica (canal MIDI 10) para el kit de batería que esté editando, lo que le permite configurar una paleta de edición para la creación de kits de batería con valores y ajustes similares.



① (from) Note

Determina el nombre de nota de origen (del kit de batería activo).

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

② (to) Kit

Determina el kit de batería de destino. Elija current cuando esté copiando sobre el kit de batería activo.

Valores: current, U1-U40

③ (to) Note

Determina el nombre de la nota de destino del kit de batería ②.

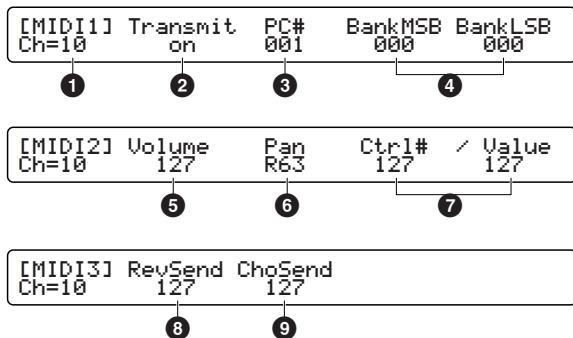
Valores: 13C#-1~94A#5

Operación de copia

Después de elegir la fuente y el destino, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para hacer que se ejecute de forma real la operación de copia. Pulse el botón EXIT/NO para cancelarla. Cuando vuelva a la página de copia, continúe copiando datos si quiere o vuelva a los ajustes de creación de sonido.

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

Utilice estas tres páginas para realizar los ajustes para un montaje MIDI usando el generador de sonidos interno o módulos de sonido exteriores. Estos datos de configuración serán enviados a las partes MIDI interna o exteriormente (vía MIDI OUT o USB) cuando cargue y toque con el kit de batería que esté editando en ese momento.



1 Ch=

Determina el canal MIDI de destino (1 a 16).

2 Transmit

Determina los eventos MIDI que serán transmitidos en el canal de destino ①.

Valores:

- off: No envía ningún evento MIDI. Los parámetros siguientes no pueden ser configurados y en la pantalla aparece “---”.
- all: envía mensajes de cambio de programa y de cambio de control, y puede acceder a los parámetros que vienen a continuación.
- PC: envía solo mensajes de cambio de programa y puede acceder por tanto a los parámetros relacionados con el cambio de programa. Los parámetros relacionados con los cambios de control (de la 2^a y 3^a pantalla) quedan inactivos.

NOTA Cuando esté enviado y ajustando solo mensajes de cambios de programa (Transmit=PC), también podrá usar mensajes de selección de banco (un evento de cambio de control).

3 PC#

Determina el número de programa que va a ser transmitido. Si lo usa para el generador de sonidos interno, este valor especifica un sonido GM.

Valores:

- Si ajusta un número de programa para el canal 10 (Ch = 10), este sólo será enviado al exterior por medio de la salida MIDI OUT o USB. Dado que no es enviado al generador de sonidos interno, su kit de batería no se verá afectado.

4 BankMSB & BankLSB

Si usa un módulo de sonido exterior que tenga varios bancos de sonidos, puede usar estos dos eventos para elegir el banco. En combinación con el parámetro de número de programa ③, puede elegir un programa de sonido concreto. No obstante, no es necesario que use estos dos eventos para el generador interno dado que este no tiene bancos.

Valores:

000-127 (para el MSB y el LSB)

5 Volume

Determina el valor para el número de controlador 007 (volumen). Si lo usa para el generador de sonidos interno, esto afecta al volumen de cada parte.

Valores:

000-127

6 Pan

Determina el valor del número de controlador 010 (panorama). Si lo usa para el generador de sonidos interno, esto afecta al panorama stereo de cada parte.

Valores:

000-064-127 (izquierda a centro a derecha)

7 Ctrl# & Value

El cambio de control es una información MIDI usada para controlar la ejecución de una unidad MIDI. Puede controlar una amplia gama de funciones predefinidas como números de controlador y sus valores de control. Estos dos parámetros le permiten crear un evento de cambio de control específico ajustando el número de controlador (Ctrl#) y su valor de control (Value).

Valores:

---, 000-127 (Ctrl#), 001-128 (Value)

NOTA El elegir “---” para Ctrl# hará que se ajuste automáticamente “---” para Value, desactivando dicha función.

8 RevSend

Determina el valor del número de controlador 091 (profundidad de efecto). Si lo usa para el generador de sonidos interno, esto especifica el nivel de envío master del efecto de reverb (efecto de sistema) para cada parte.

Valores:

000-127

9 ChoSend

Determina el valor del número de controlador 093 (profundidad de efecto). Si se usa para el generador de sonidos interno, esto especifica el nivel de envío del efecto de chorus (efecto del sistema) para cada parte.

Valores:

000-127

NOTA Si configura un evento de cambio de control ⑦ que duplica el ajuste del volumen ⑤, panorama ⑥, envío de reverb ⑧ o envío de chorus ⑨; el evento de cambio de control ⑦ tendrá prioridad.

Una vez que haya terminado de hacer los ajustes que quiera para el programa, guarde el kit de batería (página 35).

Ajustes de efectos

El DXTREME II le ofrece una reverb y chorus como efectos de sistema, así como dos efectos de inserción y un efecto tridimensional llamado Localizer.

Reverb

Este efecto del sistema incluye 12 tipos de reverb que le permiten recrear la ambientación de un espacio natural – desde una pequeña habitación a un gran salón de conciertos. En la configuración de sonido (página 53), puede especificar la cantidad de reverb aplicada a cada sonido de batería del kit. Esto resulta útil, por ejemplo, si quiere tener más reverb en el sonido de caja y menos para el bombo.

Chorus

Este efecto del sistema incluye 13 tipos de chorus que van desde modulaciones suaves a fuertes (chorus, flanger, efecto de avión, etc.). En la configuración de sonido (página 53) puede especificar la cantidad de chorus aplicado a cada sonido de batería del kit. Esto puede resultarle útil, por ejemplo, si quiere tener un efecto flanger único para el hi-hat y el resto de platillos.

Efectos de inserción 1 y 2

Estos efectos adicionales le ofrecen una serie de herramientas para intensificar más su sonido – o incluso cambiar el carácter sónico de la voz. Cada bloque de efecto le ofrece una amplia gama compuesta por 44 tipos (chorus, flanger, distorsión, wah, etc.). Estos dos efectos de inserción están colocados en paralelo de forma que puede aplicar de forma selectiva los efectos a sonidos de batería concretos de su kit.

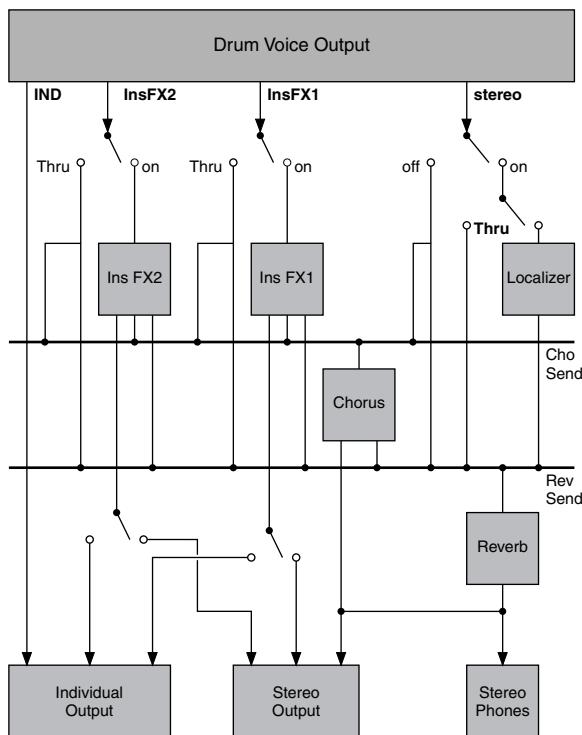
Localizer

Este efecto ha sido optimizado para la monitorización a través de auriculares y crea una imagen sonora en 3D muy realista de su kit de batería – colocando cada instrumento en un espacio “virtual” concreto en un entorno 3D, de tal forma que cada sonido parezca venir de una dirección distinta. Este efecto 3D puede ser especificado por separado para su kit de batería y otros instrumentos en la canción, y le da la sensación de estar tocando su batería en un entorno real. Este efecto 3D está pensado para ser usado con auriculares y no podrá escucharlo bien si usa unos altavoces normales.

NOTA Tanto los efectos de inserción como el efecto de chorus de sistema son desactivados automáticamente cuando activa el efecto Localizer.

Mezcla de sonidos que utilizan completamente los efectos

Los controles deslizantes que están en el panel superior le permiten mezclar de forma sencilla los sonidos de instrumentos del DXTREME II. Sin embargo, puede crear mezclas más complejas y flexibles si usa los direccionamientos de salida de cada sonido de batería (página 53) con los ajustes de efectos que explicamos aquí. Primero, échale un vistazo al diagrama siguiente. En él le mostramos posibles direccionamientos de salida para cada sonido de batería con algunos ajustes de parámetros.



Los ajustes de efectos incluyen el direccionamiento de salida después de la aplicación de un efecto a los sonidos de batería, lo que está estrechamente ligado con el ajuste de salida de cada sonido de batería. En otras palabras, la especificación de la salida de un sonido de batería determina también qué efecto puede ser aplicado a esa voz. En la parte izquierda del diagrama puede ver las cuatro opciones básicas de salida — stereo, InsFX1, InsFX2, IND — que dispone para cada sonido de batería. Además, dispone de una opción thru cuando activa el Localizer .

(Continuación de la página anterior)

4 efectos totalmente independientes

Si configura específicamente la salida de cada sonido de batería, podrá usar los efectos del sistema y los dos efectos de inserción como cuatro efectos completamente independientes. Aquí tiene un ejemplo de aplicación de cuatro efectos distintos a cuatro sonidos de batería diferentes y el envío de las señales a los conectores OUTPUT stereo:

Ajustes en la página [Voice6]...

- Para el sonido de batería 1:
Output = stereo, RevSend = (distinto a cero), ChoSend = 0
- Para el sonido de batería 2:
Output = stereo, RevSend = 0, ChoSend = (distinto a cero)
- Para el sonido de batería 3: Output = InsFX1
- Para el sonido de batería 4: Output = InsFX2

Ajustes de efectos:

- En la página [Effect] (niveles de envío master a efectos reverb y chorus de sistema):
Localizer = off, RevSend = (distinto a cero), ChoSend = (distinto a cero)
- En la página [Reverb] (nivel de retorno master del efecto de reverb de sistema):
RevRetrn = (distinto a cero)
- En la página [Chorus] (nivel de retorno master del efecto de chorus de sistema):
Cho->Rev = 0, ChoRetrn = (distinto a cero)
- En las páginas [InsFX]:
Type= (distinto a THRU) para FX=1, y RevSend=0 (cero), ChoSend=0, Output = stereo
- En la páginas [InsFX]:
Type = (distinto a THRU) para FX = 2, y RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = stereo

Si crea cuatro direccionamientos uno-a-uno (de voz a efecto) y elige un efecto distinto (también distinto de los efectos de reverb y chorus de sistema) para cada efecto de inserción, podrá dar salida a cada sonido de batería en stereo, cada uno con un efecto distinto aplicado.

Salidas en paralelo con efectos

Puede enviar fácilmente un sonido de batería a los conectores de salida INDIVIDUAL OUTPUT si ajusta el valor de Output a IND (en un par stereo o mono) en los ajustes de sonido. No obstante, estos ajustes solo permiten la salida de señal seca de sonidos de batería, sin ningún tipo de efectos aplicados.

También puede usar los efectos de inserción para salidas en paralelo de sonidos de batería con sus efectos preferidos aplicados.

Ajustes en la página [Voice6]...

- Output = InsFX1 — para el sonido de caja
- Output = InsFX2 — para el bombo
- Output = IND3&4 — para el timbal 1
- Output = IND3&4 — para el timbal 2
- Output = IND5&6 — para el timbal 3
- Output = IND5&6 — para el timbal 4
- Output = stereo, RevSend = (cualquier valor), ChoSend = (cualquier valor) — para los platillos

Ajustes de efectos:

- En la página [Effect] (niveles de envío master a efectos de chorus y reverb de sistema):
Localizer = off, RevSend = (distinto a cero), ChoSend = (distinto a cero)
- En la página [Reverb] (nivel de retorno master del efecto de reverb de sistema):
RevRetrn = (distinto a cero)
- En la página [Chorus] (nivel de retorno master del efecto de chorus de sistema):
Cho->Rev = (cualquier valor), ChoRetrn = (distinto a cero)
- En las páginas [InsFX]:
Type = 2BandEQ para FX = 1, y RevSend = (cualquier valor), ChoSend = (cualquier valor), Output = IND1
- En las páginas [InsFX]:
Type = COMP para FX = 2, y RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = IND2

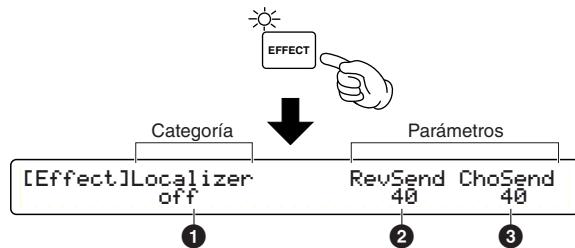
Con estos ajustes, puede obtener los resultados siguientes. Tenga en cuenta que incluso puede contar y usar los conectores de salida stereo OUTPUT como un par de conectores INDIVIDUAL OUTPUT.

- Caja: Salida mono desde INDIVIDUAL OUTPUT 1 sin efectos reverb y chorus de sistema aplicados, después de procesado con ecualizador de dos bandas desde efecto de inserción 1.
- Bombo: Salida mono desde INDIVIDUAL OUTPUT 2, después de procesado por compresor desde efecto de inserción 2.
- Timbales 1 y 2: Salida stereo de INDIVIDUAL OUTPUT 3 y 4 sin ningún efecto aplicado.
- Timbales 3 y 4: Salida stereo desde INDIVIDUAL OUTPUT 5 y 6 sin ningún efecto aplicado.
- Platillos: Salida stereo desde OUTPUT (L/MONO y R) con efectos de reverb y chorus de sistema aplicados.

En estos ejemplos, el direccionamiento de la señal de salida y los ajustes de efectos están estrechamente ligados. Pruebe con distintos direccionamientos de señal dependiendo de sus aplicaciones y requisitos concretos.

[Effect] Conceptos básicos de los efectos

Pulse el botón EFFECT en el panel superior, indicado como DRUMKIT, para comenzar con la edición de los ajustes de efectos para el kit de batería con el que esté trabajando en ese momento.



NOTA La primera página que aparece (la última cargada) puede ser distinta de la que le mostramos arriba (página 76).

① Localizer

Activa (on) o desactiva (off) el Localizer.

Valores: on, off

NOTA Cuando el efecto Localizer está activado, puede usar solo el efecto de reverb de sistema como otro efecto. Dado que no puede usar el chorus del sistema y los efectos de inserción, sus páginas de edición respectivas no aparecerán. Si es Localizer está desactivado, sus páginas de edición no aparecerán.

② RevSend

Determina el nivel de envío para el efecto de reverb de sistema en el kit de batería completo. Esto actúa como un nivel master para los niveles de envío de reverb de los sonidos de batería (página 53).

Valores: 0-127

③ ChoSend

Determina el nivel de envío del efecto de chorus del sistema para todo el kit de batería completo. Esto actúa como un nivel global para los niveles de envío de chorus para los sonidos de batería (página 53).

Valores: --- (desactivado cuando el Localizer está activado), 0-127

NOTA RevSend ② y ChoSend ③ solo actúan para la parte rítmica (canal MIDI 10) del generador de sonidos interno. Esto es equivalente a los niveles de envío de reverb y chorus (página 54) disponibles cuando está activada la transmisión para el canal MIDI 10.

[Reverb] Efecto de reverb del sistema

Configura el efecto de reverb del sistema. Estos datos de ajuste serán enviados al generador de sonidos interno cuando cargue y use el kit de batería que esté editando en ese momento. Estos datos de ajuste se comparten no solo con cada sonido de batería (canal MIDI 10), sino también con el resto de partes del generador de sonidos interno.

[Reverb]	Type	Time	Diffusion	InitDelay
	HALL1	2.1	10	12.7

1

① Type

Elige un tipo de reverb. Para la reverb del sistema, puede escoger entre los 12 tipos siguientes. Elija NONE si quiere desactivar temporalmente la reverb del sistema.

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

Si quiere ver una explicación detallada de los otros parámetros, vaya al listado de tipos de efectos que aparece en el listado de datos que se adjunta por separado. Tenga en cuenta que un mismo nombre de parámetro puede no representar siempre la misma función.

NOTA El efecto de reverb del sistema ofrece el efecto de reverb único que especifique aquí a todas las partes del generador de sonidos interno. Use un efecto de inserción si quiere aplicar un efecto de reverb distinto a un sonido de batería.

[Chorus] Efecto de chorus del sistema

Configura el efecto de chorus del sistema. Estos datos de ajuste serán enviados al generador de sonidos interno cuando cargue y toque con el kit de batería que esté editando en ese momento. Estos datos de ajuste se comparten no solo con cada sonido de batería (canal MIDI 10), sino también con el resto de partes del generador de sonidos interno.

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

①

NOTA No puede configurar el efecto de chorus del sistema cuando el Localizer está activado (página 57).

① Type

Elige un tipo de chorus. Para el chorus del sistema, puede elegir entre 14 tipos distintos. Elija NONE si quiere desactivar temporalmente el chorus del sistema.

Valores: NONE, CHORUS1~4, CELESTE1~4, FLANGER1~3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, PHASER

Si quiere ver una explicación detallada de los otros parámetros, vea el listado de tipos de efectos del Apéndice. Tenga en cuenta que un mismo nombre de parámetro puede no representar siempre la misma función.

NOTA El efecto de chorus del sistema ofrece el efecto de chorus único que especifique aquí a todas las partes del generador de sonidos interno. Use un efecto de inserción si quiere aplicar un efecto de chorus distinto a un sonido de batería.

[InsFX] Efectos de inserción

Configura cada uno de los 2 efectos de inserción. Aparte de los efectos del sistema, puede usar estos para aplicar una amplia gama de efectos a los sonidos de batería, o para crear una avanzada mezcla interna dentro del propio DTXTREME II.

[InsFX]	Type	Dry/Wet	L→RD1ay	R→LD1ay
FX=1	CrossDlay	(D=W)	170.0	170.0

① ②

NOTA No puede configurar el efecto de chorus del sistema cuando el Localizer está activado (página 57).

① FX=

Elige el efecto de inserción de destino (1 o 2) usando el mando de la izquierda.

Valores: 1, 2

② Type

Elige un tipo de efecto para su asignación. Puede asignar entre cualquiera de 44 tipos para cada efecto de inserción.

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

Si quiere ver una explicación detallada de los otros parámetros, vaya al listado de tipos de efectos que aparece en el listado de datos que se adjunta por separado. Tenga en cuenta que el mismo nombre de parámetro no siempre representa la misma función.

[Loclizr] Localizer

Le permite configurar los efectos 3D del Localizer. Estos efectos son solo efectivos cuando los monitoriza a través de unos auriculares stereo. Cuando los monitoriza a través de altavoces, los instrumentos a los que haya aplicado el efecto Localizer puede que suenen extraños.

[Loclizr]	Type	DrSens	AcpSens	HRTF
NORMAL	16	16	16	15

① ② ③ ④

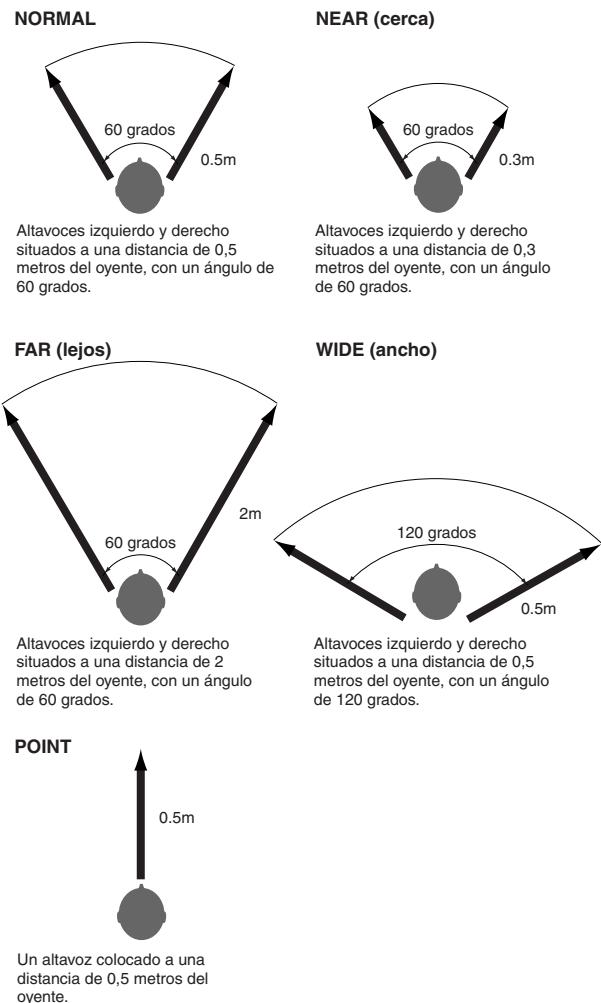
[Loclizr]	Rotation	Dist	Angle
120	10.0	30	

⑤ ⑥ ⑦

1 Type

Determina el efecto estereofónico de entre 5 tipos prefijados. Los diagramas siguientes muestran la forma en que cada efecto estereofónico (altavoces stereo virtuales) es monitorizado usando los auriculares.

Valores: THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE, POINT



2 DrSens

Determina la posición estereofónica del kit de batería. Cuanto mayor sea el valor, más alto será el grado de la posición 3D. Cuanto menor sea el valor, más enfatizado será el panorama stereo normal, tal como queda especificado para cada sonido de batería en los ajustes de las voces (página 50). Para un valor de cero, el Localizer es anulado y no se aplicará ningún efecto 3D.

Valores: 0~16

3 AcpSens

Determina la posición estereofónica de los instrumentos de acompañamiento (los que no son el kit de batería). Cuanto mayor sea el valor, más alto será el grado de la posición 3D. Cuanto menor sea el valor, más enfatizado será el panorama stereo normal, tal como queda especificado para cada parte en los ajustes de las voces (página 54). Para un valor de cero, el Localizer es anulado y no se aplicará ningún efecto 3D.

Valores: 0~16

4 HRTF (función de transferencia relativa a la persona)

La percepción de la imagen sonora varía de una persona a otra. Un efecto audible que una persona es incapaz de percibir puede producir un efecto (modulación sonora) extremo en otro. Este parámetro puede compensar esas diferencias personales en la percepción.

Valores: 0~20

5 Rotation

Determina la posición (ángulo) de todos los instrumentos disponibles en el DTXTREME II. Esta es una posición virtual percibida cuando el sonido se monitoriza a través de auriculares. Conforme fija un valor positivo cada vez mayor, todos los instrumentos incluyendo el kit de batería giran en la misma medida hacia la derecha con respecto al oyente desde su parte frontal (centro) a la parte trasera (0 a 180 grados). Conforme introduce un valor negativo, todos los instrumentos giran en la misma medida hacia la izquierda con respecto al oyente desde el frente (centro) a la parte trasera (0 a 180 grados).

Valores: -180~0~180 (atrás-delante-atrás, unidad: grado)

6 Dist

Determina la distancia de todos los instrumentos disponibles en el DTXTREME II. Esto es una distancia virtual percibida cuando el sonido es monitorizado a través de auriculares. Cuanto mayor es el valor, más grande es la distancia virtual de todos los instrumentos, incluyendo el kit de batería.

Valores: 0.3~10.0 (metros)

7 Angle

Determina la cantidad de amplitud o anchura stereo (izquierda a derecha) de los sonidos del DTXTREME II. Con el centro en cero, los sonidos se expandirán hasta una amplitud máxima de 180 grados.

Valores: 0~180 (centro a izquierda y derecha, unidad: grados)

Una vez que haya terminado de hacer los ajustes que quiera con los efectos, almacene ese kit de batería (página 35).

Grabación y edición de canciones

Como ya habrá observado seguramente al escuchar las canciones prefijadas, el DXTREME II tiene un secuenciador MIDI interno. Este secuenciador le permite no solo reproducir el kit de batería junto con las canciones prefijadas, sino también grabar fácilmente sus ejecuciones en el kit de batería o teclado MIDI como una canción de usuario (U1-U32). Puede reproducir una canción de usuario como una canción principal o como una de parche (página 25).

Funciones del secuenciador de dos pistas

•••••

Antes de comenzar con su sesión de grabación, vea abajo algunas de las funciones que puede hacer con el secuenciador interno.

• Tres modos de grabación

Puede grabar una canción con cualquiera de los 3 modos de grabación posibles—Replace, OverDub, Step (página 61). En los modos Replace y OverDub, puede grabar sus actuaciones en tiempo real. Dentro de un número de compases concreto, el modo Replace le permite grabación directa, mientras que el modo OverDub le permite una grabación repetida. Con el modo Step, puede grabar los eventos MIDI manualmente de uno en uno en la línea de tiempo (área de entrada de datos). También puede usar el modo Step para la edición de los eventos MIDI que haya grabado en alguno de los otros dos modos.

• Estructura de dos pistas

El secuenciador interno le ofrece secuencias de dos pistas (Tr1 y Tr2) para cada canción, pudiendo usarlas tanto para la grabación como para la reproducción. Cada pista puede contener cualquier tipo de evento en cualquier canal MIDI (1 a 16). Esto implica que puede conectar un teclado a la toma MIDI IN del DXTREME II y (con la ayuda de un amigo al teclado) grabar tanto la ejecución en el teclado como su ejecución con el kit de batería en tiempo real en pistas independientes. Si usted es un multi-instrumentista, también puede usar el modo OverDub para grabar varias partes distintas de una en una. Incluso tras la grabación de una parte en el modo Replace, puede cambiar al modo OverDub para grabar otras partes en la misma pista. Dado que puede mezclar el contenido de ambas pistas en una y liberar una pista (página 68), puede usar una pista solo para grabar por separado una parte concreta. El secuenciador interno es muy sencillo de usar, pero le ofrece una amplia gama de herramientas flexibles y funcionales para la gestión de sus grabaciones.

• Entrada / salida MIDI a unidades exteriores

Con la grabación en tiempo real, puede usar el secuenciador interno para capturar una secuencia MIDI ejecutada en un secuenciador u ordenador exterior. Para hacer esto, conecte el DXTREME II a la unidad que vaya a transferir los datos MIDI (página 18). También puede usar el secuenciador interno para trabajar de forma sincronizada con una unidad MIDI exterior o para controlar este aparato desde la otra unidad.

• Uso de canciones prefijadas

Dispone de canciones prefijadas que solo pueden ser reproducidas. No obstante, puede copiar una de esas canciones en una canción de usuario de la memoria del DXTREME II—anular la pista de batería original y tocar usted en su lugar, o añadir sus propias frases musicales con un teclado MIDI exterior en el modo OverDub.

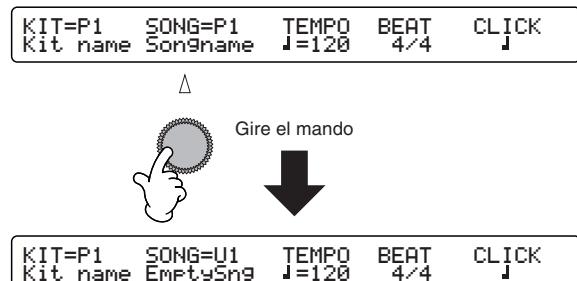
Preparativos para la grabación

•••••

Antes de comenzar con la grabación de una canción, configure el DXTREME II como le describimos a continuación.

NOTA Puede empezar a grabar una canción incluso mientras esté editando un kit de batería o usando otros modos operativos. Cuando termine la grabación o la cancele podrá volver a trabajar con la pantalla en la que se encontraba anteriormente.

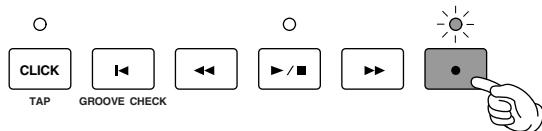
1. Elija la canción de usuario que quiera (U1-U32) para grabar en ella en la pantalla del modo de reproducción que aparece por defecto (página 23). Si elige una nueva canción, su nombre por defecto (EmptySng) aparecerá como nombre de canción. Ajuste el tempo, ritmo y metrónomo como quiera. Puede cambiar el tempo posteriormente cuando reproduzca la canción grabada.



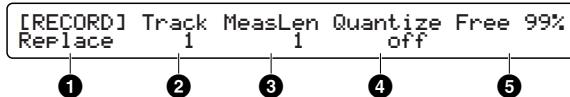
NOTA El ritmo (tipo de ritmo) no puede ser modificado tras la grabación. Además, no hace falta ajustar el tempo cuando esté realizando la grabación en el modo Step.

- 2.** Ajuste los siguientes valores como quiera, usando las funciones de utilidades.
- **Conteo de dos compases antes de la grabación real (página 82):** Por defecto, la unidad activará la grabación tras un conteo de dos compases con el metrónomo.
 - **Conteo de metrónomo durante la grabación (página 81):** Por defecto, la unidad le permite tener un sonido de metrónomo a lo largo de toda la grabación con el ritmo y el tempo especificados en el paso 1.
 - **Ajustes de sincronización con unidades exteriores (página 82):** Puede controlar el secuenciador interno desde un secuenciador exterior, para que se sincronice al tempo de dicha unidad.

- 3.** Pulse el botón Record. El indicador se iluminará en rojo, para advertirle de que el secuenciador interno está ajustado al modo de espera de grabación. Si quiere cancelar la grabación allí, pulse de nuevo el botón Record o pulse el botón EXIT/NO (para volver a la indicación por defecto).



NOTA Cuando se salte el paso 1 y pulse inmediatamente el botón Record, la primera canción vacía será seleccionada automáticamente y se le asignará el nombre "no name" (aparece en la pantalla). Si no hay ninguna canción vacía no podrá elegir una canción de usuario al pulsar el botón Record.



En esta pantalla puede elegir aspectos como el modo de grabación, pista de destino, etc. Una vez que haya terminado con la especificación de esos valores podrá comenzar la grabación (página 62).

1 Recording mode

Determina el modo de grabación.

Valores:

- Replace: Grabación en tiempo real directa. La grabación se detiene cuando ha terminado el número de compases especificado o cuando pulsa el botón Start/Stop.
- OverDub: Grabación en tiempo real repetida. La grabación se repite dentro del número de compases especificado hasta que pulsa el botón Start/Stop.
- Step: Grabación por pasos. Introduzca los datos MIDI que quiera en la pantalla de línea de tiempo, de acuerdo a la resolución de notas que haya especificado ④.

2 Track

Determina la pista de destino para la grabación.

Valores:

3 MeasLen

Determina el número de compases para la grabación en tiempo real. Especifique este valor cuando esté en los modos Replace o OverDub.

Valores:

NOTA Si ya hay datos grabados en la canción, la longitud de los compases ya vendrá determinada y no podrá ser sobrepasada. Puede alargar la longitud de la canción antes de grabar algo más en ella (página 70) si es necesario, lo que también resulta útil para la edición en el modo por pasos.

4 Quantize

Determina la longitud de nota más corta a ser grabada. El valor off solo está disponible para la grabación en tiempo real. Vea la columna siguiente para más información acerca de la cuantización.

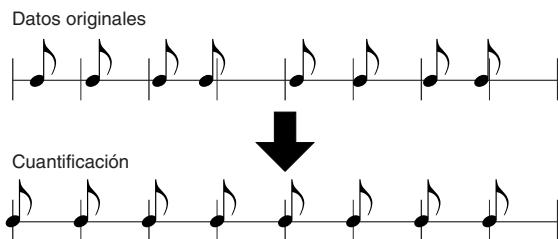
Valores:

5 Free Memory

Muestra la cantidad de memoria libre disponible. Esto le permite tener una idea de la cantidad de datos que puede grabar.

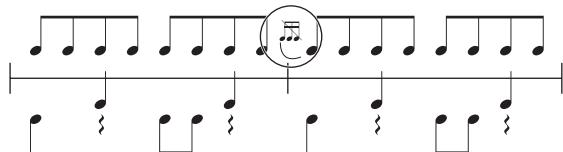
Resolución y cuantización

Si ajusta el valor de Quantize ④ a cualquier ajuste que no sea off (determinando con ello la nota más corta para la grabación en tiempo real) su grabación será auto-corregida según vaya grabando de acuerdo a la temporización elegida (resolución). Si ajusta el valor a off, su interpretación será grabada exactamente tal como la haga (realmente con una resolución de 1/96 de negra).



NOTA El ajustar la nota más corta para una grabación añadida en el modo OverDub también puede corregir la temporización de los datos existentes, si es mayor que el que acabe de especificar. Puede corregir la temporización global de los datos grabados tras la grabación (página 67).

Puede usar el ajuste de cuantización de una forma muy útil y lógica en la grabación por pasos. Si graba (introduce) una frase musical a negras con notas de adorno, puede grabar primero solo la frase principal con la resolución a negras. Después, ajuste una resolución adecuada para las notas de adorno para asegurarse de esa forma que son introducidas en sus posiciones correctas.



Operaciones de grabación

Ahora puede empezar a grabar de acuerdo al modo de grabación que haya elegido (página 60).

Grabación en tiempo real

1. Pulse el botón Start/Stop. La grabación real comenzará tras un conteo inicial de dos compases si es que está activado (página 82). Su interpretación será grabada como datos MIDI en los momentos en que golpee los parches o toque en un teclado MIDI que tenga conectado.

Número de canción	Nombre de canción	Muestra el número actual de compás/golpe	Tempo	Tiempo
SONG=U1	no name	M001-04 J=100 Now Recording ...	4/4	

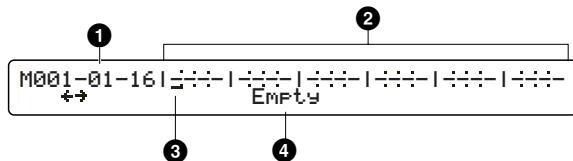
NOTA Cuando grabe en el modo OverDub, puede eliminar todos los datos de activación de nota asociados a un parche si mantiene pulsado el botón BASS/DELETE y simultáneamente golpea ese parche. De forma similar, puede eliminar los datos de activación de nota provenientes del teclado MIDI si mantiene pulsado el botón BASS/DELETE y pulsa a la vez las teclas correspondientes, de una en una.

2. Pulse de nuevo el botón Start/Stop para detener la grabación. Puede editar los datos grabados usando las funciones de modificación de canción (página 65) o cambiando al modo Step para corregir o editar manualmente los datos.

NOTA Si apaga la unidad durante la grabación, es posible que pierda todos los datos de su canción de usuario.

Grabación por pasos

1. Pulse el botón Start/Stop para activar la pantalla de línea de tiempo. En pantalla aparecerá una línea de tiempo en blanco como la siguiente si es que no ha grabado antes ningún dato MIDI.



NOTA Un punto (o) en la pantalla indica que ya existen datos MIDI en esa posición.

1 Measure/Beat/Clock

Muestra la posición de la entrada actual (cursor).

2 Zona de datos

Cada compás está separado por una línea vertical, donde los datos introducidos son representados por un punto. La resolución mostrada variará de acuerdo al ajuste de cuantización especificado.

3 Cursor

Puede introducir un evento MIDI en la posición del cursor. También puede editar o suprimir un evento existente desplazando el cursor a la posición del punto.

4 Empty

Si no hay datos en la posición activa aparecerá esta indicación, en lugar de un evento MIDI.

2. Desplace el cursor a una posición en la que quiera introducir un evento MIDI o en la que esté un evento MIDI que quiera editar. Puede desplazar el cursor de cualquiera de las formas siguientes:
- Mando de la izquierda: Desplaza el cursor en la resolución especificada (longitud de nota más corta).
 - Botón forward: Desplaza el cursor al principio del siguiente compás.
 - Botón rewind: Hace que el cursor vaya al principio del compás anterior.
 - Botón Reset: Lleva el cursor hasta el principio de la línea de tiempo (canción).

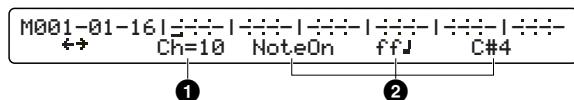
NOTA Si desplaza el cursor hasta una posición en la que existan varios eventos MIDI, el giro del mando hará que vea cada evento alternativamente. En este caso, el cursor no se desplazará a la siguiente posición hasta que haya pasado por el último evento de la posición activa.

3. Introduzca, añada, cambie o elimine los eventos MIDI como necesite (vea abajo).

4. Pulse de nuevo el botón Start/Stop para detener la grabación.

Introducción o adición de un evento MIDI

Pulse el botón RHYTHM/INSERT. En la posición activa del cursor parpadeará una de las opciones de eventos MIDI. Introduzca el evento que quiera, de acuerdo a lo que aparece en la sección de eventos MIDI disponibles de la grabación por pasos siguiente.



NOTA Use las funciones de modificación de canción (página 70) si quiere configurar un nuevo tipo de ritmo.

Especifique un canal MIDI (1 a 16) 1, tipo de evento y otros parámetros 2 para el evento MIDI que vaya a introducir, usando el mando que corresponda. Cuando pulse el botón ENTER/YES para determinar el evento, este será añadido a la posición activa del cursor, siendo indicado como un punto (o) en la línea de tiempo.

Cambio o supresión de un evento MIDI

Para cambiar los valores de parámetros de un evento existente:

Desplace el cursor hasta visualizar el evento a editar. Cambie el valor usando el mando correspondiente. Cuando el valor parpadee en la pantalla, pulse el botón ENTER/YES para introducirlo y fijarlo (el valor quedará iluminado fijo).

Para suprimir un evento existente:

Desplace el cursor hasta visualizar el evento de destino. Pulse el botón BASS/DELETE para suprimirlo.

NOTA No puede cambiar el tipo de evento de los datos existentes a otro tipo. En lugar de eso, elimínelos e introduzca después el evento del tipo que quiera como uno nuevo.

Tempo Change

Ajuste esto si quiere cambiar el tempo de una canción en mitad de la misma.

M001-01-16 | -----| -----| -----| -----| -----| -----|
 ↵ Tempo =100
 Cambio de tempo Valor de tempo

NOTA Puede ajustar el tempo inicial como uno de los datos de configuración de canción al principio de una canción (página 67).

Valor de tempo: Ajuste el tempo que quiera, como un valor de beats (negras o tiempos musicales) por minuto.

Valores: 30-300 bpm

Polyphonic Key Pressure

Este es otro control expresivo para la interpretación. Esta información es idéntica a la que se genera cuando aplica presión adicional a una tecla antes de dejar de pulsarla. No obstante, al contrario que lo que ocurre en el aftertouch de canal que hemos explicado antes, la presión en cada tecla puede generar un valor distinto.

M001-01-16 | -----| -----| -----| -----| -----| -----|
 ↵ Ch=10 PolyKey Num=127 Val=127
 Presión de tecla polifónica Número de nota Cantidad

Número de nota: Ajuste el número de nota que genera un evento de presión de tecla polifónica.

Valores: 0-127

Cantidad: Configura la cantidad de presión generada por el número de nota elegido.

Valores: 0-127

NOTA El generador de sonidos interno no reconoce ni responde a la presión de tecla polifónica ni a los eventos de aftertouch de canal (no tiene efecto). Cuando utilice este tipo de eventos con un generador de sonidos exterior, asegúrese de que dicha unidad responda a esos eventos.

Evento de canción de parche

Programe este evento en la canción para que la canción pueda “golpear el parche” e iniciar la reproducción de una canción de parche. A continuación, se reproducirá una canción de parche de disparo basada en los valores de ajuste de la entrada de disparo correspondiente (página 40).

M001-01-16 | -----| -----| -----| -----| -----| -----|
 ↵ PadSong Val= 1
 Evento de canción de parche Número de canción de parche

Número de canción de parche: Especifique una canción de parche con el número correspondiente (vea nota).

Valores: 1-4

NOTA Los números de canción de parche corresponden a cuatro entradas de disparo por orden ascendente. Por ejemplo, si asigna una canción a cada entrada de disparo 11, 12, 15 y 16, el número “3” de canción de parche corresponderá a la canción asignada a la entrada de disparo número 15.

Funciones de trabajo de canción

Pulse el botón SONG JOB en el panel superior para comenzar la edición de la canción de usuario activa en ese momento (U1 a U32).

NOTA Las canciones prefijadas o las canciones de usuario que estén en una tarjeta de memoria no pueden ser editadas, por lo que la pulsación del botón SONG JOB para una tarjeta de memoria no producirá ningún efecto.



[Song1] Copy From Song
 ↵SONG P1 Horizon

NOTA La primera página que aparece (la activada por última vez) puede que sea distinta a la pantalla que mostramos arriba (página 76).

Páginas de edición y operaciones básicas

Las funciones de trabajo de canción están disponibles en las catorce páginas siguientes, divididas en categorías generales de edición — SONG, TRACK, MEASURE y VOICE.

[Song1] Copy From Song
 ↵SONG P100 FeelNite

[Song2] Clear Current Song
 ↵SONG

[Song3] Name "FeelNite" Tempo Repeat
 ↵SONG <90abc> 128 1→1

[Song4] Quantize Track Value
 ↵TRACK 1 J

[Song5] Mix Track1 + Track2 → Track
 ↵TRACK 1 1

[Song6] Copy from Song / Track to Track
 ↵TRACK 1 2

[Song7] Clear Track
 ↵TRACK 1

[Song8] Copy from Track Measure
 ↵MEASURE Song=C100 1 001 → 004

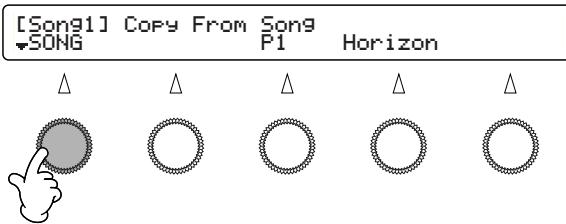
[Song9] Create Track Beat Measure
 ↵MEASURE 001 x (1 16/16) 111

[Song10] Delete Track Measure
 ↵MEASURE 2 001 → 004

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

[Song12]	Ch 16	Transmit on	Volume 100	Pan 064
[Song13]	Ch 16	PC# 001	Bank MSB 000	Bank LSB 000
[Song14]	Ch 16	Filter 127	RevSend 127	ChoSend 127

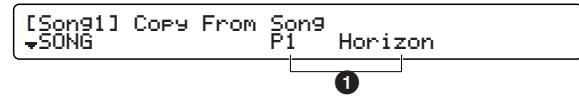
Use el mando de más a la izquierda para pasar a la primera página de cada categoría, y hacer que se abra inmediatamente después la página que quiera, pudiendo desplazarse hacia arriba o abajo por ella con los botones Page (página).



Vea también las Operaciones básicas en la página 20.

[Song1] copia de canción

Le permite copiar una canción prefijada o de usuario en la canción de usuario activa.



① Copy From Song

Elija la canción fuente o de origen para la copia usando el mando central (el nombre de la canción aparece también).

Valores: Canción prefijada o de usuario (no puede copiar canciones desde la tarjeta de memoria)

Operación de copia

Después de elegir la canción fuente o de origen, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para hacer que se ejecute en firme la operación de copia. Pulse el botón EXIT/NO si quiere cancelar la operación.

NOTA Si la canción activa no está vacía e intenta realizar una copia sobre ella, aparecerá el mensaje "Sequence data is not empty". En este caso, simplemente pulse el botón ENTER/YES y pulse después el botón EXIT/NO para cancelar la operación. Elija una canción de usuario que esté vacía y repita la operación, o realice una copia de datos de pista desde la canción de origen (página 68).

[Song2] Borrado de canción

Puede borrar todos los datos grabados en la canción de usuario activa.



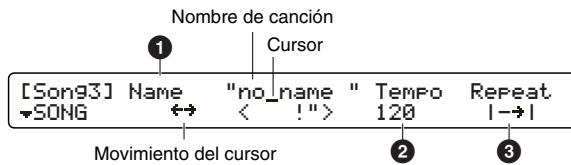
NOTA Puede escoger una pista para borrar en ella todos los datos grabados (página 68).

Operación de borrado

Pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá el mensaje "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación de borrado o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

[Song3] Configuración de canción

Esta página le permite realizar los ajustes o configuraciones básicas para la canción de usuario activa.



① Name

Como se muestra en el diagrama anterior, use el segundo mando de la izquierda para desplazar el cursor hasta la posición de entrada de caracteres y use después el mando central para introducir un carácter en esa posición. Repita este proceso tantas veces como sea necesario para especificar el nombre de la canción (con un máximo de ocho caracteres).

□ Caracteres disponibles:

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

② Tempo

Determina el tempo inicial de la canción.

□ Valores: 30~300

■ NOTA También puede configurar el tempo de reproducción para cada kit de batería (página 47), junto con la canción usada por el kit. Cuando elija un kit, el tempo del sistema (en la pantalla por defecto) será reajustado al tempo especificado para el kit. Si elige entonces una canción con un tempo inicial que haya ajustado aquí, el tempo del sistema será reiniciado al tempo de la canción. Si esto no le resulta útil, puede desactivar temporalmente todos los ajustes de tempo grabados en una canción (página 82).

③ Repeat

Sets repeated song playback (the song plays from beginning to end and repeats). Set to I-->I so that song playback stops automatically at the end of the song.

□ Valores: I-->I (normal playback), I↔I (repeated playback)

[Song4] Cuantizar pista

Esto le permite cuantizar los datos grabados (página 62) en la pista 1 ó 2 de la canción de usuario activa.

[Song4] Quantize		Track	Value
↓	TRACK	1	↓
1	2		

■ NOTA Es posible que pierda parte del ritmo de la actuación que haya grabado después de la cuantización. Asegúrese de que la operación no puede ser deshecha.

① Track

Determina la pista de destino para la cuantización.

□ Valores: 1, 2

② Value

Determina la longitud de nota más pequeña (resolución) usada para la cuantización.

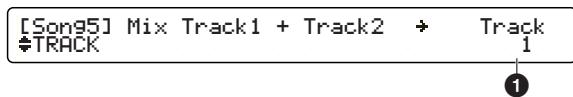
□ Valores: negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea

Operación de cuantización

Después de elegir la pista de destino, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la cuantización o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

[Song5] Mezcla de pista

Esto le permite mezclar todos los datos de ambas pistas de la canción activa en ese momento en la pista 1 ó en la 2.



① Track

Especifique la pista en la que serán registrados los datos mezclados. La pista que no elija aquí quedará vacía después de la operación de mezcla.

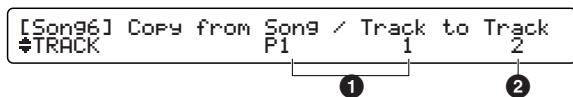
□ Valores: 1, 2

Operación de mezcla

Después de elegir la pista de destino para la mezcla, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación “Are You Sure?”. Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación de mezcla o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

[Song6] Copia de pista

Esto le permite copiar una pista desde una canción prefijada o de usuario y colocarla en la pista que elija de la canción de usuario activa. Cualquier dato que exista en la pista de destino será sobregrabado y sustituido por los datos copiados.



① Copy from Song / Track

Elija la canción fuente usando el mando central y elija después la pista de origen usando el segundo mando de la derecha.

□ Valores:

- Número de canción: canción Preset (prefijada) o User (de usuario) (no puede copiar desde una canción que esté en una tarjeta de memoria)
- Número de pista: 1, 2

② to Track

Elige la pista de destino en la canción activa.

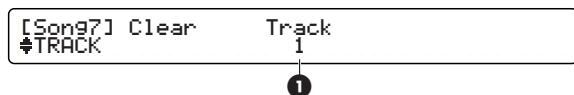
□ Valores: 1, 2

Operación de copia

Después de elegir la canción y pista de origen junto con la pista de destino en la canción activa, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación “Are You Sure?”. Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación de copia o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

[Song7] Borrado de pista

Puede borrar todos los datos existentes en la pista que elija de la canción de usuario activa.



① Track

Elija la pista que quiera borrar.

□ Valores: 1, 2

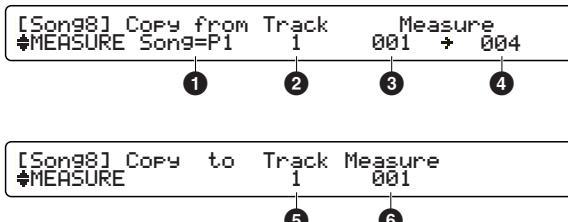
Operación de borrado

Después de elegir la pista de destino del borrado, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación “Are You Sure?”. Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación de borrado o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

[Song8] Copia de compás

Esto le permite copiar datos desde los compases que quiera de una pista de una canción prefijada o de usuario a un compás concreto (y siguientes) de una pista de la canción activa. Cualquier dato que haya en los compases de destino será borrado y sustituido por los datos copiados.

NOTA Esta función tiene dos pantallas: una para los ajustes de origen o fuente y la otra para los de destino. Puede especificar el origen en la primera pantalla y el destino en la segunda. Pulse el botón ENTER/YES para pasar de la primera a la segunda pantalla. Pulse el botón ENTER/YES en la segunda pantalla para hacer que comience el proceso de copia. Puede pulsar el botón EXIT/NO en la segunda pantalla para volver a la primera.



① Copy from

Determina la canción fuente o de origen.

Valores: canción Preset (prefijada) o User (de usuario) (no puede copiarlos desde una canción que esté en una tarjeta de memoria)

② Track

Determina la pista fuente de la canción de origen.

Valores: 1, 2

③ Measure (from)

Determina el primer compás de la pista de la canción de origen.

Valores: 001-999

④ Measure (to)

Determina el último compás a copiar de la pista de la canción de origen.

Valores: 001-999

⑤ Copy to Track

Determina el número de la pista de destino de la canción de usuario activa.

Valores: 1, 2

⑥ Measure

Determina el primer compás de la pista de destino en la canción activa. Los datos procedentes de la canción de origen serán copiados a partir del principio del compás que especifique aquí, y sustituirán a los datos de la canción activa (si hay alguno).

Valores: 001-999

Operación de copia

Después de elegir la fuente u origen (canción, pista y rango de compases) en la primera pantalla, pulse el botón ENTER/YES. Después, elija la pista de destino y el primer compás para la canción activa (destino) en la segunda pantalla. Puede pulsar el botón EXIT/NO para volver a la primera pantalla y elegir de nuevo la fuente. Pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación de copia o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso. Puede pulsar el botón EXIT/NO en cualquier momento de los pasos anteriores para cancelar la operación.

NOTA Tras la operación de copia es posible que la canción no se reproduzca de la forma esperada si ha borrado compases que antes contenían eventos de cambio de programa u otros datos MIDI continuos como los de cambio de control, cambio de inflexión tonal u otros.

[Song9] Crear compases

Esto le permite insertar un compás vacío con el tipo de ritmo especificado en cualquier punto de la pista elegida de la canción de usuario activa.

[Song9] Create			
MEASURE	Track	Beat	Measure
001	1	16/16	111

1 2 3 4

① Create

Determina la cantidad de compases vacíos que serán insertados.

□ **Valores:** 001-999

② Track

Determina la pista en la que serán insertados los compases vacíos.

□ **Valores:** 1+2, 1, 2

NOTA Si escoge una sola pista (1 ó 2), tras la inserción de compases esta será más larga que la otra, haciendo que la pista cuya longitud ha sido modificada se reproduzca por detrás. Elija ambas pistas (1+2) para hacer que sus longitudes coincidan.

③ Beat

Determina el tipo de ritmo de los compases a ser insertados.

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

④ Measure

Determina el punto inicial para la inserción de los compases. A partir del punto que elija serán insertados el número de compases vacíos especificados.

□ **Valores:** 001-999

Operación de inserción

Después de elegir el número de compases y el tipo de ritmo así como el primer compás de la pista de destino, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación de inserción o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

NOTA Si especifica un tipo de ritmo distinto al de los compases existentes en la pista, la pantalla mostrará un evento que indicará un tipo de ritmo en la línea de tiempos usada en la grabación por pasos. Por ejemplo, si inserta compases con un ritmo 6/4 en mitad de unos compases a 4/4, en pantalla aparecerá "TimeSig 6/4" al principio de los compases insertados y "TimeSig 4/4" inmediatamente después del último compás insertado.

[Song10] Eliminar compás

Esto le permite eliminar compases (incluyendo los datos que pueda haber grabados en ellos) en la pista especificada de la canción activa. Los compases que queden después de la parte eliminada serán desplazados hacia atrás automáticamente para llenar el hueco.

[Song10] Delete			
MEASURE	Track	Measure	
001	2	001	004

1 2 3

① Track

Determina la pista de destino.

□ **Valores:** 1+2, 1, 2

NOTA Si escoge una sola pista (1 ó 2), tras la eliminación de compases esta será más corta que la otra, lo que producirá que la pista más corta se reproduzca por delante. Elija ambas pistas (1+2) para hacer que sus longitudes coincidan.

② Measure (from)

Determina el primer compás que va a ser eliminado.

□ **Valores:** 001-999

③ Measure (to)

Determina el último de los compases que va a ser eliminado.

□ **Valores:** 001-999

Operación de supresión

Después de elegir la pista de destino y el rango de compases, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para eliminar de forma efectiva los compases o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

NOTA Tras la operación de supresión es posible que la canción no se reproduzca de la forma esperada si ha eliminado compases que antes contenían eventos de cambio de programa u otros datos MIDI continuos como los de cambio de control, cambio de inflexión tonal u otros.

[Song11] Borrado de compás

Esto le permite borrar todos los datos que haya dentro de una serie de compases concretos en una pista de la canción activa. Dado que esto solo borra los datos, los compases de destino quedarán vacíos tras la operación pero seguirán estando allí, por lo que los compases que estén detrás de la parte borrada no serán desplazados.

[Song11] Erase	Track	Measure
MEASURE	2	001 → 004

1 2 3

1 Track

Determina la pista de destino.

□ Valores: 1, 2

2 Measure (from)

Determina el primer compás a ser borrado.

□ Valores: 001-999

3 Measure (to)

Determina el último compás a ser borrado.

□ Valores: 001-999

Operación de borrado

Después de elegir la pista de destino y el rango de compases, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para borrar el contenido de los compases o pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso.

ENOTA Tras la operación de borrado es posible que la canción no se reproduzca de la forma esperada si ha eliminado compases que antes contenían eventos de cambio de programa u otros datos MIDI continuos como los de cambio de control, cambio de inflexión tonal u otros.

[Song12], [Song13] y [Song14] Configuración de parte

Utilice estas tres páginas para realizar la configuración de un grupo MIDI personalizado usando el generador de sonidos interno o módulos de sonido exteriores. La configuración que haga aquí es enviada a partes MIDI interna o externamente (vía la salida MIDI o USB) la siguiente vez que cargue y reproduzca la canción de usuario.

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

1 2 3 4

[Song13]	Ch	PC#	Bank MSB	Bank LSB
VOICE	16	001	000	000

1 5 6

[Song14]	Ch	Filter	ReverbSend	ChorusSend
VOICE	16	0	040	000

1 7 8 9

ENOTA Existen también configuraciones de partes MIDI similares para los kits de usuario (página 54). Si activa ambas configuraciones de partes MIDI, los ajustes para sus partes MIDI cambiarán, tanto en el generador de sonidos interno del DXTREME II como en los módulos de sonido que tenga conectados externamente – cada vez que elija una canción o un kit de usuario. De la misma forma, si elige un kit prefijado o uno de usuario para el que la configuración de partes MIDI esté desactivada, existe la posibilidad de que el kit de batería cargado no suene correctamente o tal como esperaba. Este ocurrirá si la última canción de usuario cargada ha cambiado la configuración para el canal MIDI 10 (parte de batería). Para reproducir el kit de batería cargado con los valores standard, simplemente elija una canción prefijada. Los ajustes activos para el canal MIDI 10 cambiarán automáticamente entonces a los valores standard por defecto.

1 Ch

Determina el canal MIDI de destino (1 a 16).

□ Valores: 1-16

2 Transmit

Activa (on) o desactiva (off) la transmisión de los eventos MIDI especificados por los puntos 3 a 9 siguientes, en el canal de destino 1. Cuando está ajustado a off, no puede fijar valores para los puntos 3 a 9 para el canal de destino 1, y en la pantalla aparecerá "—".

□ Valores: on, off

3 Volume

Determina el valor del número de controlador 007 (volumen). Si lo usa para el generador de sonidos interno, esto determina el volumen de cada parte.

Valores: 000-127

4 Pan

Determina el valor del número de controlador 10 (panorama). Si lo usa para el generador de sonidos interno, determina el panorama stereo de cada parte.

Valores: 000-064-127 (izquierda – centro - derecho)

5 PC#

Determina el número de programa que quiere transmitir. Si lo usa para el generador de sonidos interno, especifica una voz GM.

Valores: 001-128

NOTA Si quiere usar de forma efectiva los botones de selección de parte durante la reproducción de la canción, use el canal MIDI 3 para la parte de bajo. La parte de ritmo incluyendo el kit de batería queda fija en el canal MIDI 10.

6 BankMSB & BankLSB

Si usa un módulo de sonido externo que tenga bancos de sonido múltiples, puede usar estos dos eventos para elegir el banco que quiera. Utilícelos en combinación con el parámetro de número de programa 5 para elegir un programa de sonido concreto (voz).

Valores: 000-127 (tanto para el MSB como el LSB)

NOTA El generador de sonidos interno no tiene bancos de sonidos. No obstante, puede usar los dos eventos de selección de banco para especificar el punto en el que su kit de batería preferido es almacenado: banco prefijado (MSB=125, LSB=0), banco de usuario (MSB=125, LSB=1) o banco de tarjeta (MSB=125, LSB=2). Especifique con esto cualquier kit prefijado, de usuario o de usuario en la tarjeta de memoria que vaya a usar en la canción activa.

7 Filter

Determina el valor para el número de controlador 074 (brillo o frecuencia de corte). Si lo usa para el generador de sonidos interno, afecta al efecto de filtro para cada parte.

Valores: -64-0-+63

8 RevSend

Determina el valor del número de controlador 091 (profundidad de efecto). Si lo usa en el generador de sonidos interno, determina el nivel de envío global o master para el efecto de reverberación (efecto de sistema) para cada parte.

Valores: 000-127

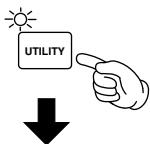
9 ChoSend

Determina el valor para el controlador número 093 (profundidad de efecto). Si lo usa en el generador de sonidos interno, determina el nivel de envío global para el efecto chorus (efecto de sistema) para cada parte.

Valores: 000-127

Funciones de las utilidades

Las utilidades incluyen los valores globales de todo el sistema DTXTREME II, el muestreo de formas de onda usando la conexión AUX IN del panel frontal y las funciones de la tarjeta de memoria. Pulse el botón UTILITY del panel superior para acceder a estas funciones.



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

NOTA La primera página que aparece (la última a la que accedió en este modo) puede que sea distinta a la que le mostramos arriba (página 76).

Páginas de edición y operaciones básicas

Las funciones de las utilidades están disponibles en las veintiocho páginas siguientes, divididas en categorías de edición generales — EQ, TG, SYSTEM, MIDI, CLICK, WAVE y CARD.

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

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

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

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

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

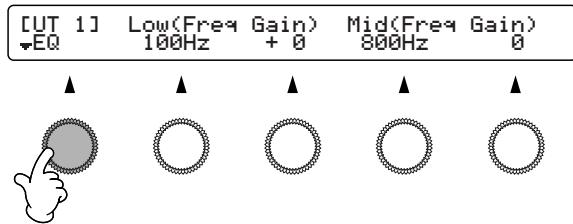
[UT 6] TrgLink TrgByps TrgSet
SYSTEM global on type1

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

[UT 8] Factory Set
SYSTEM

[UT 9] Transmit Bulk Data MIDI all data
[UT 10] Dev.No DumpIntrvl MIDImode Merge MIDI all 150 native off
[UT 11] Receive10 PC PC10 SysEx MIDI on off off on
[UT 12] Local SendHH MIDI on on
[UT 13] VoiceSet Output Mode MIDIOut CLICK CowBell Phones Play&Rec off
[UT 14] Type Voice[High] Vol Tuning CLICK Percs1 11 Bell 127 +10.25
[UT 15] Type Voice[Mid] Vol Tuning CLICK Percs1 21 Clvs 127 +10.25
[UT 16] Type Voice[Low] Vol Tuning CLICK Percs1 110 WoodBloc 127 +10.25
[UT 17] MIDICtl SyncMode SEQ off internal
[UT 18] UseTempo PlayCount RecCount SEQ song off on
[UT 19] Start LpStart End WAVE x100k 0000256 0000512 0001024
[UT 20] TrigLevel Source FreeMemory WAVE manual left 4193792(95.0s)
[UT 21] Delete All Waves WAVE
[UT 22] Load FileName CARD allChain "DTXSET01"
[UT 23] Save FileName Volume CARD all kit "INITWAVE" ↔
[UT 24] Delete FileName Volume CARD all data "DTXSONG1"
[UT 25] Rename FromFile Volume CARD all kit "INIT-SYS"
[UT 26] MoveWave FromFile ToVolume CARD "VOLUME01 /NEW-FILE" VOLUME02
[UT 27] Create VolumeName Volume CARD VOLUME "UNTITLED" ↔
[UT 28] Format Smart Media CARD

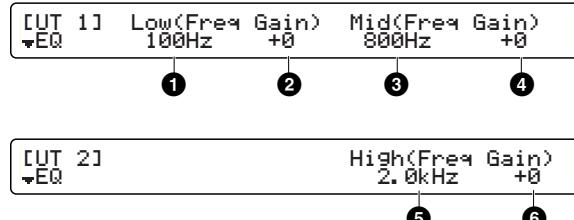
Use el mando de más a la izquierda para saltar directamente a la primera página de cada categoría y abrir inmediatamente después la página que quiera, desplazándose hacia arriba o abajo con los botones Page.



También, haga referencia a las Operaciones básicas en la página 20.

[UT 1] & [UT 2] EQ (ecualización)

Las páginas EQ le permiten ajustar los ecualizadores globales o master que serán aplicados a la salida stereo completa del generador de sonidos interno. Estos ajustes de EQ le ofrecen un ecualizador paramétrico para el rango medio y un par de ecualizadores de estantería para las frecuencias aguda y grave.



① Low Freq

Determina la frecuencia central para la banda de bajas frecuencias.

□ **Valores:** 32Hz-2.0kHz

② Low Gain

Determina la ganancia o nivel para la banda de bajas frecuencias o graves.

□ **Valores:** -12~-+12 (dB)

③ Mid Freq

Determina la frecuencia central para la banda de frecuencias medias.

□ **Valores:** 100Hz-10.0kHz

④ Mid Gain

Determina la ganancia o nivel para la banda de medios.

□ **Valores:** -12~-+12 (dB)

⑤ High Freq

Determina la frecuencia central para la banda de agudos.

□ **Valores:** 500Hz-16.0kHz

⑥ High Gain

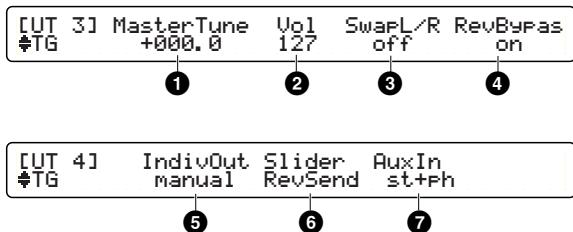
Determina la ganancia o nivel para la banda de altas frecuencias.

□ **Valores:** -12~-+12 (dB)

NOTA Estos ecualizadores de tres bandas afectan solo a las señales audio enviadas a los conectores OUTPUT y PHONES. No afectan al audio de las salidas INDIVIDUAL OUTPUT.

[UT 3] & [UT 4] Generador de sonidos

Las páginas del generador de sonidos determinan la configuración de salida para los sonidos del generador de sonido interno.



① MasterTune

Determina el tono global o master del generador de sonidos en incrementos de 0.1 centésimas.

□ **Valores:** -102.4~+102.4

② Vol

Determina el volumen master o global del generador de sonidos.

□ **Valores:** 0~127

■ NOTA Si ajusta el valor de este parámetro demasiado bajo, el volumen global puede que también sea muy bajo – incluso cuando los controles deslizantes del panel superior estén colocados en su posición máxima.

③ SwapL/R

Invierte las posiciones izquierda y derecha de los sonidos de batería. Este ajuste está relacionado con la posición de panorama stereo de cada voz de batería (página 50).

□ **Valores:**

- off: Posiciones de panorama normales ajustadas para las voces de batería.
- on: Posiciones de panorama invertidas (el parámetro de panorama para cada voz de batería también actúa al revés).

④ RevBypas

Activa o desactiva temporalmente los efectos del sistema (tanto reverb como chorus).

□ **Valores:**

- off: Los efectos del sistema están activados (normal).
- on: Los efectos del sistema están desactivados.

⑤ IndivOut

Dirige temporalmente las voces de batería de salida stereo a los conectores INDIVIDUAL OUTPUT. Este ajuste está relacionado con el direccionamiento de salida de cada voz de batería (página 53).

□ **Valores:**

- manual: Direccionamientos de salida normales para las voces de batería.
- auto: Las voces de batería enviadas a la salida OUTPUT stereo son agrupadas en instrumentos de tipo caja, bombo, timbales, hi-hats, platillos y otros y son enviadas respectivamente a los conectores de salida INDIVIDUAL OUTPUT 1 a 6. Las voces de batería dirigidas a InsFX van a los efectos de inserción y son enviadas después a las salidas especificadas para los efectos de inserción.

⑥ Slider

Determina las asignaciones de control que tendrán los mandos deslizantes del panel (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL o MISC) cuando mantenga pulsado el botón SHIFT.

□ **Valores:**

- RevSend: Nivel de envío de reverb para cada voz de batería.
- indiv: Volumen de salida para cada salida INDIVIDUAL OUTPUT 1 a 6.

■ NOTA Si ha dirigido cada voz de batería a la salida stereo OUTPUT, no tendrá ningún sentido ajustar el valor de este parámetro a indiv.

⑦ AuxIn

Determina el direccionamiento de salida de las señales audio procedentes del conector AUX IN del panel frontal.

□ **Valores:**

- stereo: Enviadas a la conexión de salida OUTPUT.
- phones: Enviadas a la conexión de auriculares PHONES.
- st+ph: Enviadas tanto a la conexión OUTPUT como a PHONES.

[UT 5] Utilidades del sistema

Esta página de utilidades del sistema contiene una serie de útiles ajustes de preferencias del sistema para usar la unidad DTXTREME II de una forma rápida y eficaz.

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

① ② ③ ④

① LCDcont

Determina el brillo y el contraste de la pantalla LCD.

□ **Valores:** 0-63 (brillante a oscuro; contraste bajo a alto)

② LEDdisp

Determina el contenido de la pantalla de LEDs.

□ **Valores:**

- drumkit: Muestra el número de kit de batería activo.
- tempo: Muestra el tempo activo.

③ Learn

Esta función le permite elegir automáticamente el número de nota asociado con una entrada de disparo concreta simplemente golpeando el parche correspondiente. Esto resulta especialmente útil cuando esté haciendo ajustes de voces o disparadores.

□ **Valores:**

- off: Desactiva la función.
- w/shift: Activa la función cuando mantiene pulsado el botón SHIFT.
- always: Activa la función en cualquier momento en que esté editando los ajustes de voz o disparador.

④ JumpRecent

Esta función le permite volver automáticamente a la última página elegida para cada uno de los modos de función. Esto es una función que le ahorrará mucho tiempo cuando esté editando distintos parámetros en sitios diferentes, dado que le permite volver a las últimas páginas en que haya estado rápidamente.

□ **Valores:**

- off: Muestra siempre la primera página de cada modo.
- on: Muestra la última página abierta en cada modo.

[UT 6] & [UT 7] Disparadores de sistema

Las páginas de disparadores del sistema le ofrecen ajustes globales para las entradas de disparo.

[UT 6]	TrgLink	TrgByps	TrgSet
SYSTEM	global	on	type1

① ② ③

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

④ ⑤ ⑥

① TrgLink

Enlace de disparador es una función que comparte los ajustes de disparadores del kit de usuario 1 (U1) con el resto de kits de batería. Con esta función activada, puede cambiar las combinaciones de parches para su sistema sin tener que cambiar de nuevo la configuración de disparadores para cada kit de batería.

□ **Valores:**

- global: Activa los grupos de disparadores compartidos (incluyendo los ajustes hechos en las páginas [TrgSens1] a [TrgSes3] para el kit U1).
- indiv: Activa un grupo de disparadores distinto para cada kit de batería.

ENOTAS La función de enlace de disparador le permite compartir los ajustes básicos de conversión disparador-a-velocidad del kit U1. Si quiere tener los mismos ajustes de una entrada de disparador concreta, use la función de copia de disparador (página 44).

② TrgByps

La anulación de disparador es una función que desactiva temporalmente las entradas de disparadores – muy útil para mantener el kit de batería en silencio entre varias partes de una actuación, por ejemplo. La activación de esta función (on) evita que el golpeo en los parches dispare / reproduzca sonido y genere eventos MIDI. Para un funcionamiento normal, desactive esta función (off).

□ **Valores:** off, on

ENOTAS También puede asignar esta función a un parche (página 37) o un pedal de disparo (página 46).

③ TrgSet

Determina los ajustes de disparador de los kits de batería prefijados (página 21). Elija uno de los seis kits prefijados distintos que sea más adecuado para su configuración de parches.

Valores: type1-type6

		Grupo de disparador					
Conector entrada disparador		type1	type2	type3	type4	type5	type6
CAJA	1	TP 120SD	TP 120SD	cualquier RHP	cualquier RHP	TP 65S	cualquier TP
TIMBAL1	2	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
TIMBAL2	3	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
TIMBAL3	4	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
TIMBAL4	5	TP 100	TP 65S	cualquier RHP	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY
CRASH1	7	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY
HI-HAT	8	RHH 130	RHH 130	RHH 130	cualquier TP	cualquier TP	cualquier TP
BOMBO	9	cualquier KP	cualquier KP	KP 120	KP 120	cualquier KP	cualquier KP
(reservado)	10	cualquier KP	cualquier KP	KP 120	KP 120	cualquier KP	cualquier KP
CRASH2	11	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY	cualquier PCY
(reservado)	12	cualquier TP					
(reservado)	13	cualquier PCY					
(reservado)	14	cualquier TP					
(reservado)	15	cualquier TP					
(reservado)	16	cualquier TP					

NOTA Consulte los ajustes de disparador (página 37) para ver más detalles de los tipos de parche de la tabla anterior.

NOTA Esta función se desactivará si activa la función de enlace de disparador en esa misma página.

④ FOffset

Determina la posición de pedal concreta en la que el sonido del plato hi-hat cambia de abierto a cerrado, cuando se usa el pedal de control de hi-hat. Esta función simula el ajuste físico de la apertura del hi-hat (el espacio que queda entre los platillos superior e inferior). Cuanto menor sea el valor, más estrecha será la abertura "virtual".

Valores: -32~0~+32

⑤ FCspt

Determina la longitud de tiempo para el sonido de hi-hat splash reproducido con el controlador de hi-hat (sonido de hi-hat abierto tocado solo con el pedal). Con los valores más altos podrá reproducir este sonido con más facilidad; no obstante, con esos valores, los movimientos suaves del pedal puede que disparen también el sonido accidentalmente.

Valores: 0~127

⑥ IncFunc, DecFunc

Un parche conectado a la entrada de disparador que especifique aquí podrá actuar como interruptor de aumento (IncFunc) o disminución (DecFunc), dejando de lado el ajuste de su función de disparador (página 37). Puede activar la función de disparador original con solo desactivar esta función (off).

Valores: off, IN1-IN16

NOTA Si especifica la misma entrada de disparador para IncFunc y DecFunc, el parche conectado actuará solo como un interruptor de aumento.

[UT 8] Restauración a valores de fábrica

Esta página le permite restaurar la memoria DTXTREME IIs a los valores que venían de fábrica.

[UT 8]
SYSTEM

Factory Set

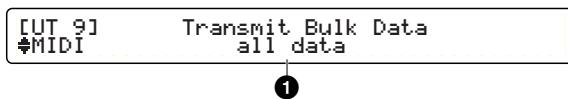
Cuando restaure los valores de fábrica, todos los ajustes y configuraciones activas serán sobregrabadas y se perderán. Recomendamos que en este caso haga previamente una copia de todos los datos importantes en una tarjeta de memoria o en otro sistema de almacenamiento externo.

Restauración a los valores de fábrica

Cuando visualice la pantalla anterior, pulse el botón ENTER/YES. Aparecerá en la pantalla un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la restauración. El DTXTREME IIs volverá a arrancar automáticamente y restaurará su estado al que tenía cuando encendió la unidad por primera vez. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación.

[UT 9] Volcado de datos MIDI

Esta es la primera página MIDI de esta sección y le permite transmitir el contenido de la memoria del DTXTREME IIIs como un volcado de datos (datos de sistema exclusivo). Puede grabar esos datos a una unidad exterior como el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3 o un secuenciador MIDI que sea capaz de grabar mensajes de sistema exclusivo.



① Transmit Bulk Data

Determina el tipo de datos para la transmisión.

Valores:

- all data: Incluye todos los datos de los ajustes siguientes.
- system: Incluye todos los ajustes de sistema y de las utilidades.
- cur DKIT: Kit de batería activo (en la memoria temporal de edición).
- all DKIT: Datos de todos los kits de usuario.
- curCHAIN: Datos de la última cadena grabada (lo que aparece en la pantalla de reproducción de cadena).
- allCHAIN: Datos de todas las cadenas.
- cur SONG: Datos de la canción de usuario activa (no se transmiten si ha elegido una canción prefijada).
- all SONG: Datos de todas las canciones de usuario.

Envío de volcado de datos

Primero de todo deberá configurar la unidad externa que vaya a usar para recibir el volcado de datos. Despues, en el DTXTREME IIIs, elija el tipo de volcado de datos en la pantalla anterior y pulse el botón ENTER/YES. Aparecerá en la pantalla un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute la operación. Cuando la operación de volcado haya terminado, volverá a aparecer la pantalla anterior. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación.

NOTA Para que la unidad exterior reciba los datos correctamente es posible que tenga que configurar el tiempo de intervalo del volcado.

Recepción de un volcado de datos

Una vez que haya ajustado el DTXTREME IIIs para recibir el volcado de datos exterior (página 80), podrá transmitirlo desde la unidad externa en cualquier momento. Cuando el DTXTREME IIIs comienza a recibir el volcado de datos entrante, aparece la siguiente pantalla.

Receiving Bulk data. in progress.

Cuando el proceso de carga del volcado ha terminado, aparece brevemente la pantalla siguiente y después la pantalla vuelve a la indicación anterior.

Receiving Bulk data. completed.

NOTA Cuando utilice una unidad DTXTREME IIIs para enviar un volcado de datos a otro DTXTREME IIIs, asegúrese de que el número de unidad de ambos aparatos esté ajustado al mismo valor.

[UT 10] Entrada / salida MIDI

La página MIDI I/O le permite especificar la forma en que serán recibidos y transmitidos los datos MIDI incluyendo los volcados de datos MIDI y otros eventos MIDI standard.

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

1 2 3 4

① Dev.No

Determina el número de unidad. Cuando asigne el mismo número de unidad (1 a 16), el DTXTREME IIIs y otra unidad exterior podrán intercambiar correctamente datos de sistema exclusivo (como los volcados de datos o cambios de parámetros). El DTXTREME IIIs puede recibir datos exclusivos en todo momento sea cual sea el número de unidad, si ajusta este número al valor all.

Valores: all, 1-16

NOTA El número de unidad está contenido en los datos de sistema exclusivo transmitidos desde el DTXTREME IIIs. Por esta razón no necesita ajustar el número de unidad a un valor distinto a all, ya que los datos de configuración almacenados en otra unidad se usan solo para un único DTXTREME IIIs. Sin embargo, si usa dos o más DTXTREME IIIs a la vez (cada una con una configuración distinta) deberá tener cuidado con las asignaciones de números de unidad para cada una de ellas.

② DumpIntrvl

Determina el tiempo de intervalo entre cada uno de los paquetes transmitidos durante un volcado de datos. Ajuste un valor grande si envía un volcado de datos a una unidad antigua o lenta.

Valores: 50, 100, 150, 200, 250, 300 (milisegundos)

③ MIDImode

Especifique aquí la forma en que el DTXTREME IIIs responderá a los datos de cambio de programa entrantes en el canal MIDI 10. También deberá configurar el DTXTREME IIIs para recibir estos datos de cambio de programa en el canal MIDI 10.

Valores:

- native: Eligen los kits de batería habituales.
- GM: Eligen kits de batería que se corresponden a la lista de programas GM (no puede elegir todos los kits).

Número de programa	Nombre del programa
1	GM std 1
2	GM std 2
9	GM Room
17	GM Rock
25	GM Elec
26	GM Analg
33	GM Jazz
41	GM Brush
49	GM Clasc

④ Merge

Esto le permite mezclar los datos MIDI entrantes (recibidos por la toma MIDI IN) con los datos MIDI generados dentro del DTXTREME IIIs y dar salida a todos juntos por el conector MIDI OUT. Esta mezcla estará activada cuando ajuste el valor de esta función a on.

Valores: off, on

NOTA La función de mezcla es muy útil cuando tenga un controlador MIDI exterior y quiera usar tanto esa unidad como el DTXTREME IIIs para controlar un generador de sonidos exterior que tenga conectado.

[UT 11] Recepción MIDI

La página de recepción MIDI le permite ajustar la forma en que es controlado el generador de sonidos interno vía MIDI. El control MIDI incluye los eventos MIDI exteriores y la reproducción de canciones desde el secuenciador interno.

[UT 11] Receive10			
① <input checked="" type="checkbox"/> MIDI	② <input type="checkbox"/> on	③ <input type="checkbox"/> PC	④ <input type="checkbox"/> on
① <input checked="" type="checkbox"/> on	② <input type="checkbox"/> on	③ <input type="checkbox"/> PC10	④ <input type="checkbox"/> on
① <input checked="" type="checkbox"/> on	② <input type="checkbox"/> on	③ <input type="checkbox"/> SysEx	④ <input type="checkbox"/> on

CONSEJO Cuando desactive el control MIDI del generador de sonidos interno, solo podrá controlarlo (hacer que suene) desde los parches de batería.

① Receive10

Activación o desactivación de la recepción de los eventos MIDI entrantes a través del canal 10 (mensajes de canal). Ajuste este parámetro a off si quiere controlar el generador de sonidos interno solo desde los parches y el botón Audition.

Valores: off, on

NOTA Los mensajes de canal incluyen Activación de nota, cambio de programa, Cambio de control, Cambio de inflexión tonal y otros.

② PC

Activa o desactiva la recepción de datos de cambio de programa. Ajuste este valor a on si quiere elegir un programa de voz para cada parte usando ajustes de la canción o datos de cambio de programa entrantes. Ajústelo a off para elegir los programas de voz para otras partes usando las configuraciones que hayan sido programadas para el kit de batería.

Valores: off, on

③ PC10

Activa o desactiva la recepción de datos de cambio de programa en el canal 10. Ajuste este parámetro y el PC ② a on si quiere elegir un kit de batería usando los ajustes de canción o datos de cambio de programa entrantes.

Valores: off, on

④ SysEx

Activa o desactiva la recepción de los datos de sistema exclusivo. Ajústelo a off si no quiere que el DTXTREME II reciba volcados de datos o mensajes de cambios de parámetros.

Valores: off, on

[UT 12] Envío MIDI

La página MIDI Send le permite ajustar la forma en que los controladores internos afectan al instrumento. Los controladores MIDI incluyen el disparo por medio de los parches y la reproducción de canción desde el secuenciador interno.

[UT 12] Local		
① <input checked="" type="checkbox"/> MIDI	② <input type="checkbox"/> on	③ <input type="checkbox"/> SendHH
① <input checked="" type="checkbox"/> on	② <input type="checkbox"/> on	③ <input type="checkbox"/> on

① Local

Activa o desactiva los controladores internos. Ajuste este parámetro a off si quiere hacer funcionar el generador de sonidos interno solo por medio de eventos MIDI externos recibidos vía la toma MIDI IN o USB.

Valores:

- off: Los eventos MIDI generados por las pulsaciones en los parches y la reproducción de canciones solo serán enviadas por la salida MIDI OUT o USB, pero no serán dirigidos al generador de sonidos interno.
- on: El generador de sonidos interno será controlado por las pulsaciones en los parches y por la reproducción de canciones (funcionamiento normal).

NOTA Dado que el generador de sonidos interno actúa como un módulo de sonido independiente cuando ajusta el control local a off, quedará completamente en silencio si desactiva (ajusta a off) todos los parámetros de la página de recepción MIDI anterior y desactiva con ello los eventos MIDI entrantes.

② SendHH

Activa (on) o desactiva (off) la transmisión de datos MIDI generados por el controlador de hi-hat, de la salida MIDI OUT o USB. Puede especificar el tipo de datos MIDI en los ajustes de disparo (página 45).

Valores: off, on (por defecto)

NOTA Los datos continuos del controlador de hi-hat siempre son enviados al generador de sonidos interno, sea cual sea el valor que elija aquí.

[UT 13] Conceptos básicos del metrónomo o señal clic

Esta página le permite determinar las circunstancias en las que será transmitido el clic del metrónomo y qué sonido usará.

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

1 2 3 4

1 VoiceSet

Le permite elegir entre nueve sonidos de metrónomo prefijados o su sonido preferido, si quiere. Cuando elija el valor user voice, podrá especificar el sonido que quiera en la página siguiente Click Voice.

□ **Valores:** Metronom, Cowbell, Claves, Stick, Man, FootStep, Count, Count+Sk, user vce

2 Output

Determina la salida para el sonido del metrónomo. Puede elegir entre stereo (OUTPUT), auriculares (PHONES), st+ph (OUTPUT y PHONE), indiv1 a indiv6 (una de las salidas individuales) y ph+ind1 a ph+ind6 (PHONES y una de las salidas INDIVIDUAL OUTPUT).

□ **Valores:** stereo, phones, st+ph, indiv1-indiv6, ph+ind1-ph+ind6

3 Mode

Elige cómo y bajo qué circunstancias se reproduce el sonido de metrónomo o clic. Puede iniciar y detener el metrónomo en cualquier momento. Además, puede configurar el metrónomo para que se ponga en marcha y se detenga de forma sincronizada con la reproducción y grabación de la canción.

□ **Valores:**

- manual: Inicio o parada manual usando el botón CLICK.
- play: Inicio o parada sincronizada con la reproducción de la canción.
- rec: Inicio o parada sincronizada con la grabación de la canción.
- play&rec: Inicio o parada sincronizada con la grabación y reproducción de la canción.

4 MIDIOut

Elija el valor on si quiere enviar el conteo de metrónomo como eventos MIDI (mensaje Note On en el canal MIDI 10).

□ **Valores:** off, on

[UT 14], [UT 15] y [UT 16] Sonido de clic

Estas páginas le permiten elegir el sonido de metrónomo de usuario si ha elegido esa opción en la página anterior. Si elige un sonido de metrónomo prefijado, no podrá cambiar los parámetros siguientes (en la pantalla aparecerá “---”).

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

1 2 3 4

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
CLICK Percs1	110 WoodBloc	127	+10.25	

1 2 3 4

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
CLICK Percs1	110 WoodBloc	80	+10.25	

1 2 3 4

Cada una de las páginas le ofrece los mismos parámetros. Cuando use cualquier sonido de batería que quiera, en la página [UT14] podrá ajustar el sonido de tiempo acentuado (reproducido en el primer tiempo del compás), en la página [UT15] el sonido de tiempo intermedio (reproducido en todos los tiempos del compás excepto el primero) y el sonido de contra-tiempo (reproducido entre cada uno de los tiempos del compás) en la página [UT 16], lo que le permitirá crear un patrón de metrónomo que indique de una forma clara cada uno de los compases de su ritmo.

1 Type

Determina la categoría del sonido para el sonido de metrónomo.

□ **Valores:** Los mismos que para la configuración de voz (página 48).

2 Voice (High/Mid/Low)

Determina la voz de la categoría elegida antes 1.

□ **Valores:** Número y nombre del sonido de batería

3 Vol

Determina el volumen del sonido de batería elegido 2.

□ **Valores:** 0-127

4 Tuning

Determina el tono del sonido de batería elegido 2.

□ **Valores:** -24.00-+24.00

[UT 17] y [UT 18] Secuenciador

Las páginas SEQ le permiten especificar la forma en que funcionará el secuenciador interno.

[UT 17]	MIDICtl	SyncMode
SEQ	off	internal
1	2	
[UT 18]	UseTempo	PlayCount

SEQ song off on

3 4 5

1 MIDICtl

Activa (on) o desactiva (off) el envío y recepción de mensajes de sistema de tiempo real MIDI (Inicio, parada y continuación).

Valores: off, on

2 SyncMode

Activa o desactiva la sincronización del secuenciador interno.

Valores:

- internal: El secuenciador interno actúa de forma sincronizada con el reloj interno del DTXTREME II.
- external: El secuenciador interno actúa de forma sincronizada con la señal de reloj de temporización MIDI (F8) recibida a través de la entrada MIDI IN o USB.

NOTA Si quiere que el DTXTREME II actúe de forma totalmente sincronizada con una unidad exterior, ajuste el valor de MIDICd ① a on y SyncMode ② a external. El secuenciador interno se podrá en marcha o se detendrá de forma sincronizada con una caja de ritmos o secuenciador exterior y funcionará con el tempo ajustado en la otra unidad.

3 UseTempo

Activa o desactiva el uso de la información de tempo asignada a una canción o kit de batería.

Valores:

- song: Activa la información de tempo ajustada en la canción o kit de batería.
- global: Desactiva la información de tempo ajustada en la canción o kit de batería y activa el tempo que haya ajustado manualmente.

NOTA Deberá especificar el tempo en la unidad exterior que tenga conectada si elige el valor external para este parámetro SyncMode ②.

4 PlayCount

Activa o desactiva un conteo de metrónomo de dos compases antes de la reproducción real de la canción, una vez que pulsa el botón Start/Stop.

Valores: off, on

5 RecCount

Activa o desactiva un conteo de metrónomo de dos compases antes de la grabación real de la canción, una vez que pulsa el botón Start/Stop.

Valores: off, on

Función de muestreo

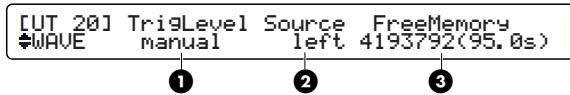
Puede usar el conector AUX IN del panel frontal para dar entrada a señales audio de nivel de línea desde un reproductor de CD u otras unidades y grabarlas digitalmente como muestreos de formas de onda. Una vez que capture un muestreo, podrá editarlo de una forma sencilla para usarlo como un sonido de batería original. Esta función de muestreo está disponible en las páginas WAVE de las funciones de utilidades.

[UT 19]	Start	LeStart	End
WAVE	x100k	0000256	0000512 0001024
[UT 20]	TrigLevel	Source	FreeMemory
WAVE	manual	left	4193792(95.0s)
[UT 21]	Delete All Waves		
WAVE			

NOTA Si quiere usar un muestreo capturado como sonido de batería, primero guárdelo en la tarjeta de memoria después de editararlo. Dado que el muestreo capturado se perderá si apaga el DTXTREME II, asegúrese de tener preparada una tarjeta de memoria antes de iniciar el muestreo.

[UT 20] Configuración del muestreo

Conecte una fuente audio a la toma AUX IN del panel frontal y ajuste el nivel de entrada usando el control AUX VOL. Abra la segunda página WAVE ([UT 20]) y ajuste los parámetros siguientes.



① TrgLevel

Determina la forma de empezar la grabación del muestreo.

□ Valores:

- manual:Elija este valor si quiere dar comienzo a la grabación manualmente mientras monitoriza la fuente de señal audio (valor por defecto).
- 1%-99%:Ajuste el umbral de nivel de entrada si quiere disparar automáticamente el inicio de la grabación cuando el nivel de entrada sobrepase el nivel que haya ajustado.

② Source

Determina el canal audio en el que quiera grabar. Si la fuente audio conectada es mono podrá elegir cualquiera de los valores.

□ Valores: izquierda, derecha, L/Rmix (Izquierda+Derecha)

③ FreeMemory

La memoria disponible para la grabación de muestreos aparecerá en pantalla tanto como tamaño de memoria (en bytes) como longitud de tiempo (en segundos). Puede grabar un muestreo mono de hasta 95 segundos de longitud. Si ya ha cargado los datos de forma de onda, el muestreo de tiempo disponible se acortará correspondientemente.

DNOTA Los datos de muestreos y los datos de forma de onda, cargados desde la tarjeta de memoria, comparten el mismo espacio de memoria. Si los datos de forma de onda cargados para un kit de Usuario están ocupando espacio de memoria, deberá eliminarlos previamente (página 84).

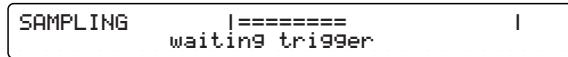
Grabación de un muestreo

Una vez que haya configurado el DTXTREME II para hacer un muestreo, inicie la grabación.

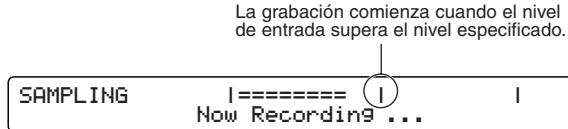
DNOTA Si desea hacer varias grabaciones, la segunda grabación se hará borrando el primer muestreo de la primera grabación. Si usa el muestreo para datos de forma de onda, guárdelo en la tarjeta de memoria (página 87) antes de la segunda grabación.

1. Pulse el botón Record en la sección de controles de transporte. Aparecerá la pantalla siguiente. Cuando ajuste un nivel de umbral, la pantalla le mostrará el ajuste de umbral como una barra y la grabación comenzará automáticamente cuando la fuente de audio (que supere el nivel, si es que ha ajustado alguno) se ponga en marcha.

Puesta en marcha manual:



Inicio automático:



Puede monitorizar visualmente el nivel de entrada de la fuente audio en cualquiera de las pantallas. Para la grabación manual puede ajustar el nivel usando el control AUX IN VOL, si es necesario.

DNOTA Puede dar comienzo a la grabación de muestreos desde cualquiera de las páginas WAVE cuando pulse el botón Record para activar una de las pantallas anteriores.

2. Ponga en marcha la reproducción de la fuente audio. En la grabación automática, el muestreo comenzará cuando el nivel de entrada sobrepase el nivel que haya especificado. En el modo de grabación manual, pulse el botón Start/Stop en la sección de transporte.
3. Pulse el botón Start/Stop para terminar la grabación. La grabación terminará automáticamente si la memoria está llena.

Mientras esté visualizando una página WAVE, puede reproducir el muestreo capturado pulsando el botón Start/Stop o el botón Audition. (El muestreo capturado también se puede reproducir golpeando cualquier parche.) Para detener la reproducción del muestreo, simplemente pulse el botón Start/Stop, o el botón Audition mientras mantiene presionado el botón SHIFT.

Si fuese necesario, edite el muestreo capturado.

[UT 19] Edición de un muestreo

Puede volver a la primera página WAVE ([UT 19]) para ajustar las posiciones de comienzo y final del muestreo capturado para una temporización de su reproducción más correcta o para realizar un ajuste de bucle más suave. Tenga en cuenta que tendrá que guardar el muestreo en una tarjeta de memoria para poder usarlo como un sonido de batería.

1	2	3	4
UT 19	WAVE	x100k	Start LpStart End

NOTA Las funciones de edición de muestreo de la página WAVE solo funcionan para un muestreo capturado. No puede usarlas para editar los datos de forma de onda cargados desde una tarjeta de memoria.

1 Editing step

Especifique el paso de edición en que aumentará o disminuirá el muestreo cuando gire el mando. Para un ajuste muy amplio, use un valor de paso grande. Para un ajuste preciso, use un valor de paso pequeño.

Valores: x1, x10, x1k, x10k, x100k (k=1,000 bytes)

2 Start

Especifique el punto de comienzo para la reproducción. Puede cortar cualquier parte que no necesite al principio del muestreo ajustando un valor mayor que cero (o girando el mando correspondiente hacia la derecha).

3 LpStart

Especifique el punto de bucle. Elija loopOff para un sonido de disparo único. Si ajusta un valor de reinicio, el muestreo se convertirá en un bucle.

Si ajusta el mismo reinicio que el punto de comienzo, el muestreo se repetirá desde el punto de inicio al de final. Si ajusta un valor de reinicio mayor que el de comienzo, el muestreo primero se reproducirá desde el punto de inicio al final y después se repetirá desde el punto de bucle al final.

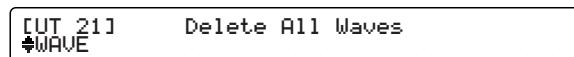
4 End

Especifique el punto final para la reproducción. Puede eliminar cualquier parte innecesaria al final del muestreo ajustando un valor menor que el de la posición original (o girando el mando correspondiente a la izquierda).

NOTA Los ajustes de posición para los puntos de inicio, bucle y final se representan como punto de inicio \leq punto de bucle \leq punto final. Durante la edición puede escuchar el muestreo usando el botón Start/Stop.

[UT 21] Eliminación de un muestreo

Puede usar la tercera página WAVE ([UT 21]) para suprimir todos los datos de forma de ondas y datos de muestreos que haya en ese momento en la memoria del DTXTREME II. Esto le ayuda a liberar memoria adicional para la grabación de muestreos.



Cuando esté en la pantalla anterior, pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se ejecute realmente la operación de borrado. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación.

Funciones de tarjeta de memoria

Puede almacenar hasta 20 kits de batería (U1 a U20), hasta 32 canciones (U1 a U32) y 32 cadenas en la memoria interna del DTXTREME II. Pero además de lo anterior, puede usar una tarjeta de memoria exterior (SmartMedia) que le permite el almacenamiento de muchos más kits, canciones y cadenas — tantas como quiera. Esta tarjeta de memoria también le resultará útil para el almacenamiento de muestras de formas de onda capturados en el DTXTREME II y para la transferencia de otros archivos audio desde un ordenador — de forma que pueda usarlos como sonidos de batería adicionales. Dispone de diversas funciones para las tarjetas de memoria en las páginas CARD de las funciones de utilidades.

[UT_22] Load FileName
CARD allChain "DTXSET01"

[UT_23] Save FileName Volume
CARD all kit "INITWAVE" ↔

[UT_24] Delete FileName Volume
CARD all data "DTXSONG1"

[UT_25] Rename FromFile Volume
CARD all kit "INIT-SYS"

[UT_26] MoveWave FromFile ToVolume
CARD "VOLUME01 /NEW-FILE" VOLUME02

[UT_27] Create VolumeName
CARD VOLUME "UNTITLED" ↔

[UT_28] Format Smart Media
CARD

[UT 28] Formateo de una tarjeta de memoria

Antes de usar su nueva tarjeta de memoria deberá formatearla. Puede realizar este formateo en la última página WAVE.

[UT_28]
CARD Format Smart Media

[NOTA] El DTXTREME II formatea las tarjetas de memoria en el sistema MS-DOS (con el sistema de ficheros FAT16), generalmente usado para los discos de PC. Como resultado de ello, la tarjeta de memoria formateada puede ser usada también por un ordenador, si usa un lector / grabador de tarjeta compatible. Puede formatear también la tarjeta en el ordenador, pero, no obstante, si quiere conseguir los mejores resultados y evitar errores de lectura / grabación, use siempre tarjetas que hayan sido formateadas en el propio DTXTREME II.

Operación de formateo

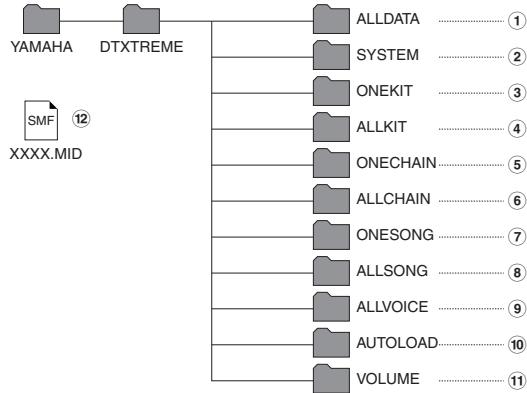
Coja la tarjeta de memoria de forma que su parte de conectores (dorada) quede hacia arriba; introduzcalo en la ranura de tarjetas y después pulse el botón ENTER/YES. En pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse el botón ENTER/YES para hacer que comience el formateo de la tarjeta. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación. En pantalla aparecerá el mensaje "Now executing, Please wait." durante el proceso de formateo y después aparecerá "Done." cuando la operación haya terminado, antes de volver a la pantalla inicial.

 Si ya hay datos en la tarjeta de memoria, tenga cuidado de no formatearla. Si formatea una tarjeta, todos los datos que pudiera haber grabado previamente en ella serán eliminados.

[NOTA] Para ver más detalles y precauciones acerca del uso de tarjetas de memoria con el DTXTREME II, vea la sección "Manipulación de la tarjeta de memoria" en el Apéndice.

Estructura de directorio y tipo de datos almacenados

Una tarjeta de memoria correctamente formateada tiene el árbol de directorios siguiente. Cada operación que haga en las páginas CARD (lectura, grabación, renombrado, borrado y otras) se realiza en un directorio concreto del árbol, dependiendo del tipo de datos elegido.



- ① El directorio **ALLDATA** almacena un archivo que contiene todos los datos de ajustes del DTXTREME II. Este directorio se usa cuando elige all data como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ② El directorio **SYSTEM** almacena un archivo que contiene configuraciones de las páginas SYSTEM de las funciones de utilidades. Este directorio se usa cuando elige system como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ③ El directorio **ONEKIT** almacena un archivo que contiene ajustes para el kit de batería activo (el que está en la memoria temporal de trabajo). Este directorio se usa cuando elige one kit como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ④ El directorio **ALLKIT** almacena un fichero que contiene ajustes para todos los kits de usuario (U1 a U40). Este directorio se usa cuando elige all kit como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ⑤ El directorio **ONECHAIN** almacena un archivo que contiene ajustes para la cadena activa (la que está en la memoria temporal de trabajo). Este directorio se usa cuando elige oneChain como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ⑥ El directorio **ALLCHAIN** almacena un archivo que contiene los ajustes para todas las cadenas (1 a 32). Este directorio se usa cuando elige allChain como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ⑦ El directorio **ONESONG** almacena un fichero que contiene los ajustes para la canción de usuario activa. Este directorio se usa cuando elige oneSong como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.
- ⑧ El directorio **ALLSONG** almacena un archivo que contiene los ajustes para todas las canciones de usuario (U1 a U32). Este directorio se usa cuando elige all song como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.

- ⑨ El directorio **ALLVOICE** almacena un fichero que contiene los ajustes para todas las voces o sonidos de usuario. Este directorio se usa cuando elige allVoice como tipo de datos de destino en las operaciones CARD.

ENOTA Los sonidos o voces de usuario se crean usando datos de cambios de parámetros de sistema exclusivo exteriores. Dado que no pueden ser creadas dentro del propio DTXTREME II, normalmente no elegirá la opción allVoice.

- ⑩ El directorio **AUTOLOAD** se usa para cargar archivos de muestreos. Si guarda un archivo audio AIFF o WAV en este directorio en el ordenador, el DTXTREME II cargará automáticamente ese archivo cuando lo encienda. Puede usar el muestreo auto-cargado como una voz de batería original. Para su información, un muestreo auto-cargado debe tener un nombre de ocho caracteres que comience con un número de dos dígitos (01 a 99), seguido de un carácter que especifique qué guía puede controlar el nivel del volumen de ese archivo de audio (voz de batería). El carácter debe ser una C, H, K, M, S o T — que equivalen a CYMBAL (platillos), HI-HAT (hi-hat), KICK (bombo), MISC (otros sonidos rítmicos y de percusión), SNARE (caja) o TOM (timbal). Además, es necesario que el nombre acabe con una extensión de tres caracteres. Nombres como "01SFAT.AIF" (número 01 caja grande) o "32CSWISH.WAV" (número 32 platillos susurro) permiten controlar el volumen del muestreo con una guía apropiada.

ENOTA El directorio AUTOLOAD se usa solo cuando trabaje con un ordenador. No puede utilizarlo para operaciones con tarjeta.

- ⑪ El directorio **VOLUME** es un directorio raíz que se usa para almacenar un muestreo de forma de onda capturado en el DTXTREME II. Si crea un volumen (página 87), este se creará como un subdirectorio contenido dentro de este directorio VOLUME. Puede usar este subdirectorio para guardar sus muestreos capturados y especificarlo como directorio de ondas (páginas 47) para sus propios muestreos de kit de batería.

ENOTA Puede usar su ordenador para crear un volumen (subdirectorio) dentro del directorio VOLUME. Una vez que haya creado un volumen, también puede usarlo para almacenar todos los archivos necesarios — kits de batería, canciones, cadenas, muestreos de forma de onda e incluso archivos audio AIFF o WAV creados en el propio ordenador — para situaciones concretas, como la grabación de sesiones o actuaciones en directo, para las que quiera cargar todos los archivos necesarios con una sola operación de tarjeta. Necesitará un ordenador para transferir los archivos necesarios al subdirectorio (no puede transferirlos usando una función CARD).

- ⑫ Cuando quiera reproducir un archivo MIDI **SMF** (archivo MIDI standard de tipo 0) en el DTXTREME II, especifique su nombre con un nombre de ocho caracteres que comience con un número de dos dígitos (01 a 99) y una extensión ".MID" (p.e., MYSONG.MID) y colóquelo en el directorio raíz (en el que reside el directorio YAMAHA) de la tarjeta de memoria. Puede elegir y reproducir el archivo MIDI cuando especifique una canción de la tarjeta (C1 a C99) con la tarjeta adecuada introducida en la ranura CARD.

(Continuación en la página siguiente)

(Continuación de la página anterior)

Reglas para la asignación de nombres

Cuando almacene los datos del DTXTREME IIIs en una tarjeta de memoria, deberá seguir los convencionalismos de MS-DOS para la asignación de nombres en cuanto a los nombres de los archivos y los volúmenes. Puede usar los mismos caracteres que para los nombres de los kits o canciones de usuario (página 47), pero los caracteres siguientes serán sustituidos por un símbolo de subrayado (_).

□ Los caracteres “ilegales” son:

(espacio), a-z (alfabeto en minúsculas) y algunos otros caracteres de tipo simbólico (" ' * + , . / : ; < = > ? ' ` |)

[UT 23] Almacenamiento de un archivo de datos

Puede almacenar datos específicos de la memoria del DTXTREME IIIs como un archivo en la tarjeta de memoria.



① Save

Determina el tipo de datos a ser guardado.

□ Valores: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

② FileName

Introduzca el nombre que quiera para el nuevo fichero, usando hasta ocho caracteres. Use el segundo mando de la derecha para desplazar la posición de entrada (cursor) para cada carácter. Después, use el mando central para introducir un carácter en esa posición. Repita ese paso e introduzca el nombre de la cadena (máximo de ocho caracteres).

③ Volume

Especifica el volumen de destino cuando elige wave como tipo de datos ①. Si en la pantalla aparece “no file”, es que no habrá sido preparado ningún volumen para el almacenamiento de un muestreo de forma de onda. Cree primero un volumen e intente la operación de nuevo.

■ NOTA Para guardar un muestreo de forma de onda (wave), especifique correctamente su nombre de archivo con un máximo de ocho caracteres, que debe comenzar con un número de dos dígitos (00 a 99; utilizado como número de voz al cargarlo), seguido del carácter que representa una guía para el control del volumen (C, H, K, M, S o T – que equivalen a CYMBAL (platillos), HI-HAT (hi-hat), KICK (bombo), MISC (otros sonidos rítmicos y de percusión), SNARE (caja) o TOM (timbal)). Además, el nombre del archivo debe tener una extensión de tres caracteres (AIF o WAV).

[UT 27] Creación de un volumen

Antes de capturar un muestreo de forma de onda en el DTXTREME IIIs y guardararlo en su memoria, tendrá que crear un volumen especial en la tarjeta de memoria.



① VolumeName

Introduzca el nombre que quiera para el nuevo volumen, usando hasta ocho caracteres. Use el segundo mando de la derecha para desplazar la posición de entrada (cursor) para cada carácter. Después, use el mando central para introducir un carácter en esa posición. Repita ese paso e introduzca el nombre de la cadena (máximo de ocho caracteres).

Operación de creación

Cuando haya terminado con los ajustes necesarios, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación “Are You Sure?”. Pulse el botón ENTER/YES para crear el volumen. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación. En la pantalla aparecerá “Now executing, Please wait.” durante la operación, seguido de “Done.” cuando el volumen haya sido creado, volviendo después a la pantalla anterior.

■ NOTA Si introduce un nombre que sea el mismo que el de un volumen (subdirectorio) ya existente en la misma posición, la operación de creación no podrá ser ejecutada. Especifique otro nombre para el nuevo volumen. Además, no puede renombrar un volumen existente en el DTXTREME IIIs, aunque sí que puede hacerlo en un ordenador.

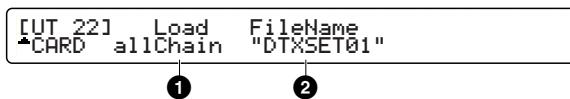
Operación de grabación

Cuando haya realizado todos los ajustes necesarios, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación “Are You Sure?”. Pulse el botón ENTER/YES para guardar el fichero. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación. En pantalla aparecerá “Now executing, Please wait.” mientras se realiza la operación, seguido por “Done.” cuando el fichero haya sido guardado, volviendo después a la pantalla anterior.

■ NOTA Si introduce un nombre que sea el mismo que de un fichero existente en la misma posición y pulsa el botón ENTER/YES, en la pantalla aparecerá un mensaje “File exist. Overwrite?”. Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para sustituir el fichero antiguo por el que quiere grabar o pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación.

[UT 22] Carga de un fichero de datos

Puede cargar un fichero de datos concreto desde la tarjeta de memoria.



① Load

Determina el tipo de datos a ser cargado en la memoria del DTXTREME II. Si elige one datos, esos datos serán cargados en la memoria temporal de trabajo (página 35). Si elige all datos, serán grabados en la memoria de usuario (para kits de batería y canciones). Si elige VOLUME, serán cargados todos los ficheros de datos que haya en el volumen especificado (directorio).

Valores: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

② FileName

Determina el fichero o volumen a ser cargado. Si no hay ningún fichero para el tipo de datos elegido ①, en pantalla aparecerá "no file".

Operación de carga

Cuando termine de realizar todos los ajustes necesarios, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que se cargue el archivo de datos. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso. En pantalla aparecerá entonces "Now executing, Please wait." mientras se ejecuta la operación, mostrando después "Done." cuando el fichero haya sido ya cargado, antes de volver a la pantalla anterior.

[UT 24] Eliminación de un fichero de datos

Puede eliminar un fichero de datos específico de la tarjeta de memoria.



① Delete

Determina el tipo de datos a eliminar.

Valores: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave, volume

② FileName

Determina el archivo o volumen a ser eliminado. Si no existe ningún fichero para el tipo de datos que haya especificado ①, en la pantalla aparecerá "no file".

③ Volume

Determina el volumen de destino cuando elija wave como tipo de datos ① y especifique el fichero de destino ②. Si en la pantalla aparece "no file", eso implicará que no existe ningún volumen o fichero de destino en la tarjeta de memoria.

Operación de eliminación

Cuando termine de realizar todos los ajustes necesarios, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que eliminar el archivo. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso. En pantalla aparecerá entonces "Now executing, Please wait." mientras se ejecuta la operación, cuando el fichero ya haya sido eliminado aparecerá "Done.", antes de volver a la pantalla anterior.

NOTA También puede eliminar un volumen vacío especificando "volume" para los datos de tipo ① y el volumen de destino ②. Deberá eliminar previamente todos los archivos en el volumen especificado.

[UT 25] Asignación de un nuevo nombre a un archivo de datos

Puede dar un nuevo nombre a un fichero específico de datos de la tarjeta de memoria. Esta operación requiere el uso de dos pantallas, una para la especificación del fichero de destino y otra para la asignación del nuevo nombre para el fichero.

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

① ② ③

① Rename

Determina el tipo de datos.

□ **Valores:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

② FromFile

Determina el archivo o volumen a renombrar. Si no existe ningún fichero para el tipo de datos elegido ①, aparecerá una indicación "no file".

③ Volume

Determina el volumen de destino cuando elija wave como tipo de datos ① y especifique el archivo de destino ②. Si en pantalla aparece una indicación "no file", eso implicará que no existe ningún volumen o fichero de destino en la tarjeta de memoria.

Cuando haya especificado el archivo de destino, pulse el botón ENTER/YES para pasar a la segunda pantalla. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar la operación.

[UT 25]	Rename	ToFile	
▲CARD	all data	"INIT-SYS"	↔

④

④ ToFile

Introduzca el nombre que quiera para el nuevo archivo, usando hasta ocho caracteres. Use el segundo mando de la derecha para desplazar la posición de entrada (cursor) para cada carácter. Después, con el mando central introduzca un carácter en la posición elegida. Repita este paso e introduzca el nombre de la cadena (máximo de ocho caracteres).

Operación de renombrado

Cuando termine de realizar todos los ajustes necesarios, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que asignar un nuevo nombre al archivo. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso. En pantalla aparecerá entonces "Now executing, Please wait." mientras se ejecuta la operación, cuando el fichero haya sido renombrado aparecerá "Done.", antes de volver a la pantalla anterior.

■ **NOTA** Si no especifica un nuevo nombre no podrá ejecutar la operación de renombrado. Para cancelar el proceso de renombrado, pulse el botón EXIT/NO.

[UT 26] Desplazamiento de un fichero de muestreo

Puede desplazar un fichero de muestreo entre volúmenes (subdirectorios dentro del directorio VOLUME).

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

① ②

① MoveWave / FromFile

Especifique el volumen de origen para la función FromFile, y después elija el fichero de destino para el parámetro MoveWave.

② ToVolume

Especifica el volumen de destino.

Operación de traslado

Cuando termine de realizar todos los ajustes necesarios, pulse el botón ENTER/YES. En la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación "Are You Sure?". Pulse de nuevo el botón ENTER/YES para que trasladar el archivo de muestreo. Pulse el botón EXIT/NO para cancelar el proceso. En pantalla aparecerá entonces "Now executing, Please wait." mientras se ejecuta la operación, cuando el fichero ya haya sido desplazado aparecerá "Done.", antes de volver a la pantalla anterior

■ **NOTA** Si especifica el mismo volumen tanto para el parámetro FromFile ① como para el ToVolume ②, la operación de desplazamiento no podrá ser ejecutada.

Apéndice

Manipulación de la tarjeta de memoria (SmartMedia™*)

Asegúrese de manipular las tarjetas de memoria con precaución. Siga detenidamente las siguientes precauciones.

* SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corporation.

■ Tipos de tarjetas de memoria compatibles

Se pueden utilizar tarjetas de memoria de 3,3V(3V). Las tarjetas de memoria de tipo 5V no son compatibles con este instrumento.

■ Capacidad de la memoria

Existen cinco modelos de tarjetas de memoria: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB. También se puede utilizar una tarjeta cuya capacidad sobrepase los 32MB si cumple con la normativa del foro del SSFDC (Solid State Floppy Disk Card: otro nombre de SmartMedia).

■ Insertar o extraer tarjetas de memoria

• Para insertar una tarjeta de memoria:

Sujete la tarjeta de memoria con la parte del conector (dorada) hacia arriba y hacia delante, hacia la ranura de la tarjeta. Introduzca la tarjeta con cuidado en la ranura, empujándola despacio hasta que se acople.

No inserte la tarjeta de memoria en la dirección equivocada.

No inserte en la ranura nada que no sea la tarjeta.

• Para extraer una tarjeta de memoria:

Antes de extraer la tarjeta de memoria, asegúrese de que no está en uso y de que el instrumento no está accediendo a ella. Tire entonces lentamente de la tarjeta con la mano. Si se está accediendo a ella*, aparecerá un mensaje en la pantalla del instrumento que se lo indicará.

* Incluye guardar, cargar, dar formato, eliminar y crear directorios. Tenga también en cuenta que el instrumento accederá de forma automática a la tarjeta para comprobar el tipo de soporte cuando se inserte con el instrumento en funcionamiento.



No intente nunca extraer la tarjeta de memoria o apagar durante el acceso. Si lo hiciera, podría dañar los datos almacenados en el instrumento o en la tarjeta e incluso la propia tarjeta.

■ Dar formato a tarjetas de memoria

Antes de usar la tarjeta de memoria, debe darle formato. Una vez lo haya hecho, se borrarán todos los datos que contenía. Asegúrese de comprobar antes si necesita o no dicho datos.

NOTA Las tarjetas de memoria a las que se haya dado formato con este instrumento pueden resultar inservibles con otros instrumentos.

■ Acerca de las tarjetas de memoria

- **TManipulación cuidadosa de las tarjetas de memoria:** En algunas ocasiones las tarjetas de memoria podrían verse afectadas por la electricidad estática. Para reducir esta posibilidad, antes de manipular las tarjetas de memoria, toque algo metálico, tales como los tiradores de las puertas o un marco de aluminio.

Asegúrese de extraer la tarjeta de memoria de la ranura cuando no la vaya a utilizar durante un tiempo prolongado.

No exponga directamente la tarjeta a la luz solar, a temperaturas extremas, a humedad excesiva, a polvo o a líquidos.

No ponga objetos pesados sobre ella, ni la doble o presione.

No toque la parte metálica de la tarjeta (dorada) ni ponga nada metálico sobre la parte de metal.

No exponga la tarjeta de memoria a campos magnéticos, como los producidos por televisores, altavoces, motores, etc., ya que podrían borrar total o parcialmente los datos de la tarjeta, impidiendo su lectura.

Pegue solamente las etiquetas suministradas con dicho fin y asegúrese de que la pega en el lugar correcto.

• **Protección de datos (protección contra escritura):**

Para evitar la destrucción involuntaria de datos importantes, pegue el sello de protección contra escritura (suministrado en el paquete de la tarjeta de memoria) sobre el área indicada (dentro de un círculo) de la tarjeta de memoria.

Por el contrario, para guardar datos en la tarjeta de memoria, asegúrese de retirar el sello de protección contra escritura.

No reutilice un sello que haya sido despegado.

■ Copia de seguridad de los datos

Para una seguridad máxima de los datos, Yamaha le recomienda que conserve dos copias de los datos importantes en tarjetas de memoria independientes. Así dispondrá de una copia de seguridad en caso de que una tarjeta de memoria se perdiera o dañara.

Solución de problemas

El DTXTREME no emite ningún tipo de sonido

- Compruebe que las almohadillas y los activadores están conectados correctamente a las tomas de entrada del DTXTREME.
- Asegúrese de que los conectores de la toma OUTPUT (salida) del DTXTREME (y NO la toma INDIV. OUT) están conectados correctamente a las tomas de entrada del amplificador o del mezclador.
- Suba el volumen con la ayuda de la guía del volumen.
- Compruebe que al tocar la almohadilla o batería con un activador, aparece el nivel de entrada en el LCD.
- Suba el valor mínimo del rango de nivel.
- Compruebe que la configuración del puerto de salida del sonido no es “INDIV. OUT.”
- Compruebe que el interruptor de la omisión de activador del modo de utilidad está en OFF (apagado).
- Compruebe el control local del modo de utilidad. El control local debe estar en “on” (encendido).
- Revise los cables.

El generador de tonos externo no emite ningún sonido

- Compruebe que los conectores MIDI están enchufados correctamente.
- Compruebe que los canales MIDI coinciden con el número de toma de entrada de los dispositivos externos conectados.
- Asegúrese de que el valor de los números de nota MIDI están configurados correctamente.
- Compruebe que el interruptor de la omisión de activador del modo de utilidad está en “off” (apagado).

El sonido no concuerda con las configuraciones

- Asegúrese de que mientras la alimentación sigue conectada, la toma de auricular monoaural no está enchufada. Ésta enciende el interruptor de aro del DTXTREME. Apague la alimentación y vuelva a encenderla.
- Compruebe que el canal MIDI de salida está configurado como Drum Voice (sonido de batería) (ch=10).
- Asegúrese de que el tipo de almohadilla está configurado correctamente. Si está configurado incorrectamente, las funciones de silencio y borde no funcionarán correctamente.

La velocidad (sonido) es demasiado baja

- Eleve la configuración de aumento.
- Si las almohadillas tienen volumen de control de velocidad o salida, ajústelos (subiéndolos).
- Eleve la velocidad.
- Pruebe con una curva de velocidad diferente.
- Eleve el volumen del sonido.
- Compruebe que el tipo de entrada es correcto.
- Reinicie el interruptor INPUT ATTENUATION (atenuación de entrada) situado en el panel posterior.

El sonido activado no es estable (al utilizar baterías acústicas)

- Compruebe que ha seleccionado el tipo de entrada correcto. Pruebe con una batería más grande.
- Compruebe que el fonocaptor de activador (serie DT) está firmemente sujeto con cinta adhesiva nueva.
- Asegúrese de que el cable esté firmemente introducido en el conector DT series.

Activación doble

- Si está utilizando un sensor de otro fabricante, es posible que esté transmitiendo una señal de gran tamaño que provoca la activación doble.
- Compruebe que el parche no causa una vibración irregular. En caso afirmativo, es necesario silenciar el parche.
- Compruebe que el sensor está colocado cerca del aro (encima del soporte) y no cerca del centro del parche.
- Compruebe que nada toca el sensor.
- Si las almohadillas tienen volumen de control de velocidad o salida, ajústelos (bajándolos).
- Eleve el parámetro de extracción. Tenga cuidado de no configurarlo con un valor excesivamente alto, puesto que podría silenciar un sonido al tocar otra batería al mismo tiempo.
- Pruebe a utilizar el parámetro de autoextracción.
- Pruebe a comutar el interruptor INPUT ATTENUATION (atenuación de entrada) situado en el panel posterior.

Se están produciendo interferencias

- Coloque el sensor lejos de la batería.
- El nivel mínimo de entrada debe ser más elevado.
- Eleve la configuración de aumento.
- Eleve el parámetro de extracción.

Los sonidos se cortan cuando toca de modo continuo

- Si está golpeando el aro, configure el parámetro RIM Velocity (velocidad del aro) del modo de edición de activador del juego de batería con un valor diferente a “mute hi” (silenciar altos) y “mute lo” (silenciar bajos).
- Configure las segundas notas innecesarias como “off” (apagado) en el modo de edición de activador del juego de batería.
- Configure el modo principal del modo de edición de sonidos del juego de batería como “semi2,” “semi3,” “semi4” y así sucesivamente.

Sólo se oye un sonido al tocar 2 almohadillas (baterías)

- Eleve la configuración de aumento de la almohadilla (batería) que no suena.
- Baje el parámetro de extracción de la almohadilla (batería) que no suena.
- Compruebe que las almohadillas (baterías) no están asignadas al mismo grupo en la configuración de Alternate Group (alternar grupo) en el modo de edición de sonidos del juego de batería.

El volumen del sonido es excesivamente elevado (la velocidad está permanentemente demasiado alta)

- Baje la configuración de aumento.
- Baje el valor mínimo del rango de velocidad.
- Pruebe con una curva de velocidad diferente.
- Si está utilizando un sensor de otro fabricante, es posible que esté transmitiendo una señal de gran tamaño.
- Reinicie el interruptor INPUT ATTENUATION (atenuación de entrada) situado en el panel posterior.

El pedal de disparo actúa al revés

- Vuelva a encender la unidad con el pedal de disparo conectado en la clavija del panel trasero. El DTXTREME II detectará automáticamente la polaridad del interruptor y se configurará para un funcionamiento normal. (Si el aparato está encendido en ese momento, apáguelo y vuelva a encenderlo de nuevo).
- Asegúrese de que no está pisando el pedal de disparo en el momento de encender la unidad.

Los patrones de bajo o de acordes no suenan en los modos Pattern (patrón) y Song (canción)

- Compruebe que las pistas no están silenciadas.
- Compruebe que el parámetro Tr del modo Song Play (reproducción de canciones) no está configurado como "mute" (silenciar).

El DTXTREME no recibe ninguna información del conmutador o activador

- Se ha producido un error de información. Apague la alimentación y vuelva a encenderla manteniendo presionados al mismo tiempo los botones Play (reproducción) y Trigger (activador). El DTXTREME se reiniciará con su configuración inicial. Tenga en cuenta que todos los datos se perderán. Para evitar la pérdida de datos, se recomienda guardar con frecuencia copias de seguridad de los mismos en dispositivos MIDI externos, tales como el Yamaha MDF3.

El sonido no se detiene

- Algunos sonidos pueden tener una salida extremadamente larga cuando la función Rev Key Off esté activada. En ese caso, pulse el botón Audition mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para hacer que el sonido se detenga temporalmente.

Mensajes de error

ERROR : MIDI input buffer full
Push [ENTER]

La memoria de búfer MIDI se ha llenado al recibir demasiados datos MIDI al mismo tiempo a través de MIDI IN o TO HOST. Reduzca la cantidad de datos (velocidad de transferencia de datos) o el intervalo comprendido entre cada transferencia del dispositivo emisor.

ERROR : MIDI data error
Push [ENTER]

Se ha producido un error mientras se estaban recibiendo datos MIDI. Compruebe que el cable MIDI está conectado correctamente y que los datos MIDI son adecuados.

WARNING: All data initialized
Push [ENTER]

Todos los datos de configuración se han inicializado porque la batería de repuesto que se halla en el interior del DTXTREME se está agotando. Pregunte al distribuidor Yamaha más cercano acerca de la sustitución de la batería.

WARNING : Battery voltage is low
Push [ENTER]

La batería de repuesto que se halla en el interior del DTXTREME puede estar agotándose. Si se apaga el DTXTREME tras la aparición del mensaje, se pueden perder todos los datos de configuración. En primer lugar intente guardar la información necesaria en una tarjeta de memoria o soporte similar y a continuación, pregunte al distribuidor Yamaha más cercano acerca de la sustitución de la batería.

ERROR : MIDI check sum error
Push [ENTER]

La suma de comprobación de los datos por lotes recibidos es incorrecta. Compruebe que los datos no están dañados y que son adecuados para el DTXTREME. A continuación, vuelva a intentarlo.

ERROR : MIDI Illegal data
Push [ENTER]

Los datos por lotes recibidos contienen información ilegal. Compruebe que los datos no están dañados y que son adecuados para el DTXTREME. A continuación, vuelva a intentarlo.

ERROR : Sequencer is Running
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta efectuar una operación mientras el secuenciador interno está funcionando. Detenga el secuenciador y vuelva a intentarlo.

ERROR : Sequence data is not empty
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta efectuar una operación de grabación en la pista que contiene los datos. Pruebe a grabar de nuevo en una pista vacía.

ERROR : Memory full
Push [ENTER]

La memoria de usuario está llena. Guarde los datos de usuario necesarios en la tarjeta de memoria y borre los datos innecesarios para liberar memoria.

ERROR : Card is write protected
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta guardar en una tarjeta de memoria protegida contra escritura. Cancele la protección contra escritura de la misma y vuelva a intentarlo.

ERROR : Card read/write error
Push [ENTER]

Se ha producido un error mientras el DTXTREM estaba leyendo o escribiendo una tarjeta de memoria. En primer lugar, vuelva a dar formato a la tarjeta y a continuación, inténtelo de nuevo. Si el mensaje sigue apareciendo al intentar leer o escribir en la tarjeta nuevamente formateada, es posible que esté rota. Sustituya la tarjeta de memoria. En cualquier caso, los datos almacenados en la tarjeta problemática pueden haberse dañado.

ERROR : File is unknown format
Push [ENTER]

El DTXTREME no reconoce el archivo especificado (formato de archivo). Compruebe que el archivo es adecuado para el DTXTREME y que no está dañado.

ERROR : Can't edit Preset song
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta cargar una canción procedente de la tarjeta de memoria o al recibir datos por lotes cuando se ha seleccionado una canción predeterminada (en el modo de reproducción del juego de batería). En primer lugar, seleccione una canción de usuario y a continuación, vuelva a intentar cargar una canción.

ERROR : Can't edit card song
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta cargar una canción procedente de la tarjeta de memoria o al recibir datos por lotes cuando se ha seleccionado una canción de tarjeta (en el modo de reproducción del juego de batería). En primer lugar, seleccione una canción de tarjeta y a continuación, vuelva a intentar cargar una canción.

ERROR : Can't play SMF Type1
Push [ENTER]

Ha intentado cargar un fichero MIDI creado en el formato SMF Tipo 1. Cargue el archivo MIDI después de grabarlo como un fichero de tipo 0 usando un secuenciador exterior.

ERROR : Volume is not empty
Push [ENTER]

Ha intentado eliminar el directorio Volume (volumen) que contiene un archivo. Primero elimine todos los archivos del directorio Volume y, después, elimínelo.

ERROR : File already exists
Push [ENTER]

Ha intentado renombrar un archivo con un nombre duplicado. Especifique un único nombre de archivo.

Especificaciones técnicas

Generador de sonidos

AWM2 (PCM) a 16 bits

Memoria de ondas

DRAM: 16 Mbits x 4 (máximo 94 seg. @ 44.1 kHz)

Polifonía

64 notas máximo

Multitimbrico

16 partes

Sonidos

Batería y percusión: 2174 sonidos

Melodías GM: 128 sonidos (GM nivel 1)

Efectos del sistema

2 Bloques (Reverb, Chorus)

Efectos para kit de batería

2 efectos de inserción

Secuenciador

Secuenciador MIDI de 2 pistas

Modos

■ 8 modos

- Modo de reproducción de kit de batería
- Modo de edición de disparador de kit de batería
- Modo de edición de sonido de kit de batería
- Modo de edición de efecto de kit de batería
- Modo de reproducción de cadena
- Modo de edición de canción
- Modo de utilidades
- Modo de almacenamiento

Controladores

■ Interruptores de pulsación x 23

PAGE ▲, PAGE ▼, RHYTHM/INS, BASS/DEL, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, EFFECT, STORE, ENTER/YES, AUDITION

■ Controles deslizantes de volumen x 10

MAIN OUT, PHONES, CLICK, ACCOMP/REVERB, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

■ Mandos giratorios x 5

Pantalla

- LCD retroiluminada de 40 x 2 caracteres
- Pantalla LED de 3 dígitos de 7 segmentos
- 14 LEDs operativos

Tarjeta de memoria

Solo tarjeta SmartMedia™ de 3.3 V

Conectores

■ Panel trasero

- MIDI IN/OUT/THRU
- Conector USB
- FOOT SW (conector de auriculares mono) — FC4, FC5, serie HH
- HI-HAT CONTROL (conector de tipo auriculares stereo) — controladores de hi-hat de la serie HH/RHH
- OUTPUT L/MONO (conector de auriculares mono)
- OUTPUT R (conector de auriculares mono)
- DIGITAL OUT (EIAJ cp1201, IEC60958, S/P DIF)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6 (conector de auriculares mono)
- Entrada de disparador 1 - 8 (conector de auriculares stereo — L: disparador, R: interruptor)
- Entrada de disparador 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (conector de auriculares stereo — L, R: disparador)
- Interruptor INPUT ATTENUATION 1 - 16 (DIP SW)

■ Panel lateral

- Ranura para tarjeta de memoria (SmartMedia™)

■ Panel frontal

- PHONES (conector de auriculares stereo)
- AUX IN (conector de auriculares stereo)
- AUX IN VOL

Alimentación

DC 12V

Dimensiones (L x P x A)

300 mm x 229 mm x 71 mm

Peso

2.2kg

Accesorios incluidos

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Adaptador de corriente alterna (PA-5C o PA-5D) | <input type="checkbox"/> Listado de datos |
| <input type="checkbox"/> Manual de instalación del DTXTREME II | <input type="checkbox"/> Tarjeta de garantía |
| <input type="checkbox"/> Manual de Instrucciones | <input type="checkbox"/> CD-ROM (Driver USB-MIDI) |

Las especificaciones técnicas y la descripción de este aparato solo se incluye con fines informativos. YAMAHA Corp. se reserva el derecho de realizar cambios o modificaciones en los productos o sus especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. Dado que las especificaciones, aparatos o accesorios pueden no ser los mismos en cada país, le recomendamos que consulte a su comercio habitual YAMAHA.

Todas las marcas comerciales y marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Índice

Numerics

11to12	47
4 efectos totalmente independientes	56
9to10	47

A

Acerca de las canciones	25
Acerca de las tarjetas de memoria	90
AcpSens	59
Ajuste de los niveles de las salidas individuales	27
Ajuste de los Números de Not	42
Ajuste de una Canción de Parche	40
Ajuste del Balance de Volumen	26
Ajuste del Efecto de Reverberación	27
Ajustes Comunes de kit	47
Ajustes de Canción	24
Ajustes de Disparo	36
Ajustes de efectos	55
Ajustes de una Caja Extra	50
Almacenamiento de un archivo de datos	87
AltGrp	52
Angle	59
Asignación de un nuevo nombre a un archivo de datos	89
Attack	51
Aux In	75

B

Balance	50
BankMSB & BankLSB	54, 72
BEAT	23
Beat	70
Borrado de canción	66
Borrado de compás	71
Borrado de pista	68
Botón Audition	11
Botón BASS/DEL	10, 25
Botón CHAIN	11
Botón CLICK	10
Botón EFFECT	11
Botón ENTER/YES	11
Botón EXIT/NO	11
Botón Forward	10
Botón OTHERS	10, 25
Botón PLAY	11
Botón Record	10
Botón Reset	10
Botón Rewind	10
Botón RHYTHM/INS	10, 25
Botón SHIFT	10, 27
Botón SONG JOB	11
Botón Start/Stop	10
Botón STORE	11
Botón TRIGGER	11
Botón UTILITY	11
Botón VOICE	11
Botones de página	10

C

Cambio de la pantalla de Cadena	30
---------------------------------------	----

Cambio o supresión de un evento MIDI	63
Capacidad de la memoria	90
Carga de un fichero de datos	88
Ch	71
Ch=	54
CHAIN=	32
Channel	42
Channel Aftertouch	64
Chorus	55, 58
ChoSend	53, 54, 57, 72
CLICK	23
Colocación de un Disparador de Percusión	15
COMMON1	47
COMMON2	47
Conceptos básicos de Disparo	37
Conceptos básicos de la Voz	49
Conceptos básicos de los efectos	57
Conceptos básicos del metrónomo o señal clic	81
Conector AUX IN	10
Conector DC IN	13
Conector FOOT SW	13
Conector HI-HAT CONTROL	13
Conector PHONES	10
Conectores	
INDIVIDUAL OUTPUT 1 a 6	13
Conectores OUTPUT L/MONO y R	13
Conexión a una Fuente de Alimentación	19
Conexión de cables	13
Conexiones de Audio	17
Conexiones del Disparador	16
Conexiones MIDI	18
Configuración de canción	67
Configuración de parte	71
Configuración del muestreo	83
Configuración MIDI	54
Control AUX IN VOL	10
Control Change	64
Control de Transporte	24
Controlador de Hi-hat	14
Controles Deslizantes	26
copia de canción	66
Copia de compás	69
Copia de Disparador	44
Copia de pista	68
Copia de seguridad de los datos	90
Copia de voz	53
Copia desde el kit de batería Activo	44
Copia desde una Entrada de Disparo	44
Copy from	69
Copy from Song / Track	68
Copy to Track	69
Creación de un volumen	87
Creación o Edición de una Cadena	30
Crear compases	70
Create	70
Ctrl# & Value	54
Cuantizar pista	67
Cursor	63
Curve	37, 44

D

Dar formato a tarjetas de memoria	90
Decay	51
Delete	88
Desplazamiento de un fichero de muestreo	89
Dev.No	79
Direccionamiento de Salida	53
Disparador de Percusión	14
Dist	59
DrSens	59
DumpIntrvl	79

E

Edición de un muestreo	84
Editing step	84
Efecto de chorus del sistema	58
Efecto de reverb del sistema	57
Efectos de inserción	58
Efectos de inserción 1 y 2	55
Effect	57
Eliminación de un fichero de datos	88
Eliminación de un muestreo	84
Eliminar compás	70
Empty	63
End	84
Entrada / salida MIDI	79
Entrada / salida MIDI a unidades exteriores	60
Entrada de Disparo a la Salida de Sonido	33
Entradas de Disparo	12
Envío de volcado de datos	78
Envío MIDI	80
Envolvente	51
EQ (ecualización)	74
Estructura de directorio y tipo de datos almacenados	86
Estructura de dos pistas	60
Evento de Activación de Nota	41
Eventos MIDI disponibles para la grabación por pasos	64

F

FCoffset	77
FCspt	77
FileName	87, 88
Filter	50, 72
FootCtrl1	45
FootCtrl2	45
FootSw1	46
FootSw2	46
Formateo de una tarjeta de memoria	85
Free Memory	61
FreeMemory	83
FromFile	89
Func	39, 45, 46
Función Controladora de HH	45
Función de Disparo	39
Función de muestreo	82
Función de Pedal	46
Funciones de tarjeta de memoria	85
Funciones de trabajo de canción	65
Funciones del secuenciador de dos pistas	60

Fundido de Velocidad 43
FX= 58

G

Gain 37
GateTime 42
Generador de Envolvente MIDI 44
Generador de sonidos 75
Grabación de un muestreo 83
Grabación en tiempo real 62
Grabación por pasos 63
Groove Check 29

H

HHInput 45
High Freq 74
High Gain 74
HRTF (función de transferencia relativa a la persona) 59

I

IncFunc, DecFunc 77
IndivOut 75
(from) Input 44
(to) Input 44
Input= 37, 39, 40, 41, 43
Insertar o extraer tarjetas de memoria 90
InsFX 58
Interruptor STANDBY/ON 13
Interruptores INPUT ATTENUATION 12
Introducción o adición de un evento MIDI 63

J

JumpRecnt 76

K

KeyMode 51
KIT 23
(to) Kit 44, 53
KitName 47

L

Layer 50
LCDcont 76
Learn 76
LEDisp 76
Level 38
Lista de Emparejamientos Parche-a-Entrada 16
Load 88
Local 80
Localizer 55, 57, 58
Loclizr 58
Low Freq 74
Low Gain 74
LpStart 84

M

Mando deslizante ACCOMP 26
Mando deslizante ACCOMP/REVERB 10
Mando deslizante CLICK 10, 26
Mando deslizante CYMBAL 11, 26
Mando deslizante HI-HAT 11, 26
Mando deslizante KICK 11, 26
Mando deslizante MAIN OUT 10, 26
Mando deslizante MISC 11, 26

Mando deslizante PHONES 10, 26
Mando deslizante SNARE 11, 26
Mando deslizante TOM 11, 26
Mando giratorio de entrada de datos 11
Manipulación de la tarjeta de memoria (SmartMedia™*) 90

Marcación de Tempo 28
Master Tune 75
Master Vol 75
MeasLen 61
Measure 69, 70
Measure (from) 69, 70, 71
Measure (to) 69, 70, 71
Measure/Beat/Clock 63
Memoria 35
Merge 79
Método de Reproducción 24
Mezcla de pista 68
Mezcla de sonidos que utilizan completamente los efectos 55
Mid Freq 74
Mid Gain 74
MIDI 44, 45, 46
MIDI1 54
MIDI2 54
MIDI3 54
MIDICtl 82
MIDIEG 44
MIDImode 79
MIDIOut 81
Mode 40, 81
Modo de tecla activada 40
MoveWave / FromFile 89

N

Name 67
Nombrado de Cadena 30
Nombre del Kit de batería 47
Note 41, 43
(from) Note 53
(to) Note 53
Note On 64
Note# 42
Num= 31
Número de nota y nombre 49, 50, 51, 53

O

OffValue 46
OnValue 46
Operación de Almacenamiento 35
Operación de borrado 66, 68, 71
Operación de carga 88
Operación de copia 53, 66, 68, 69
Operación de creación 87
Operación de cuantización 67
Operación de eliminación 88
Operación de formateo 85
Operación de grabación 87
Operación de inserción 70
Operación de mezcla 68
Operación de renombrado 89
Operación de supresión 70
Operación de traslado 89
Operaciones de grabación 62
Output 53, 81

P

PadCtl 37
Páginas de Edición y Operaciones Básicas 36, 48
Páginas de edición y operaciones básicas 65, 73
Pan 50, 54, 72
Panel Lateral 11
Panorama y Tono 50
Pantalla Chain Play 32
Pantalla de Edición de Cadena 30
Pantallas 10
Parche de cabezal real 14
Parche de Goma 14
Paso 30
PC 80
PC# 54, 72
PC10 80
Periféricos 17
Pitch Bend 64
PlayCount 82
Polifonía 51
Polyphonic Key Pressure 65
Preparativos para la grabación 60
Procedimiento 31
Program Change 64
Puerto USB 12

Q

Q 50
Quantize 61

R

Ranura CARD 11
RecCount 82
Receive10 80
Recepción de un volcado de datos 78
Recepción MIDI 80
Rechazo 39
Recording mode 61
Reglas para la asignación de nombres 87
Rej 39
Relación entre el Nivel de Disparo y la Velocidad 38
Rename 89
Repeat 40, 67
Reproducción de la Canción 24
Reproducción de Partes 25
Reproducción de una Cadena 32
Reproducción del clic 24
Resolución y cuantización 62
Restauración a los valores de fábrica 77
Restauración a valores de fábrica 77
RevBypas 75
Reverb 55, 57
RevSend 53, 54, 57, 72
RimVel 41
Rotation 59
RvKeyOff 52
RvKeyOn 52

S

Salida DIGITAL OUTPUT 13
Salidas en paralelo con efectos 56
Save 87
Secuencia de Encendido 19
Secuenciador 82

SelfRej	39
SendHH	80
Sens	45
Sistema de Percusión	33
Slider	75
SONG	23
Song	40, 47
Song1	66
Song2	66
Song3	67
Song4	67
Song5	68
Song6	68
Song7	68
Song8	69
Song9	70
Song10	70
Song11	71
Song12	71
Song13	71
Song14	71
Sonido de clic	81
Source	83
Spec Rej	39
Start	84
Step=	32
Swap L/R	75
SyncMode	82
SysEx	80

T

TEMPO	23
Tempo	47, 67
Tempo Change	65
Temporal	35
Terminales MIDI IN, OUT y THRU	12
Time	44
Tipo	31
Tipos de tarjetas de memoria compatibles	90
to Track	68
ToFile	89
ToVolume	89
Track	61, 67, 68, 69, 70, 71
TRACK 1 & TRACK 2	24
Transmit	54, 71
Transmit Bulk Data	78
Tres modos de grabación	60
TrgAltG	41
TrgByps	76
TrgCopy1	44
TrgCopy2	44
TrgFunc	39
TrgLevel	83
TrgLink	76
TrgMIDI1	40
TrgMIDI2	41
TrgMIDI3	43
TrgSens1	37
TrgSens2	37
TrgSens3	39
TrgSet	77
Tuning	49, 81
Type	37, 44, 45, 46, 49, 57, 58, 59, 81

U

UseTempo	82
Uso de canciones prefijadas	60
Uso de la Desactivación de Nota con	
Voces en Bucle	52
Uso de un Nombre de Acorde	42
Uso de un Teclado MIDI Externo	43
UT 1	74
UT 2	74
UT 3	75
UT 4	75
UT 5	76
UT 6	76
UT 7	76
UT 8	77
UT 9	78
UT 10	79
UT 11	80
UT 12	80
UT 13	81
UT 14	81
UT 15	81
UT 16	81
UT 17	82
UT 18	82
UT 19	84
UT 20	83
UT 21	84
UT 22	88
UT 23	87
UT 24	88
UT 25	89
UT 26	89
UT 27	87
UT 28	85

V

Value	67
Velocity	38, 46
VelXFade	43
Voice	49
Voice (High/Mid/Low)	81
Voice1	49
Voice3	50
Voice4	51
Voice5	51
Voice6	53
VoiceCopy	53
VoiceSet	81
Vol	81
Volcado de datos MIDI	78
Volume	47, 49, 54, 72, 87, 88, 89
VolumeName	87

W

Wave1	50
Wave2	50
WaveDir	47

X

XSdecay	50
XSfilter	50

Z

Zona de datos	63
---------------------	----

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

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

2. IMPORTANT:

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

3. NOTE:

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

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

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

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

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

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

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

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

(class B)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

ADVARSEL!

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

VARNING

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

VAROITUS

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

(lithium caution)

Caution

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

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Per dettagli concernenti i prodotti, si prega di contattare il vostro rappresentante Yamaha più vicino o il distributore autorizzato indicato sotto.

Neem voor meer productinformatie contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-dealer of de onderstaande officiële distributeur.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina**
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallinsggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruña km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
No.11 Ubi Road 1, No.06-02,
Meibau Industrial Building, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE **Strings, Guitar & Percussion Division, Yamaha Corporation**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2581



Strings, Guitar & Percussion Division, Yamaha Corporation

© 2003 Yamaha Corporation

[V908980]

Printed in Taiwan