

DTXREME III

ЭЛЕКТРОННЫЙ БАРАБАННЫЙ МОДУЛЬ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ХРАНИТЕ ЭТО РУКОВОДСТВО!

YAMAHA может работать, питаясь от батареек или от внешнего источника питания (адаптера). В качестве источников питания и адаптеров можно использовать ТОЛЬКО ТЕ, что указаны в данном руководстве, на информационной табличке или рекомендованы YAMAHA.

ВНИМАНИЕ: Не размещайте это изделие или любые другие объекты на шнуре питания или в месте, где можно наступить на шнур, и не допускайте скручивания шнура питания с другими кабелями, используемыми для подключений. Использование удлинителя не рекомендуется! Если Вы используете удлинитель, минимальный проводной размер для шнуров 25' (или меньше) - 18 AWG (расстояние между жилами). ПРИМЕЧАНИЕ: Чем меньше номер AWG, тем больше пропускная способность. По поводу использования более длинных шнуров проконсультируйтесь с местным электриком. Для работы с YAMAHA следует использовать устройства, входящие в комплект поставки (стойку и пульт), либо, рекомендуемые YAMAHA. В последнем случае, необходимо выполнять все требования безопасной эксплуатации, указанные непосредственно на комплектующих и в прилагаемых к ним инструкциях.

НЕСООТВЕТСТВИЕ ПАРАМЕТРОВ

В руководстве по эксплуатации даны технические параметры продукции на момент издания руководства. Yamaha оставляет за собой право изменять данные и технические характеристики устройств без предварительного уведомления и без обязательства модифицировать продукцию, выпущенную до внесения изменений. Как при автономной эксплуатации, так и при работе в комплекте с усилителем, наушниками или аудиосистемой, YAMAHA может развивать силу звука, вызывающую потерю слуха. Поэтому НЕЛЬЗЯ долго работать не только при максимальной громкости, но и при тех ее уровнях, которые вызывают неприятные ощущения в ушах. Почувствовав ухудшение слуха или звон в ушах, НЕМЕДЛЕННО обратитесь к врачу. ПОМНИТЕ: чем громче звук, тем скорее наступит потеря слуха. Некоторые изделия YAMAHA оснащены стульями и/или креплениями, идущими в комплекте с основными изделиями, или предлагаемыми в качестве дополнительных аксессуаров. В любом случае обязательно убедитесь в надежном креплении до начала эксплуатации. Стулья, предлагаемые YAMAHA должны использоваться только по назначению.

ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Если YAMAHA исправно отрабатывает все операции, предусмотренные его конструкцией, то устранение неисправностей, вызванных непониманием смысла и назначения операций, не является гарантийным обязательством изготовителя. Расходы по устранению таких неисправностей несет пользователь. Поэтому внимательно прочтите руководство и, прежде чем требовать гарантийного обслуживания, получите консультацию в месте приобретения YAMAHA.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Yamaha стремится производить изделия безопасные для пользователя и окружающей среды. Мы искренне полагаем, что наши изделия и промышленные методы при их производстве отвечают поставленным целям. Цель фирмы YAMAHA - выпуск продукции безопасной в эксплуатации и не приносящей вреда окружающей среде. Мы делаем все, чтобы наши технологические процессы и конечные продукты отвечали этим требованиям. Руководствуясь духом и буквой закона, призываем потребителей нашей продукции обеспечить безопасную ее утилизацию.

Замена и утилизация батареек

Элементами автономного питания YAMAHA могут быть встроенные (припаянные) батарейки, не подлежащие перезарядке. Срок их службы в среднем 5 лет. При необходимости замены таких элементов обращайтесь в официальный сервисный центр.

YAMAHA также может питаться от сменных элементов - батареек для бытовой техники. Некоторые типы этих элементов питания можно перезаряжать, но прежде следует убедиться, что они действительно не одноразовые и что зарядное устройство годится для выбранного типа батареек.

Заменять следует сразу весь комплект элементов питания (не допуская комбинации частично разряженных со свежими) комплектом элементов одного типа.

Внимание:

Особое внимание обратите на точность установки батареек. Погрешности в установке и несоответствие размеров могут вызвать перегрев и разрыв корпуса элементов питания. Ни в коем случае не пытайтесь перезаряжать, демонтировать или сжигать батареи. Храните батареи в местах недоступных для детей! Примечание: Утилизируйте использованные батареи в соответствии с законом, о котором можно узнать в местах покупки батареек.

Полная утилизация

При необходимости утилизации YAMAHA, вызванной окончательным выходом его из строя или иными причинами, делающими невозможной дальнейшую эксплуатацию, убедительно просим соблюдать законодательные акты всех уровней, от местного до федерального, касающиеся утилизации объектов, содержащих свинец, пластмассу, элементы питания и прочие экологически опасные компоненты. Если вопросы утилизации окажутся вне компетенции Вашего дилера, обращайтесь непосредственно в фирму YAMAHA.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ТАБЛИЧКА

Информационная табличка находится на дне корпуса устройства. На ней указаны номер модели, серийный номер, условия электропитания и другие важные параметры. Впишите номера модели и серии, а также дату приобретения, как показано ниже, и храните это руководство как сертификат Вашей покупки.

Модель

Серийный номер

Дата покупки

ХРАНИТЕ ЭТО РУКОВОДСТВО!

СВЕДЕНИЯ О СООТВЕТСТВИИ

Ответственная сторона: Yamaha Corporation of America
Адрес: 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Телефон: 714-522-9011
Тип оборудования: Барабанный модуль
Название модели: DTXT3

Данное устройство соответствует части 15 правил FCC.

Работа удовлетворяет следующим двум условиям:

- 1) Данное устройство не создает вредного излучения, и
- 2) Данное устройство может принимать различные помехи, включая помехи, которые могут привести к нежелательным операциям.

Смотрите соответствующие руководства пользователя

* применимо только к продукции, произведенной корпорацией YAMAHA

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ

* Сохраните данное руководство в надежном месте для последующего обращения к нему.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Игнорирование следующих мер предосторожности может привести к поражению электрическим током, пожару или повреждению устройства. Эти меры включают, но не ограничены, следующим:

Электропитание/Сетевой кабель

- Перед использованием убедитесь, что сетевое напряжение соответствует напряжению питания микшера. Требуемое напряжение указано на корпусе устройства.
- Используйте только специализированный адаптер (РА-300В или аналогичный, рекомендованный корпорацией Yamaha). Использование несоответствующего адаптера может привести к повреждению инструмента или его перегреву.
- Периодически проверяйте электрическую вилку и удаляйте скопившуюся на ней пыль.
- Не размещайте шнур питания вблизи источников высокой температуры типа обогревателей и радиаторов. Во избежание повреждения шнура питания чрезмерно не перегибайте его и не ставьте на него тяжелые предметы.

Не открывайте

- Не открывайте устройство и не пытайтесь разбирать внутренние детали или что-либо переделывать во внутренней схеме инструмента. Прибор не содержит никаких пригодных к эксплуатации пользователем деталей. Если Вам кажется, что устройство работает неправильно, немедленно прекратите использование и пригласите квалифицированного специалиста фирмы Yamaha.

Внимание вода

- Не оставляйте устройство под дождем, не используйте его вблизи источников влаги и не размещайте возле всевозможных емкостей содержащих жидкости, которые могли бы пролиться на прибор.
- Никогда не вставляйте и не вынимайте электрическую вилку влажными руками.

Беречь от огня

- Не ставьте на прибор свечи. Они могут упасть и привести к возгоранию.

Устройство работает неправильно

- Если сетевой шнур или вилка оказываются поврежденными или оголенными, если нет звука во время использования устройства, если появляются специфические запахи или дым, которые, как Вам кажется, вызваны неисправностью устройства, немедленно отключите питание, отсоедините электрическую вилку от розетки, и доставьте устройство для осмотра квалифицированному обслуживающему персоналу фирмы Yamaha.

ВНИМАНИЕ

Игнорирование этих предупреждений по технике безопасности может привести к травме пользователя или повреждению инструмента. Эти предупреждения включают, но не ограничены, следующим:

Электропитание/Сетевой кабель

- Не тяните за шнур при отключении кабеля питания, всегда держите непосредственно вилку.
- Не оставляйте устройство включенным в сеть во время грозы. Отключайте адаптер питания АС, если в течение длительного времени не будете им пользоваться.
- Не подключайте инструмент к электрической розетке с помощью тройника. Это может привести к искажению звука или повреждению розетки.

Местоположение

- Не устанавливайте инструмент в помещениях с повышенной влажностью или пыленностью, под прямыми солнечными лучами или в зоне вибрации, вне помещения или рядом с нагревательными приборами. Установка в таких местах может повлечь за собой деформацию панели и повреждение внутренних компонентов.
- Не используйте устройство возле телевизоров, радиоприемников, стереофонического оборудования, мобильного телефона, или других электрических устройств. Это может привести к возникновению помех непосредственно в устройстве и в приборах находящихся вблизи.

- Не ставьте инструмент на неустойчивую поверхность, он может случайно упасть.
- Перед перемещением устройства, отсоедините все подключенные к нему кабели.
- При установке оборудования следите за тем, чтобы к розетке был обеспечен простой доступ. При возникновении неисправности, немедленно отключите питание и выньте вилку из розетки. При отключении питания, инструмент продолжает в минимальных количествах потреблять электроэнергию. Если прибор не используется в течение длительного времени, отключите сетевой кабель из розетки.
- Используйте только те подставки и рэки, которые предназначены для этого инструмента. При установке стойки или рэка, используйте только прилагаемые винты. В противном случае, это может привести к падению инструмента и повреждению внутренних компонентов.
- Не блокируйте вентиляционные отверстия. Плохая вентиляция может привести к перегреву устройства и, как следствие, к его повреждению и даже возгоранию.

Подключение

- Перед соединением системы с другими устройствами, выключите питание на всех устройствах. Перед включением или выключением питания каких-либо устройств, установите все уровни громкости на минимум. Во время игры на инструменте постепенно поднимите все регуляторы громкости до нужного уровня.

Обслуживание

- При чистке инструмента используйте мягкую, сухую ткань. Не используйте растворители, бензин, чистящие жидкости или ткани с химической пропиткой.

Предосторожности при работе

- Избегайте попадания инородных предметов в корпус устройства (бумаги, пластмассовых или металлических объектов и т.д.) Если это произошло, немедленно отключите питание и отсоедините сетевой шнур. Затем дайте осмотреть устройство квалифицированным специалистам от Yamaha.
- Не оставляйте пластмассовых, виниловых или резиновых предметов на инструменте, это может стать причиной обесцвечивания панели или клавиатуры.
- Не давите своим весом на устройство, и не размещайте на нем тяжелых предметов, а также чрезмерно не давите на кнопки, выключатели или разъемы
- Не используйте устройство или наушники в течение длительного периода времени на высоком уровне громкости, так как это может привести к потере слуха. Если Вы испытываете какие-либо проблемы со слухом, проконсультируйтесь с врачом.

Сохранение данных

Сохранение и создание резервной копии данных.

- При отключении питания инструмента данные DRAM не сохраняются. Сохраните важные данные на USB запоминающем устройстве.
- Никогда не выключайте питание во время сохранения данных (на дисплее появится сообщение «Please keep power on...», «Пожалуйста, не отключайте питание ...»). Выключение питания в этот момент может привести к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Это означает, что при следующем включении питания, нормальный запуск инструмента будет невозможен.

Сохранение заводских предустановочных данных

- При сохранении Ваших оригинальных данных на флэш-ROM, заводские предустановочные данные в некоторых областях флэш-памяти могут быть утеряны. Перед сохранением Ваших оригинальных данных, убедитесь, что заводские предустановочные данные были сохранены на внешнем запоминающем USB устройстве.

Резервное сохранение данных на USB запоминающем устройстве.

- Для предотвращения потери данных в результате повреждения медиа оборудования, рекомендуется сохранить все важные данные на USB запоминающем устройстве.

Корпорация Yamaha не несет ответственности за повреждения, возникшие в результате неправильной эксплуатации прибора или его модификации, а также за потерянные или испорченные данные.

Всегда выключайте питание, когда инструмент не используется.

При установке переключателя питания в положение «STANDBY», инструмент продолжает в минимальных количествах потреблять электроэнергию. Если прибор не используется в течение длительного времени, отключите сетевой кабель от розетки.

■ 0 последней версии встроенного программного обеспечения

Корпорация Yamaha может выпускать обновления встроенного программного обеспечения без предварительного уведомления пользователей.

Рекомендуем проверять наличие последней версии программного обеспечения на сайте

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

Обратите внимание, что описания данного руководства пользователя применимы к версии программного обеспечения, действующей на момент выпуска руководства. Для получения информации о дополнительных функциях в новых версиях программного обеспечения, посетите вышеуказанный веб-сайт.

■ 0 пэдах

В данном руководстве пользователя описаны наименования моделей барабанных пэдов (drum pads) которые могут быть подключены к DXTREME III. Обратите внимание, что это были самые последние модели пэдов на момент выпуска руководства пользователя. Для получения информации о последующих моделях, посетите веб-сайт

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

Введение

Благодарим Вас за приобретение электронной ударной установки YAMAHA DTXTREME III. Новый DTXTREME III содержит хорошо зарекомендовавший себя тонгенератора AWM2 и усовершенствованный музыкальный секвенсор.

Помимо функций, которыми обладал его предшественник, DTXTREME III обеспечивает полную поддержку современных триггерных устройств корпорации Yamaha и USB интерфейс для MIDI подключений (в дополнение к обычным MIDI разъемам), а также имеет встроенную функцию семплирования, позволяющую создавать собственные Голоса ударных инструментов (Drum Voices). Инструмент идеально подходит практически для любого применения – концерт, репетиция, создание музыки и студийная запись. Чтобы в полной мере реализовать преимущества Вашего DTXTREME III, внимательно прочтите данное руководство. Храните руководство в надежном месте, чтобы при необходимости Вы могли к нему обратиться.

Прилагаемые аксессуары

- Блок питания (Yamaha PA-300B или аналогичный)*
- Подставка модуля
- Винты крепления подставки модуля (4; прилагаются)
- Руководство пользователя (эта книга)
- Перечень данных

* В зависимости от конкретного региона, могут быть не включены в поставку. Проверку комплектации выполняйте вместе с дилером Yamaha.

Специальные замечания

- Содержимое данного руководства пользователя является собственностью корпорации Yamaha.
- Иллюстрации и экраны жидкокристаллического дисплея (ЖКД), представленные в данном руководстве пользователя даны исключительно в информационных целях и могут не соответствовать реальным изображениям.
- Этот продукт включает в себя компьютерные программы и содержимое с авторскими правами корпорации Yamaha или с лицензиями на использование других авторских прав. Эти материалы, защищенные авторскими правами, включают, без ограничения, все компьютерное программное обеспечение, файлы стилей, MIDI файлы, данные WAVE, музыкальные записи. Любое несанкционированное использование этих программ и содержимого не в личных целях запрещено соответствующими законами. Любые нарушения авторских прав имеют юридические последствия. НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ И НЕ РАСПРОСТРАНЯЙТЕ НЕЛЕГАЛЬНЫЕ КОПИИ.
- В данном устройстве могут быть использованы различные типы/форматы музыкальных данных. Для использования в приборе, данные оптимизируются в соответствующий формат. В результате этого, данные могут быть воспроизведены не совсем точно.
- Копирование коммерческих музыкальных данных разрешено только для личного использования.
- Перечисленные в настоящем руководстве наименования компаний и изделий являются торговыми марками либо зарегистрированными торговыми марками соответствующих правообладателей.

Основные функции

DTXTREME III разработан для профессиональных барабанщиков. Он оснащен такими функциями как Drum Trigger, 64-хголосный полифонический тонгенератор, встроенная функция семплирования, позволяющая расширить доступные тембры, высококачественная функция метронома и встроенный музыкальный секвенсор, позволяющий записать и воспроизвести ритм или паттерны аккомпанемента, а также создать целую Песню. DTXTREME III является весьма гибким инструментом, который может быть использован в самых различных ситуациях, как, например, концерты, репетиции и т.д.

■ Drum Trigger

- Устройство оснащено 15 триггерными входами и одним разъемом педали Hi-Hat.
- В инструменте также используются разъемы, совместимые с двухзонавыми или трехзонавыми пэдами (пэды, передающие различные сигналы, в зависимости от зоны удара), а также разъем совместимого с пэдом малого барабана. Это позволяет сделать регулировку и настройку «виртуальных» малых барабанов – точно так же, как Вы делаете это с акустическим малым барабаном. В конечном счете, DTXTREME III позволяет получить практически такие же возможности игры, функции и выразительность, которые доступны при работе с акустической ударной установкой.
- Вы можете подключить DTXTREME III к акустической ударной установке с помощью звукоснимателей для ударных инструментов (например, Yamaha DT20)
- Объединив функцию Stack (функция, позволяющая воспроизвести одновременно несколько голосов (MIDI нот)) с функцией Alternate (функция, которая позволяет воспроизвести последовательность программы Stack), Вы можете создать сложные музыкальные произведения и воспроизвести пассажи в реальном времени, что невозможно на обыкновенных акустических ударных.

■ Тонгенератор

- DTXTREME III оборудован высококачественным 16-ти битным тонгенератором AWM2 (PCM) с 64-хголосной полифонией, позволяющей получить необычайно реалистичные динамические тембры.
- Инструмент обладает широким диапазоном Голосов (Voices), включая достоверные акустические барабаны, уникальную электронную перкуссию, звуковые эффекты и обычные тембры клавишных инструментов. Также, возможно использование высококачественного тонгенератора ударных инструментов вместе с различными MIDI устройствами, даже без использования Drum Pads.
- Устройство также оснащено 50 предустановленными наборами ударных (Drum kit), содержащих естественное звучание акустических ударных установок и охватывающих широкий диапазон музыкальных стилей, таких как рок, фанк, джаз, регги, латиноамериканский и другие. В пользовательских ячейках памяти может быть сохранено до 50 настроек. Все это позволяет настроить оригинальные наборы ударных с использованием различных голосов ударных инструментов.
- Функция семплирования позволяет записать аудио сигнал в DTXTREME III или загрузить аудио файл с запоминающего USB устройства для создания оригинального Голоса. Созданный Голос, при необходимости может быть назначен на Набор Ударных.
- Инструмент оборудован эффектом Variation, который может быть использован для каждого набора ударных инструментов. Также, DTXTREME III может использовать эффекты Реверберации, Хоруса и Мастер эффекты. Также предусмотрен эффект Вставки для тембра, подаваемого через разъем AUX IN/SAMPLING IN. Этот эффект позволяет отрегулировать уровень тембра AUX IN/SAMPLING IN или записать аудио сигнал, на который подается эффект Вставки, на DTXTREME III в режиме семплирования.

■ Музыкальный секвенсор (Песня)

- Встроенный секвенсор включает широкий диапазон предустановленных песен. Функция Mute позволяет по отдельности включить/выключить ритмическую (ударные и перкуссия) часть, басовую часть и другие части аккомпанемента. Также, возможно включение/выключение каждого трека.
- DTXTREME III также позволяет сделать запись концерта в реальном времени и воспроизвести вместе с данными песни с приглушением оригинальной партии ударных.
- Дополнительно к основной Песне, управляемой с панели, возможно отдельное управление четырьмя Pad Songs и одновременное воспроизведение по триггерному входу с пэдов.

■ Высококачественный метроном

- DTXTREME III оснащен усовершенствованным, многофункциональным метрономом позволяющим выполнить различные настройки, как для песни, так и для каждого такта. Более того, позволяет изменить акцент синхронизации и воспользоваться функцией Measure Break, которая дублирует ритм воспроизведения между включением и выключением.
- Функция Groove Check позволяет проверить ритмичность музыкального исполнения – мощный инструмент для улучшения Вашей техники игры. В нее включена функция Rhythm Gate, которая воспроизводит звук только при точной синхронизации.

■ Последовательность

- Программирование последовательности Chain позволяет вызвать номер набора ударных (Drum kit), номер песни и настройки Click (темп и такт) для использования во время концерта. Для вызова каждого шага в запрограммированной Последовательности используется удар по пэду.

■ Интерфейсы

- Интерфейс USB и разъемы MIDI на задней панели позволяют подключить компьютер и другие MIDI устройства к DTXTREME III. Все это дает возможность воспроизведения тембров с внешнего тонгенератора или программного обеспечения DAW на компьютере, а также синхронизации метронома или воспроизведения Песни с внешним MIDI секвенсором.
- Каждый из разъемов INDIVIDUAL OUTPUT может выводить определенный Голос ударных, например, Малый барабан или Том, и посылать сигнал каждого инструмента на внешний микшер для использования в концерте или сессии записи. Кроме этого, разъем цифрового выхода (S/PDIF) позволяет передавать на другие устройства стереозвук DTXTREME III без внешнего шума и с цифровым качеством.
- Этот инструмент оснащен встроенным разъемом AUX IN/SAMPLING IN для подключения CD плеера к DTXTREME III. Это позволяет играть на инструменте вместе с воспроизведением компакт диска, а также воспользоваться мощной функцией Sampling.

Содержание

Введение	6
Прилагаемые аксессуары	6
Основные функции	7
Регуляторы	10
Основные операции	13
Настройка	16
Подключение пэдов	16
Настройка источника питания	18
Включение питания	18
Подключение акустических систем или наушников	19
Подключение к внешнему аудио оборудованию	19
Подключение внешнего MIDI оборудования	20
Подключение USB запоминающего устройства	21
Подключение компьютера	22
Создание песни с помощью компьютера	24
Настройка звука и контрастности дисплея	25
Выбор Установки триггера (TRIGGER Setup)	26

Краткое руководство 28

Как играть на пэдах	28
Игра на DTXTREME III	30
Игра на пэдах	30
Выбор Набора Ударных	30
Настройка громкости с помощью слайдеров	31
Воспроизведение с метрономом	32
Запустите метроном	32
Изменение Темпа и тактового размера Метронома	33
Тар Темпо (Ритм отстукивания)	34
Играйте вместе с Песней	35
Воспроизведение песни	35
Регулировка громкости аккомпанемента песни	38
Изменение темпа песни	38
Настройка отключения звука партии Песни	39
Создание Набора Ударных	40
Запись игры на ударном инструменте в песню	43
Система записи	43
Метод записи	43
Запись игры на ударном инструменте в песню	44
Запись дополнительных нот в уже записанный трек (Наложение записи)	46
Запись вместе с предустановленной Песней	46
Повторная запись трека после очистки	48
Наименование пользовательской песни	49
Использование функции Groove Check (Проверка ритмичности)	50
Настройка Проверки синхронизации	50
Выполнение функции проверки ритмичности	51
Работа с функцией Rhythm Gate	52

Сохранение созданных данных на USB запоминающем устройстве 54

Выбор Файла / папки	54
Сохранение созданных данных на USB запоминающем устройстве	55
Загрузка файла, сохраненного на USB запоминающем устройстве	56

Справочник 57

Основная структура DTXTREME III 57

Функциональные блоки	57
Пэды (Источники триггерного входа) и Сигналы триггера	58
Блок тонгенератора (Наборы ударных и Голоса ударных)	62
Семплирование	65
Песня	67
Эффекты	68
Встроенная память и управление файлом	76

Режим Набора Ударных [DRUM KIT] 78

Основные процедуры в Режиме Набора Ударных	78
Выбор Набора Ударных [F1] PLAY	79
Настройка параметров Голоса Ударного Инструмента [F2] VOICE	79
Программирование Stack/Alternate [F3] STK/ALT	86
Настройки эффекта [F4] EFFECT	89
Настройки Пэда [F51] PAD	92
Другие настройки [F6] OTHER	95

Режим Песни [SONG] 98

Воспроизведение песни [F1] PLAY	98
Запись Песни [F1]PLAY-[REC]	98
Операции с песней [F2] JOB	98

Режим Метронома [CLICK] 104

Основные процедуры в режиме Метронома	104
Основные настройки Звука Метронома [F1] PLAY	105
Настройки Голоса Метронома [F2] VOICE	106
Функция Тар Темпо (Ритм отстукивания) [F3]TAP	106
Функция Groove check (Проверка ритмичности) [F4] GROOVE	106
Настройки Голоса Метронома [F5] OTHER	107

Режим Триггера [TRIGGER] 108

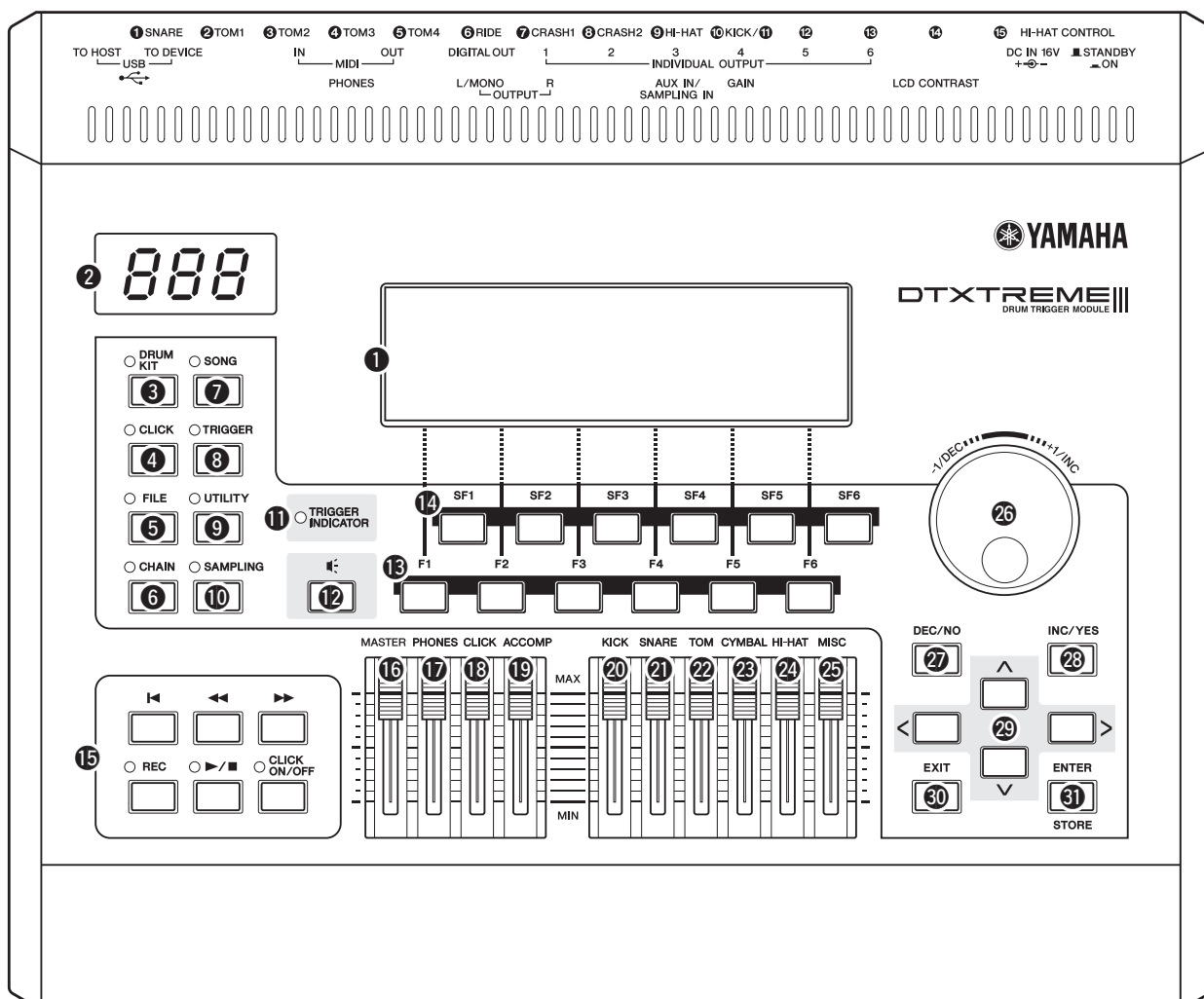
Основные процедуры в режиме Триггера	108
Выбор Настройки Триггера [F1] SELECT	109
Выбор типа пэда [F2]TYPE	109
Настройки чувствительности триггера [F3] SENS	109
Настройка Сортировки (подавления сигнала) [F4] REJECT	110
Другие настройки [F5] OTHER	111

Режим Файла [FILE]	112
Терминология, используемая в режиме Файл	112
Типы файлов, совместимые с DTXTREME III.	113
Сохранение Файла	114
Загрузка файла [F2]LOAD	116
Изменение Имени Файла или Директории [F3] RENAME	121
Удаление файла или Директории [F4] DELETE.....	122
Форматирование USB запоминающих устройств. [F5] FORMAT	123
Сервисный режим [UTILITY].....	124
Основные процедуры в Сервисном режиме.....	124
Общие настройки [F1] GENERAL	124
Настройки Пэда [F2] PAD	126
Настройки эффекта [F3] EFFECT.....	127
Внешние аудио настройки [F4] AUXIN	128
Настройки MIDI [F5] MIDI	130
Сброс Пользовательской памяти к начальным заводским настройкам [F6] FACTSET	131
Режим Последовательности [CHAIN].....	132
Использование запрограммированной Последовательности [F1] SELECT	132
Программирование Последовательности [F2] EDIT ...	133
Наименование созданной Последовательности [F3] NAME.....	134
Режим Семплирования [SAMPLING]	135
Настройка семплирования	135
Создание Пользовательского Голоса [F1] SELECT/[F2] SETTING.....	136
Подстройка Пользовательского Голоса [F3]TRIM	139
Операции Семплирования [F4] JOB.....	142

Приложение 147

Установка дополнительного модуля памяти DIMM	147
Устранение неисправностей.....	150
Сообщения на экране дисплея	153
Спецификации	155
Алфавитный список	156

■ Панель управления



❶ ЖК дисплей

На большом ЖК дисплее отображаются информация и данные, необходимые для работы с DTXTREME III.

❷ Светодиодный дисплей

На светодиодном, трехсимвольном дисплее отображен текущий набор ударных инструментов (Drum kit) или значение темпа.

❸ Кнопка [DRUM KIT]

Нажмите эту кнопку для перехода в режим Набора Ударных и выбора нужного набора ударных инструментов (стр. 30 и 78).

❹ Кнопка [CLICK]

Нажмите на эту кнопку для перехода в режим Метронома и настройки метронома (стр. 32 и 104).

❺ Кнопка [FILE]

Нажмите эту кнопку для перехода в режим Файла и управления данными, созданными в каждом из режимов (стр. 54 и 112).

❻ Кнопка [CHAIN]

Нажмите эту кнопку для перехода в режим Последовательности и выполнения программирования последовательности наборов ударных инструментов (Drum Kit) и Песен (стр. 132).

❼ Кнопка [SONG]

Нажмите эту кнопку для перехода в режим Песни и для воспроизведения существующей Песни или для записи ударного инструмента (стр. 35 и 98).

❽ Кнопка [TRIGGER]

Нажмите эту кнопку для перехода в режим Триггера и выбора или программирования Установки триггера (Setup Trigger) (стр. 26 и 108).

❾ Кнопка [UTILITY]

Нажмите эту кнопку для перехода в Сервисный режим и настройки параметров, относящихся ко всей системе DTXTREME III (стр. 124).

❿ Кнопка [SAMPLING]

Нажмите эту кнопку для перехода в режим Семплирования, в котором можно выполнить запись внешнего аудио сигнала с последующим созданием пользовательских Голосов (User Voices) (стр. 135).

❶ Индикатор триггера

Показывает наличие приема сигнала триггера на триггерном входе DTXTREME III. При приеме сигнала триггера, индикатор загорается. Этот индикатор также загорается при нажатии на кнопку Audition (описание дается ниже)

❷ Кнопка Audition

Можно использовать эту кнопку вместо подушки электронных барабанов. Нажатие на эту кнопку эквивалентно приему сигнала с текущего источника на триггерном входе (стр. 58). При включении питания, нажатие этой кнопки эквивалентно удару по днищу пэда малого барабана (пэд подключен к разъему SNARE).

❸ Кнопки [F1] - [F6] (функции)

Эти расположенные под ЖК дисплеем кнопки используются для вызова соответствующих отображенных на дисплее функций. В иерархии дисплея эти функции [F] располагаются сразу под режимами.

❹ Кнопки [SF1] - [SF6] (подфункции)

Эти расположенные под ЖК дисплеем кнопки используются для вызова соответствующих отображенных на дисплее подфункций. В иерархии дисплея эти подфункции [SF] располагаются сразу под функциями [F].

❺ Кнопки транспорта (стр. 35)

Эти кнопки используются для управления записью и воспроизведением данных секвенции Песни.

◀ Кнопка (В начало)

Используется для мгновенного возврата к началу текущей Песни (то есть к первому удару первого такта).

◀◀ Кнопка (Назад)

Нажмите коротко для перемещения назад на один такт, или удерживайте для непрерывного перемещения назад.

▶▶ Кнопка (Перемотка вперед)

Нажмите коротко для перемещения вперед на один такт, или удерживайте для непрерывного перемещения вперед.

Кнопка REC (Запись)

Нажмите для включения записи песни. (Загорится индикатор.)

▶/■ Кнопка (Воспроизведение/Останов)

Нажмите для начала/останова записи или воспроизведения. Нажмите эту кнопку во время воспроизведения для его останова на текущей позиции Песни. Нажмите вновь для возобновления воспроизведения с этой точки. Индикатор горит во время записи и воспроизведения.

Кнопка CLICK ON/OFF

Нажмите эту кнопку для включения/останова метронома.

❻ Слайдер MASTER (стр. 31)

Регулировка громкости выходного сигнала стерео микса с разъемов OUTPUT L/MONO и R.

❼ Слайдер PHONES (стр. 31)

Регулировка громкости выходного сигнала стерео сигнала для разъема PHONES. Работает независимо от установки слайдера MASTER.

❽ Слайдер CLICK (стр. 31)

Регулировка уровня выходного сигнала метронома.

❾ Слайдер ACCOMP (стр. 31)

Регулировка уровня выходного сигнала аккомпанирующих партий (отличных от MIDI канала 10) в Песне.

❿ Слайдер KICK (стр. 31)

Регулировка уровня громкости басового барабана.

⓫ Слайдер SNARE (стр. 31)

Регулировка уровня громкости малого барабана.

⓬ Слайдер TOM (стр. 31)

Регулировка уровня громкости томов.

⓭ Слайдер CYMBAL (стр. 31)

Регулировка уровня громкости цимбал (тарелок).

⓮ Слайдер HI-HAT (стр. 31)

Регулировка уровня громкости хай-хэт (тарелок).

⓯ Слайдер MISC (стр. 31)

Регулировка громкости звучания различных ритмичных звуков и перкуссии, отличных от малого и большого барабанов, томов, хай-хэтов, райд и краш тарелок.

⓰ Колесо ввода данных

Редактирует текущий выбранный параметр. Для увеличения значения, поверните колесо направо (по часовой стрелке); для уменьшения значения, поверните колесо налево (против часовой стрелки). При выборе параметра с широким диапазоном изменения значений, можно изменить значения более быстрым поворотом колеса.

⓱ Кнопка [DEC/NO] (стр. 13)

Уменьшает значение текущего выбранного параметра. Также используется для отмены выполнения операции Job (Работа) или Store (Сохранение).

⓲ Кнопка [INC/YES] (стр. 13)

Увеличивает значение текущего выбранного параметра. Также используется для выполнения операции Job (Работа) или Store (Сохранение).

⓳ Курсорные кнопки (стр. 13)

Кнопки курсора используются для перемещения курсора по экрану ЖК дисплея, выделения и выбора различных параметров.

⓴ Кнопка [EXIT]

Нажмите для отмены операции при отображении на ЖК экране подтверждающего сообщения. Эта кнопка может быть также использована для быстрого останова звуков ударных.

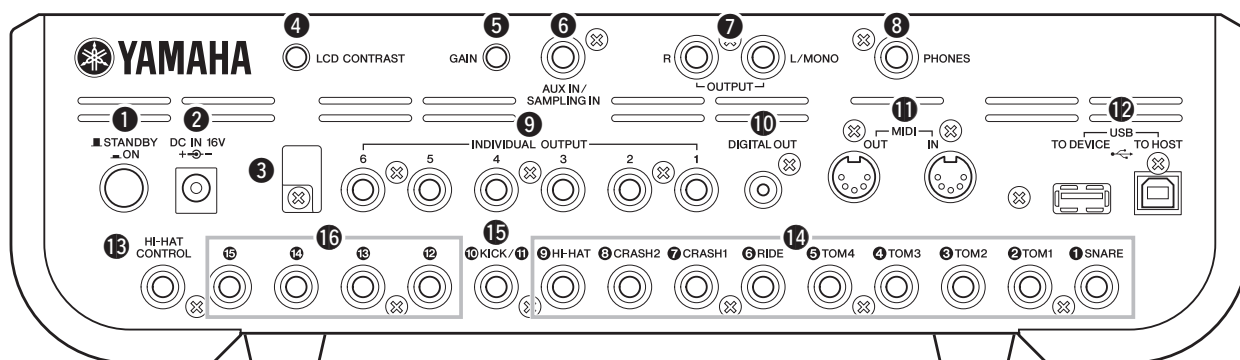
⓵ Кнопка [ENTER/STORE]

Как и в случае с кнопкой ENTER, нажмите для перехода на дисплей, выбранной Song Job/Sampling Job.

Как и в случае с кнопкой STORE, нажмите для сохранения отредактированных данных режимов Набора Ударных, Метронома, Триггера, Сервисный и режима Последовательности.

Можно также использовать эту кнопку при выполнении операций Song Job или Sampling Job

■ Задняя панель



❶ Переключатель STANDBY/ON

Нажмите эту кнопку для включения/выключения питания.

❷ Разъем DC IN

Подключите к этому разъему блок питания.

❸ Зажим кабеля

Оберните выходной кабель постоянного тока блока питания вокруг зажима для предотвращения случайного отключения кабеля во время работы.

❹ Регулятор контрастности ЖК дисплея

Используйте этот регулятор для настройки оптимальной видимости ЖК дисплея.

❺ Контроллер GAIN

Регулирует усиление входного сигнала на разъеме AUX IN/SAMPLING IN. В зависимости от подключенного устройства (микрофон, CD плеер и т. д.) необходимо выполнить регулировку оптимального уровня. Для увеличения коэффициента усиления поверните контроллер по часовой стрелке, для уменьшения усиления поверните контроллер против часовой стрелки.

❻ Разъем AUX IN/SAMPLING IN

Аудио разъем (стандартный стереофонический телефонный штекер) для подачи внешних аудио сигналов. Этот разъем удобен для одновременного воспроизведения с CD плеером или другим устройством. В режиме Семплирования этот разъем используется для захвата аудио данных в качестве Пользовательских Голосов.

❼ Разъемы OUTPUT L/MONO и R

Разъемы (1/4-дюймовый монофонический телефонный штекер) для подачи внешних аудио сигналов. К этим разъемам могут быть подключены различные устройства: микрофон, гитара, бас-гитара, CD плеер. Для стерео сигналов (сигналы с аудио оборудования) используйте оба разъема. Для монофонических сигналов (микрофона или гитары) используйте только разъем L.

❽ Разъем PHONES

Для подключения стереонаушников.

❾ Разъемы INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6

Разъемы (1/4-дюймовый монофонический телефонный штекер) для вывода с инструмента линейных аудио сигналов. Эти выходы независимы от основного выхода (на разъемах L/MONO и R). Они могут быть назначены на любой Голос Ударных. Это позволяет маршрутизировать конкретные тембры для обработки с использованием внешних устройств эффектов.

❿ Разъем DIGITAL OUT

Этот разъем используется для подключения к коаксиальному цифровому входу (S/P DIF) на внешнем аудио устройстве. С этих стерео выходов, аудио сигналы выводятся в цифровом виде точно так же, как с разъемов OUTPUT L/MONO и R, но на них не влияет настройка слайдера громкости 15 MASTER (с цифрового разъема аудио сигналы всегда выводятся с максимальным уровнем громкости).

Ⓜ Разъемы MIDI IN/OUT

Эти разъемы используются для передачи MIDI данных на и с внешних MIDI устройств.

Ⓜ Разъемы USB

Этот инструмент оснащен двумя типами USB разъемов на задней панели - USB TO HOST и USB TO DEVICE. Разъем USB TO HOST используется для подключения инструмента к компьютеру через USB кабель. USB соединение между инструментом и компьютером может быть использовано только для передачи MIDI данных. Передача аудио данных по USB интерфейсу невозможна. Разъем USB TO DEVICE используется для подключения инструмента к запоминающему USB устройству (жесткий диск, флэш-память и т.д.) через USB кабель. Это позволяет сохранить созданные на инструменте данные на внешнее запоминающее устройство USB, а также загрузить данные с устройства на инструмент. Операции Сохранения и загрузки могут быть выполнены в режиме Файла.

Ⓜ Разъем HI-HAT CONTROL

Этот разъем используется для подключения контроллера хай-хэт. В зависимости от настройки режима Набора Ударных (стр. 78), с помощью контроллера Hi-Hat возможна передача таких MIDI сообщений, как Control Change (Изменение управления).

Ⓜ Триггерный вход (❶ SNARE – ❾ HI-HAT)

На эти разъемы, совместимые как со стерео пэдами (двухзонные и трехзонные), так и с монофоническими пэдами, подается сигнал триггера, передаваемый с пэдов ударных. Кроме этого, разъемы ❶ SNARE – ❾ TOM совместимы с контроллером пэда (стр. 59).

Ⓜ Триггерный вход (❿ KICK)

Этот разъем предназначен для подключения двух отдельных сигналов триггера с двух монофонических (одиночных) пэдов с помощью Y-образного кабеля (стереофоническая вилка на разъем и монофонические вилки на два пэда). При использовании KP125/KP65 с разъемом PAD INPUT, сигналы триггера с другого пэда, подключенного к разъему PAD INPUT и самого KP могут быть переданы на DTXEXTREME III через одиночный стерео кабель (необходимость в использовании Y-образного кабеля отсутствует). В этом случае, стерео кабель, подключенный к разъему OUTPUT пэда, и будет входным разъемом триггера.

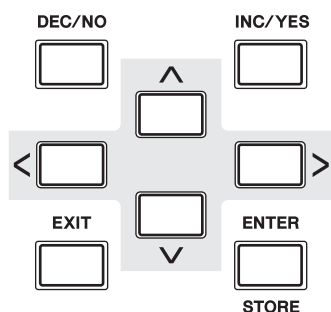
Ⓜ Триггерный вход (❿ – ❿)

На эти разъемы, совместимые как со стерео пэдами (двухзонные и трехзонные), так и с монофоническими пэдами, подается сигнал триггера, передаваемый с пэдов ударных.

Основные операции

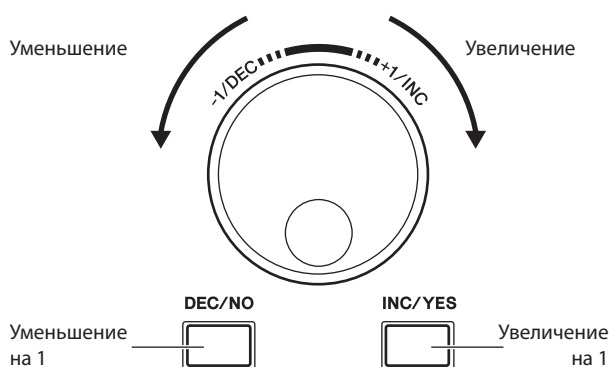
Перемещение курсора

Эти четыре кнопки используются для навигации по дисплею, перемещению курсора по различным выбираемым пунктам и параметрам на экране. Выбранный пункт подсвечивается (Курсор отображается в виде темного квадратика с инверсными символами). Вы можете изменить значение элемента (параметра), на котором расположен курсор с помощью колеса ввода данных, кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].



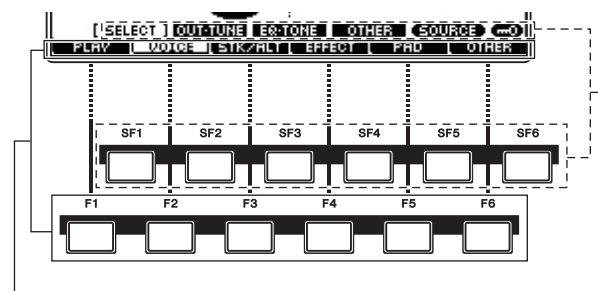
Изменение или редактирование значений параметра

Поверните колесо ввода данных вправо (по часовой стрелке) для увеличения значения. Поверните его влево (против часовой стрелки) для уменьшения. Для параметров с большим диапазоном значений, можно увеличить значение на 10 одновременным удерживанием кнопки [INC/YES] и кнопки [DEC/NO]. Для уменьшения значения на 10, выполните обратную операцию, удерживая кнопку [DEC/NO], нажмите на кнопку [INC/YES].



Функции и подфункции

Каждый из описанных выше режимов включает различные дисплеи с различными функциями и параметрами. Для навигации по дисплеям и выбора нужной функции, используйте кнопки [F1] – [F6] и [SF1] – [SF6]. После выбора какого-либо режима, доступные дисплеи или меню появляются непосредственно над кнопками внизу экрана (как показано ниже). В зависимости от текущего выбранного режима, может быть доступно до шести функций, вызываемых кнопками [F1] – [F6]. Имейте в виду, что доступные функции отличаются в зависимости от выбранного режима. В зависимости от текущего выбранного режима, может быть доступно до пяти подфункций, вызываемых кнопками [SF1] – [SF5]. Имейте в виду, что доступные функции отличаются в зависимости от выбранного режима. (На некоторых экранах, подфункции для этих кнопок могут отсутствовать).

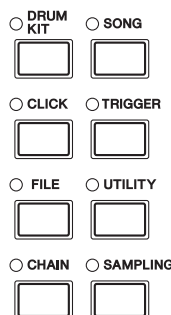


Эти функции могут быть выбраны соответствующей кнопкой [F1] – [F6]

Эти функции могут быть выбраны соответствующей кнопкой [SF1] – [SF6].

Режимы

Для облегчения работы на DTXTREME III, все функции и операции сгруппированы в «режимы». Для входа в нужный режим, нажмите соответствующую кнопку Mode (Режим).



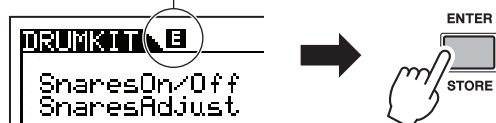
Ниже перечислены функции каждого режима:

Режим	Функция	стр.
Drum Kit	Выбор/редактирование Drum Kit (Набор ударных)	78
Click	Настройка параметров метронома и выполнение функции Groove Check (Проверка ритмичности игры)	104
FILE	Управление файлами и директориями (папками)	112
Chain	Программирование последовательности	132
Song	Выбор / Запись Песни	98
Trigger	Выбор / редактирование настройки триггера	108
Utility	Настройка параметров системы	124
Sampling	Запись аудио сигналов для создания Пользовательских тембров	135

Индикатор редактирования

Для регулировки или установки различных параметров в каждом режиме могут быть использованы колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] или [DEC/NO]. При изменении значения параметра в этих режимах, в верхнем левом углу ЖК экрана загорается индикатор [E] (индикатор редактирования). Этот индикатор означает, что текущая программа (Drum Kit и т. д.) модифицирована, но еще не сохранена. Для сохранения статуса или звука, полученного в результате редактирования, сохраните текущую программу во внутренней Пользовательской памяти. Для этого, перед выбором другой программы нажмите на кнопку [ENTER/STORE].

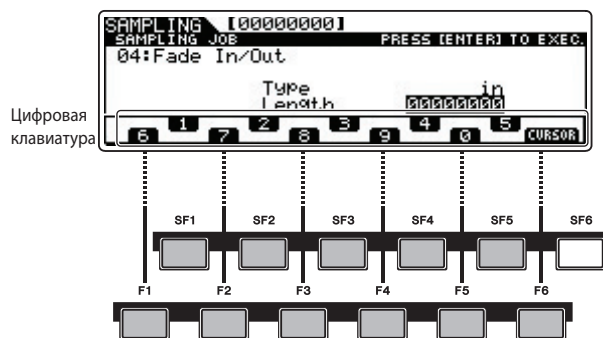
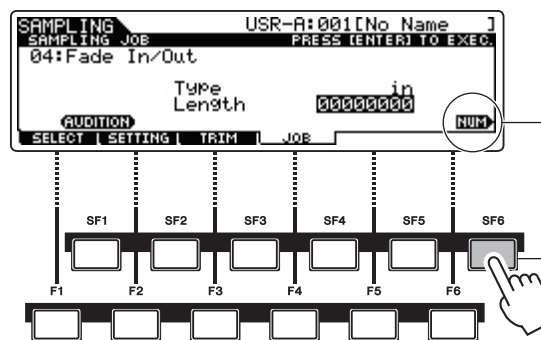
Если появляется индикатор Edit...



Прямой ввод значения

В случае большого диапазона значений параметра, можно ввести значение напрямую с помощью кнопок цифровой клавиатуры, расположенной под ЖК дисплеем. При размещении курсора на таком параметре, в нижнем правом углу ЖК дисплея появляется пиктограмма [NUM]. При нажатии в этом состоянии кнопки [SF6] NUM, на клавиши [SF1] – [SF5] и [F1] – [F5] назначаются цифры (1 – 9, 0), что позволяет ввести значение напрямую с помощью этих кнопок.

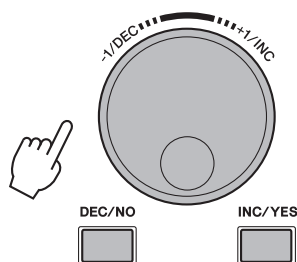
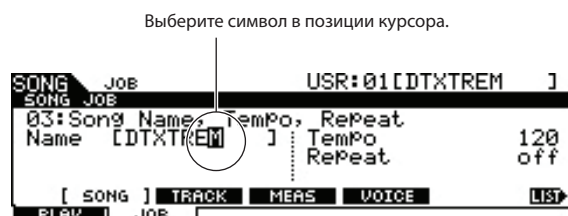
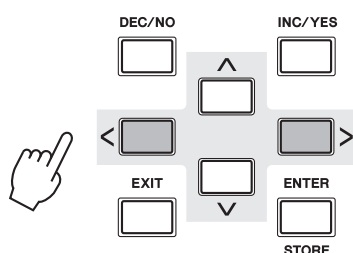
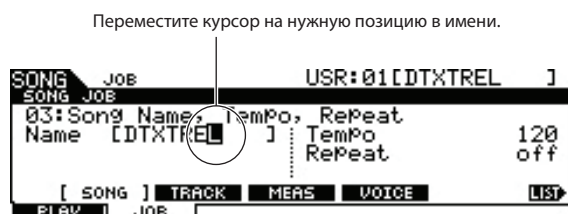
После ввода значения, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для подтверждения ввода. Обратите внимание, что выделение курсора может быть перемещено на текущее редактируемое значение с помощью кнопки [F6] CURSOR. Для перемещения с одной цифры на другую могут быть использованы курсорные кнопки [<] и [>]. Этот способ удобен для непосредственного изменения только конкретной цифры. При повторном нажатии кнопки [F6] курсор исчезает.



Цифровая клавиатура

Ввод символов (Наименование и т.д.)

Как показано ниже, для ввода имени используется повторное выполнение двух операций – перемещение курсора в нужное место с помощью курсорных кнопок и выбор символа с помощью колеса ввода данных, кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].



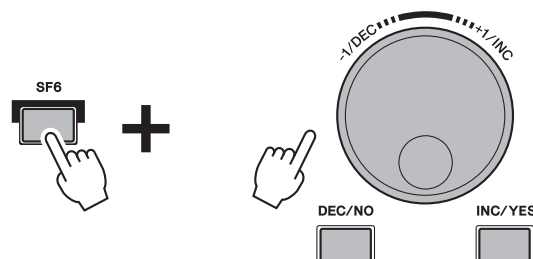
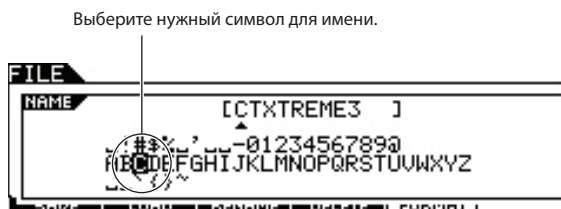
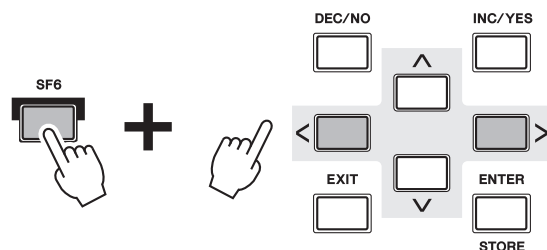
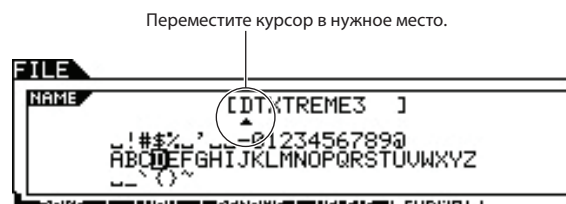
Использование списка символов

При затруднении выбора нужного символа с использованием описанного выше способа, можно использовать следующий метод - выбор символов непосредственно из списка.

При размещении курсора на Имени, появляется иконка [LIST] и Вы можете вызвать экран со списком символов, удерживая нажатой кнопку [SF6]. Отпустите кнопку [SF6] для возврата к исходному экрану.



Выполните описанные ниже операции, удерживая в нажатом положении кнопку [SF6].



ВАЖНО

Необходимо изменить настройки Триггера DTXTREME III в соответствии с типом используемой ударной установки (Стандартная установка/ специальная установка/ Акустические барабаны и т. д.). При несоответствующей настройке могут возникнуть следующие проблемы: неправильное звучание или несоответствующий баланс громкости между пэдами. Информация о выборе соответствующей настройки дается в разделе «Выбор настройки триггера» на стр. 26.

Подключение пэдов

Используя в качестве справки показанную ниже иллюстрацию, подключите выходной кабель от каждого пэда к триггерному входу, расположенному на задней панели DTXTREME III. Все триггерные входы имеют соответствующую маркировку (SNARE и т.д.), поэтому проследите за тем, чтобы каждый пэд был подключен к соответствующему триггерному входу.

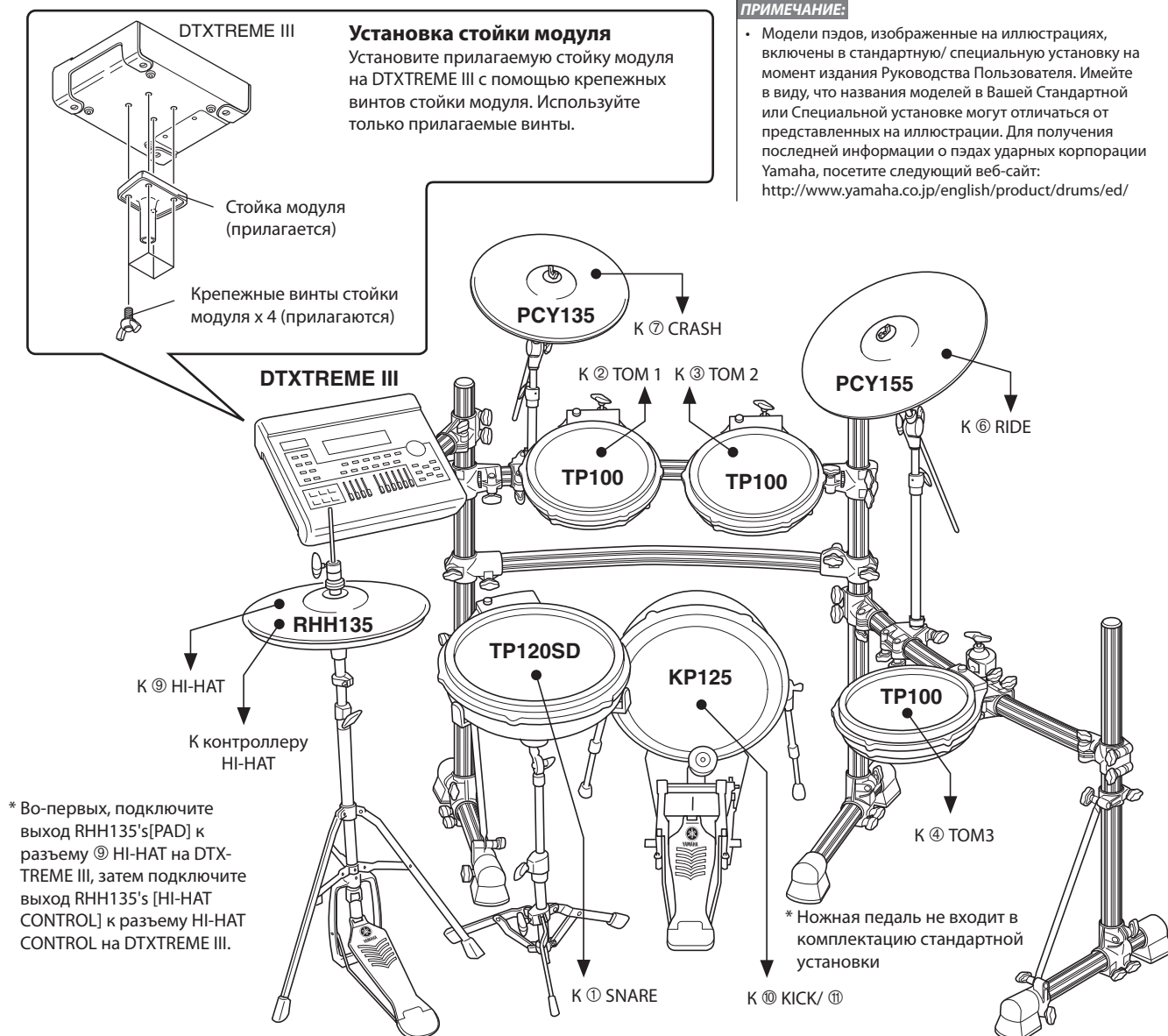
⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Во избежание электрического удара и повреждения устройств, проследите за тем, чтобы при выполнении любых подключений к входам и выходам DTXTREME III, питание было выключено.

■ DTXTREME III Стандартная установка

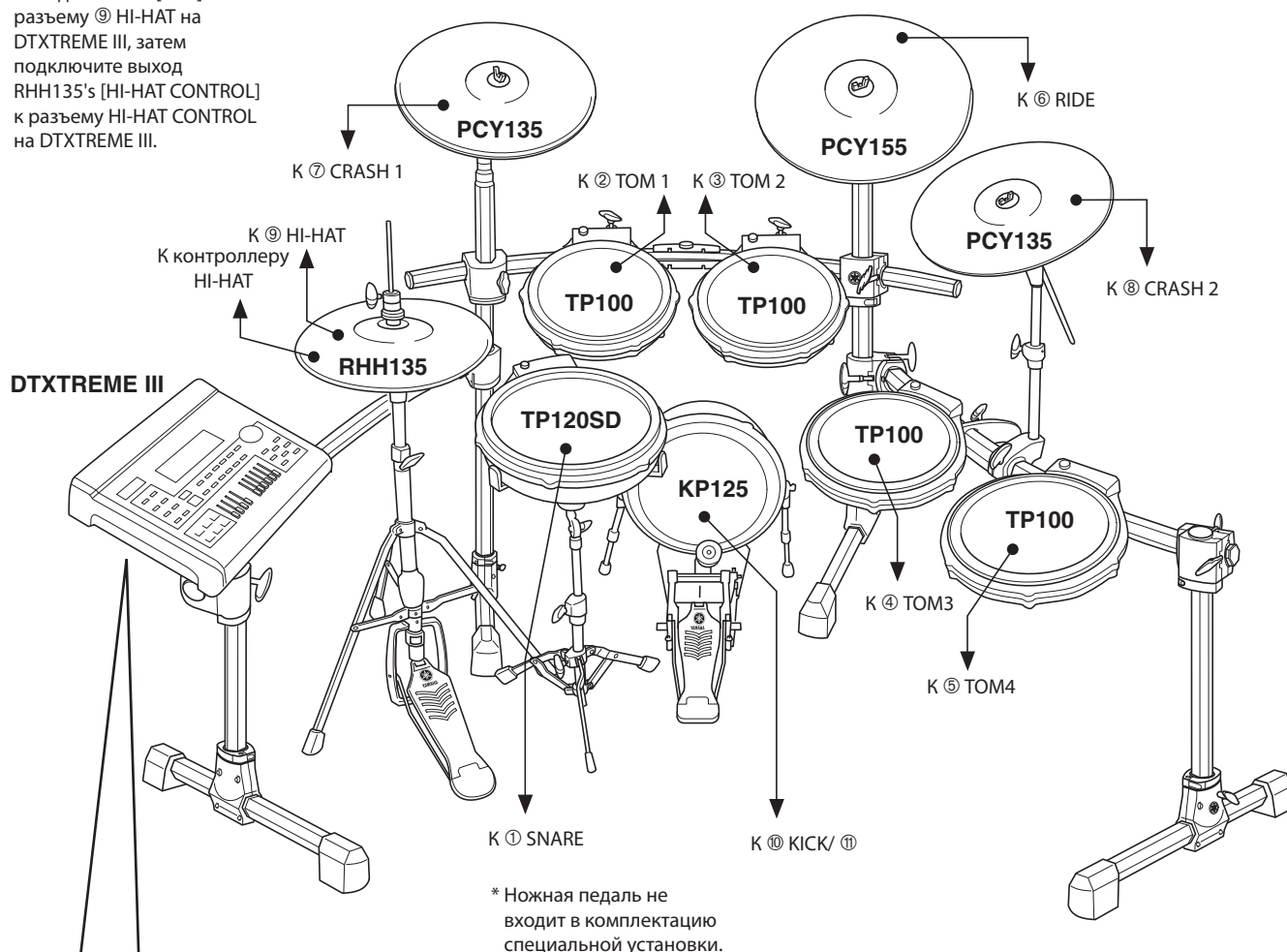
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Модели пэдов, изображенные на иллюстрациях, включены в стандартную/ специальную установку на момент издания Руководства Пользователя. Имейте в виду, что названия моделей в Вашей Стандартной или Специальной установке могут отличаться от представленных на иллюстрации. Для получения последней информации о пэдах ударных корпорации Yamaha, посетите следующий веб-сайт: <http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

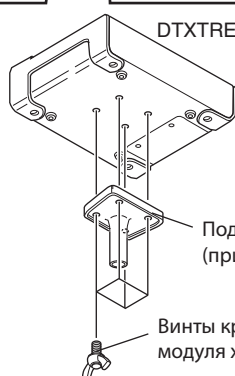


■ DTXTREME III Специальная установка

Во-первых, подключите выход RHH135's[PAD] к разъему ⑨ HI-HAT на DTXTREME III, затем подключите выход RHH135's [HI-HAT CONTROL] к разъему HI-HAT CONTROL на DTXTREME III.



* Ножная педаль не входит в комплектацию специальной установки.



DTXTREME III

Установка стойки модуля

Установите прилагаемую стойку модуля на DTXTREME III с помощью крепежных винтов стойки модуля. Используйте только прилагаемые винты.

Подставка модуля
(прилагается)

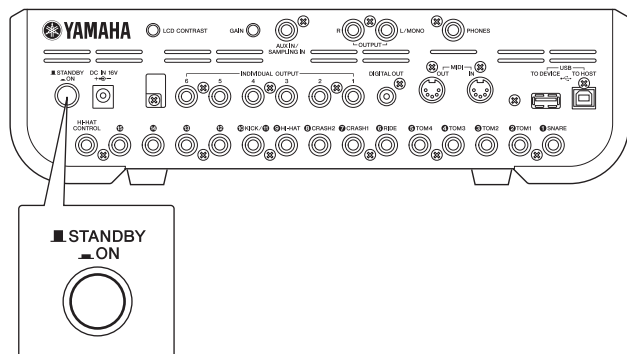
Винты крепления подставки
модуля x 4 (прилагаются)

■ Настройка с акустическими ударными

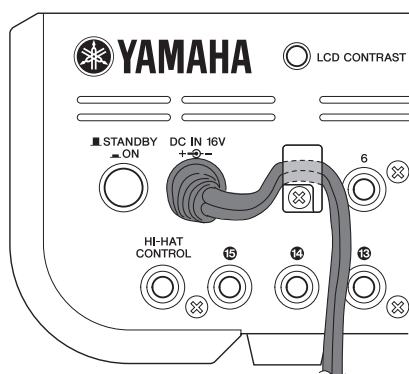
DTXTREME III может быть воспроизведен с акустической ударной установкой, в том случае, если установка оснащена опциональным комплектом звукопередатчиков с ударных инструментов (например, Yamaha DT20 Drum Triggers) и звукопередатчики правильно подключены к входам DTXTREME III.

Настройка источника питания

- 1 Убедитесь, что переключатель STANDBY/ON на инструменте установлен в положение STANDBY (■).**



- 2 Подключите штекер DC (постоянный ток) прилагаемого блока питания к разъему DC IN на задней панели. Для предотвращения случайного отключения кабеля, намотайте его вокруг зажима и закрепите.**



ВНИМАНИЕ

- Проследите за тем, чтобы кабель блока питания не перегибался слишком сильно при его наматывании вокруг зажима. Это может привести к повреждению кабеля и созданию пожароопасной ситуации.

- 3 Подключите другой конец сетевого шнура к розетке переменного тока.**

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

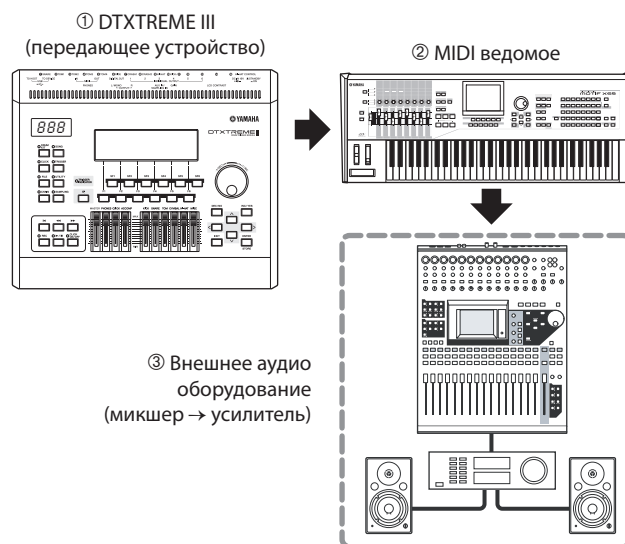
- Используйте только прилагаемый блок питания или аналогичный, рекомендованный корпорацией Yamaha. Использование других блоков питания может привести к неправильной работе и повреждению устройства.
- Используйте только напряжение, указанное на приборе.
- При выключении инструмента, он продолжает в минимальных количествах потреблять электроэнергию. Если прибор не используется в течение длительного времени, отключите сетевой кабель от розетки.

Включение питания

После того, как сделаны все необходимые подключения (триггер, аудио, MIDI), установите все регуляторы громкости DTXTREME III и остального аудио оборудования на самый низкий уровень. Включите питание (■). Для этого нажмите на переключатель [STANDBY/ON] на задней панели DTXTREME III. Затем включите питание усилителей.

■ Подключение микшера или других MIDI устройств.

Убедитесь в том, что все настройки громкости установлены на минимальные значения. Включите питание на каждом устройстве в Вашей системе в следующей последовательности: MIDI мастер устройства (контроллеры), MIDI ведомые устройства (приемники), аудио оборудование (микшеры, усилители, громкоговорители и так далее).

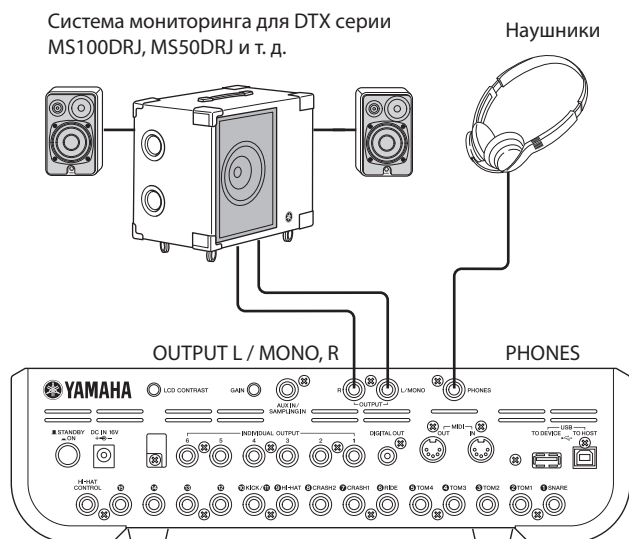


ПРИМЕЧАНИЕ:

- При отключении питания в системе, сначала уменьшите громкость на всех аудио устройствах, а затем выключите все приборы в обратной последовательности (вначале аудио устройства, а затем MIDI).

Подключение акустических систем или наушников

Поскольку DTXTREME III не оснащен встроенными колонками, для обеспечения соответствующего мониторинга звука необходимо наличие внешней акустической системы или наушников.



ВНИМАНИЕ

- Всякий раз, при выполнении подключений, убедитесь, что штекер соответствует типу разъема на устройстве.

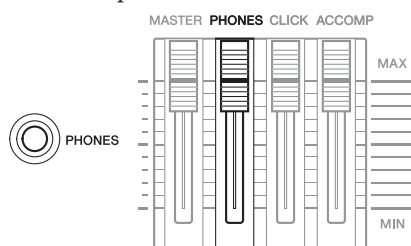
■ Разъемы OUTPUT L/MONO, R (стандартный монофонический разъем)

Эти разъемы позволяют подключить DTXTREME III к внешнему усилителю/акустической системе и получить полноценный усиленный звук.

- Используйте разъем DTXTREME III OUTPUT L/MONO при подключении к устройству с монофоническим входом.

■ Разъем PHONES (стандартный стереофонический разъем)

Для регулировки общего уровня сигнала в наушниках используется слайдер PHONES.

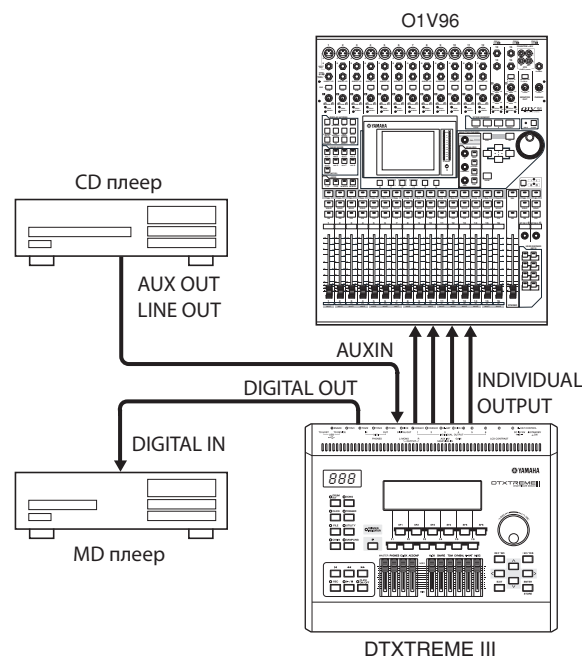


ВНИМАНИЕ

Не используйте DTXTREME III на высоком уровне громкости в течение длительного периода времени, так как это может привести к повреждению и к полной потере Вашего слуха.

Подключение к внешнему аудио оборудованию

При записи Вашей игры на ударной установке DTXTREME III или отправке аудио сигнала на микшер, выполните подключение следующим образом.



Разъемы OUTPUT (L/MONO и R) и INDIVIDUAL OUTPUT (с 1 по 6) выводят линейные аудио сигналы независимо от того, подключены к ним наушники или нет. Эти разъемы монофонического типа. Для выполнения аудио подключений через эти разъемы, используйте кабели с монофоническим штекером для DTXTREME III и соответствующий штекер для другого устройства.

Для вывода стерео сигнала, используйте оба разъема OUTPUT (L/MONO и R). Если на другом устройстве расположен монофонический вход, используйте только разъем L/MONO.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Подключите наушники к разъему PHONES для прослушивания стерео выхода (аналогично тому, как при использовании разъемов OUTPUT) Звук, выводимый с разъемов INDIVIDUAL OUTPUT, не может быть прослушан в наушниках, подключенных к разъему PHONES.
- В зависимости от подключенного оборудования, может потребоваться изменение настроек параметров в Сервисном режиме. Дополнительная информация дана на стр. 128.

Разъем DIGITAL OUTPUT может быть подключен к коаксиальному цифровому входу (S/P DIF) на внешнем аудио устройстве. С этого разъема выводится цифровой стереофонический аудио сигнал, так же, как с разъемов OUTPUT L/MONO и R.

Внешние аудио сигналы, подаваемые на разъем AUX IN/SAMPLING IN, могут быть прослушаны вместе со звуками DTXTREME III через наушники, подключенные к разъему PHONES, и записаны для создания дополнительных Пользовательских Голосов. При необходимости, можно использовать контроллер [GAIN] на задней панели для регулировки усиления входного сигнала.

Подключение внешнего MIDI оборудования

С помощью стандартного MIDI кабеля (приобретается отдельно), можно подключить внешнее MIDI устройство и управлять им с DTXTREME III.

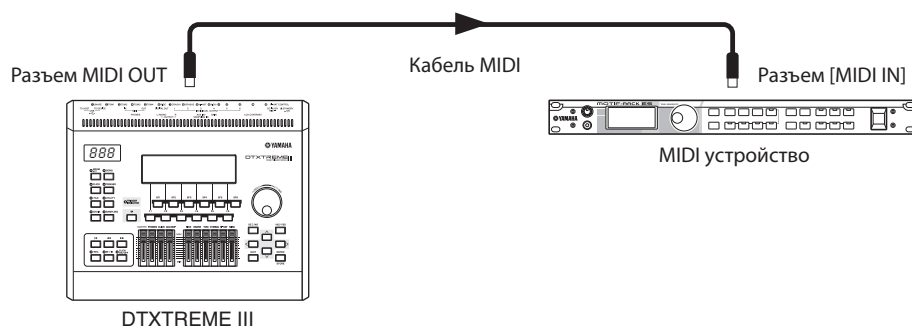
Это подключение позволит Вам осуществить управление внешним тонгенератором MIDI (синтезатором, модулем тонгенератора и так далее) посредством игры на DTXTREME III или воспроизведением Песни. Внешний секвенсор может быть использован для управления тонгенератором DTXTREME III. Также, использование функций MIDI позволяет расширить диапазон возможностей DTXTREME III.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для передачи/приема MIDI данных может быть использован любой из интерфейсов DTXTREME III (MIDI разъемы или USB терминал). Одновременное использование этих разъемов невозможно. Для выбора нужного разъема для передачи MIDI данных, выполните в Сервисном режиме следующую операцию: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER → MIDI IN/OUT

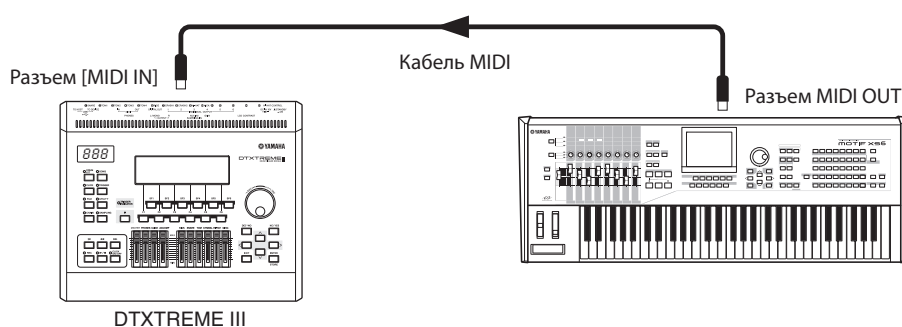
■ Управление внешним тонгенератором или синтезатором

Для подключения разъема MIDI OUT на DTXTREME III к разъему MIDI IN на внешнем MIDI устройстве, используйте кабель MIDI.



■ Управление с внешней MIDI клавиатуры или синтезатора

Для подключения разъема MIDI OUT на DTXTREME III к разъему MIDI IN на внешнем MIDI устройстве, используйте кабель MIDI.

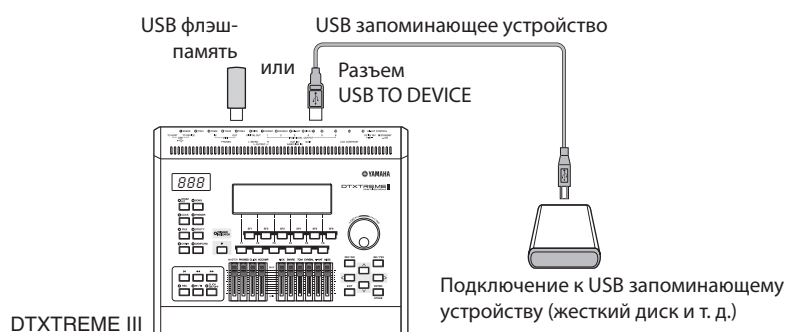


Синхронизация с внешним MIDI инструментом (Master (ведущий) и Slave (ведомый))

Песни этого инструмента могут быть синхронизированы с воспроизведением внешнего MIDI секвенсора. Для этого необходимо одно устройство установить на работу от внутреннего синхрогенератора, а другое (а также все остальные управляемые устройства) на работу от внешнего синхрогенератора. Устройство, установленное на работу от внутреннего синхрогенератора, работает в качестве генератора опорного сигнала для всех подключенных устройств и называется «ведущим» инструментом. Устройства, установленные на работу от внешнего синхрогенератора, называются «ведомыми». При записи данных воспроизведения внешнего MIDI секвенсора в песню DTXTREME III в приведенном выше подключении, убедитесь в том, что параметр синхронизации MIDI установлен на внешнюю синхронизацию.

Подключение USB запоминающего устройства.

К разъему USB TO DEVICE на задней панели инструмента, может быть подключено USB запоминающее устройство.



Меры предосторожности при использовании разъема USB TO DEVICE

В этом инструменте используется встроенный разъем USB TO DEVICE. Аккуратно подключайте USB устройство к разъему. Следуйте нижеприведенной инструкции.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для получения дополнительной информации об обращении с USB устройством смотрите его руководство пользователя.

■ Совместимые USB запоминающие устройства

USB запоминающие устройства (флэш-память, жесткий диск и др.).

Инструмент может не поддерживать все имеющиеся в продаже USB запоминающие устройства. Корпорация Yamaha не гарантирует работу приобретенных USB запоминающих устройств. Перед приобретением USB запоминающего устройства, обратитесь за консультацией к дилеру Yamaha или к авторизованному дистрибьютору Yamaha (смотрите список в конце руководства пользователя) или посетите веб-сайт <http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Подключение других устройств, например, компьютерной клавиатуры или мыши – недопустимо.

■ Подключение USB устройства

При подключении USB устройства к разъему [USB TO DEVICE] уточните соответствие разъема на устройстве и правильность его подключения.

Несмотря на то, что этот инструмент поддерживает стандарт USB 1.1, Вы можете подключить и использовать запоминающие устройства с интерфейсом USB 2.0. Однако помните о том, что скорость передачи будет соответствовать стандарту USB 1.1.

USB запоминающие устройства

При подключении инструмента к USB запоминающему устройству возможно сохранение созданных на подключенном устройстве данных, а также возможна загрузка данных с подключенного устройства.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Помните о том, что приводы CD-R/RW могут быть использованы для загрузки данных на инструмент, но они не могут быть использованы для сохранения данных.

■ Форматирование носителей USB запоминающих устройств.

При подключении USB запоминающего устройства или медиа устройства, появляется сообщение с предложением о форматировании устройства/медиа. Если это так, выполните операцию форматирования (стр. 123).

ВНИМАНИЕ

- При выполнении операции форматирования выполняется перезапись ранее записанных данных. Проверьте, чтобы форматируемое медиа устройство не содержало важных данных.

■ Защита данных (защита от записи)

Для предотвращения случайного стирания важных данных, на каждом запоминающем устройстве предусмотрена защита от записи. При сохранении данных на USB запоминающее устройство проследите за тем, чтобы защита от записи была отключена.

■ Подключение/удаление USB запоминающего устройства.

Перед удалением медиа из устройства, убедитесь в том, что на инструменте не выполняются операции доступа к данным (такие как Сохранение, Загрузка и Стирание).

ВНИМАНИЕ

- Избегайте частого включения/выключения питания на USB запоминающем устройстве или отключения/подключения кабеля. Это может привести к «зависанию» работы инструмента. Не удаляйте медиа из устройства, не отключайте USB разъем и не отключайте питание во время процесса доступа к данным (операция сохранения, загрузки или стирания). Это может привести к повреждению данных на обоих устройствах.

Подключение компьютера

Несмотря на то, что DTXTREME III сам по себе является весьма мощным и гибким устройством, подключение к компьютеру через USB интерфейс значительно расширяет диапазон его возможностей. Эта функция позволяет выполнить обмен MIDI данными между DTXTREME III и компьютером. В данном разделе представлена информация о выполнении этих подключений.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Поскольку DTXTREME III не оснащен встроенными колонками, необходимо наличие внешней акустической системы или наушников для обеспечения соответствующего мониторинга звука. Дополнительная информация дана на стр. 19.

1 Загрузите USB-MIDI драйвер с нашего веб-сайта:

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

ПРИМЕЧАНИЕ:

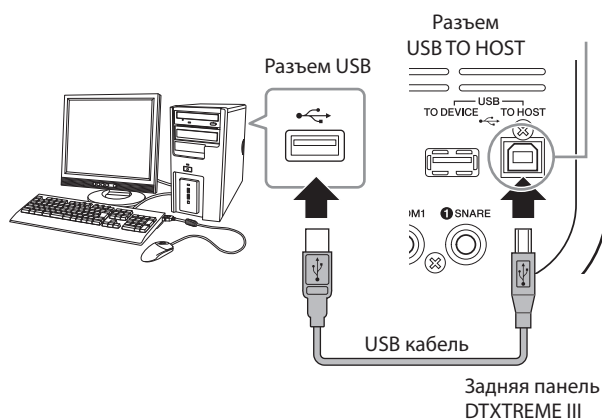
- На этом веб-сайте также имеется информация о системных требованиях.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Драйвер USB-MIDI может быть исправлен и обновлен без предварительного уведомления. Следите за обновлениями на веб-сайте.

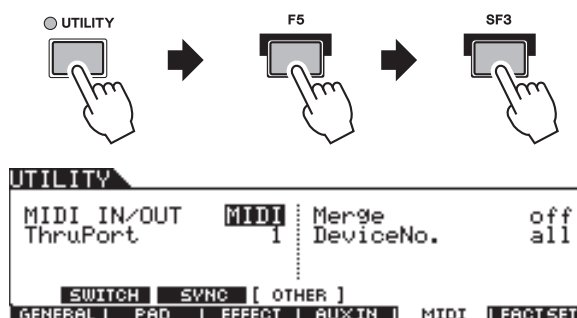
2 Установите загруженный USB MIDI драйвер на компьютер.

Инструкции по установке находятся в онлайн-овом руководстве по установке, включенном в файл загрузки. При подключении DTXTREME III к компьютеру, подключите USB кабель к разъему USB TO HOST на DTXTREME III, а USB разъем компьютера так, как показано ниже.



3 Убедитесь, что разъем USB TO HOST на DTXTREME III включен.

Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в Сервисный режим, затем нажмите кнопку [F5] MIDI и [SF1] OTHER.



4 Установите параметр MIDI IN/OUT на USB с помощью кнопки [DEC/NO], [INC/YES] или колеса ввода данных.



5 Нажмите на кнопку [ENTER/STORE] для сохранения этой настройки.

■ Меры предосторожности при использовании разъема USB TO HOST

При подключении компьютера к разъему USB TO HOST, проверьте следующие пункты. Это позволит избежать «зависания» системы компьютера и повреждения или потери данных. При «зависании» компьютера или инструмента, перезапустите программное обеспечение или операционную систему компьютера, или выключите и включите питание инструмента.

ВНИМАНИЕ

- Используйте кабель USB типа AB длиной не менее 3 метров.
- Перед подключением компьютера к разъему USB TO HOST выйдите из режима энергосбережения (например, дежурного режима, режима ожидания или приостановки).
- Перед включением питания инструмента, подключите компьютер к разъему USB TO HOST.
- Перед включением/выключением питания инструмента или подключением/отключением USB кабеля к разъему USB TO HOST выполните следующее:
 - Закройте все программы на компьютере.
 - Проверьте, чтобы не выполнялась передача данных с инструмента. (Передача данных осуществляется при воспроизведении песни или пэдов)
- При подключении USB устройства к инструменту, необходимо выждать более шести секунд между следующими операциями: (1) при включении и последующем отключении питания, или (2) при отключении/подключении USB кабеля.

Создание песни с помощью компьютера

Запись Вашего исполнения на DTXTREME III на компьютер.

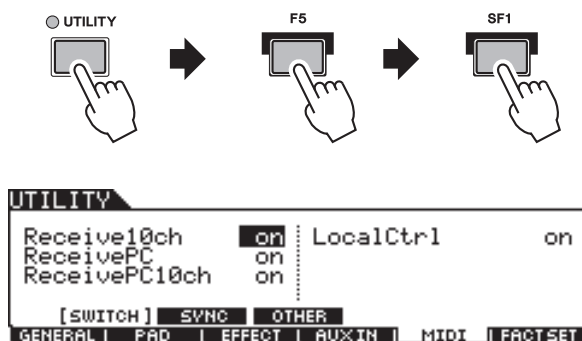
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Сокращение DAW (цифровая рабочая станция) относится к музыкальному программному обеспечению для выполнения записи, редактирования и микширования аудио и MIDI данных. В качестве DAW может быть использована программа Cubase.

■ Настройка DTXTREME III

Во избежание дублирования звука необходимо установить параметр Local Control на DTXTREME III в положение «off». При установке параметра MIDI Thru в положение «on» в DAW/программном обеспечении секвенсора на компьютере, воспроизводимые на DTXTREME III события ноты передаются на компьютер, а затем вновь возвращаются на DTXTREME III. В результате получается «двойной» звук, поскольку блок тонгенератора принимает данные исполнения (MIDI данные) как непосредственно с клавиатуры, так и с компьютера. Чтобы избежать подобной ситуации, необходимо отделить блок клавиатуры от блока тонгенератора DTXTREME III. Именно по этой причине Local Control устанавливается в положение «off».

1 Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода Сервисный режим, затем нажмите кнопку [F5] MIDI и [SF1] SWITCH.



2 Переместите курсор в позицию «LocalCtrl», а затем установите этот параметр в положение «off».

3 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для сохранения этой настройки.

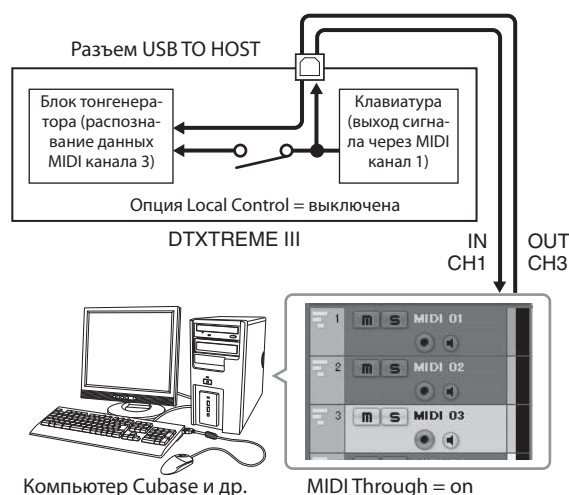
■ Установка DAW на компьютере.

1 Установите MIDI Thru в положение «on» на DAW.

При установке опции MIDI Thru в положение «on», MIDI данные, генерируемые при игре пэда и передаваемые на компьютер, будут возвращены на DTXTREME III. Как показано в следующем примере, MIDI данные, передаваемые с DTXTREME III и записанные затем на компьютер через MIDI канал 1, будут возвращены с компьютера на DTXTREME III через MIDI канал 3 в соответствии с настройкой записанного трека. В результате, тонгенератор DTXTREME III будет озвучивать MIDI данные, генерируемые при игре пэда, как MIDI данные канала 3.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для получения более подробных инструкций, смотрите руководство к используемой DAW.



Воспроизведение песни с компьютера с использованием DTXTREME III в качестве тонгенератора

Далее представлены инструкции по использованию DTXTREME III в качестве MIDI тонгенератора. В этом случае, с DAW или секвенсора, на компьютер будут передаваться реальные данные MIDI секвенции.

■ Настройка DAW на компьютере.

1 Установите MIDI порт на DTXTREME III.

2 Начните воспроизведение MIDI файла.

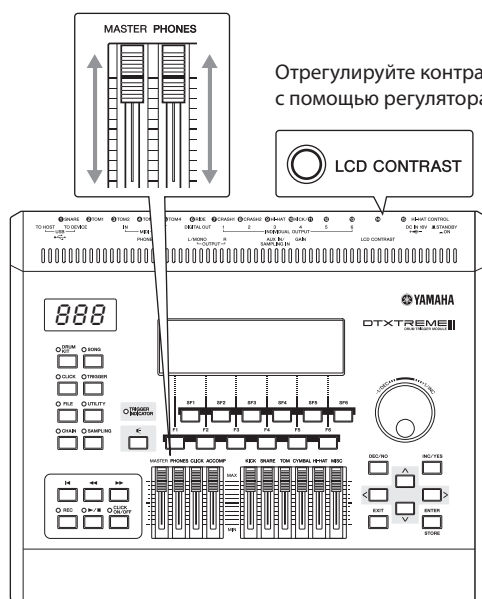
Настройка звука и контрастности дисплея

Вы можете отрегулировать общий уровень громкости DTXTREME III. Для регулировки громкости выходного сигнала стерео микса с разъемов OUTPUT L/MONO и R используйте слайдер MASTER. Для регулировки громкости выходного стерео сигнала для разъема PHONES используйте слайдер PHONES, который работает независимо от настройки слайдера MASTER. Для получения дополнительной информации о слайдерах PHONES и MASTER, а также о других слайдерах, смотрите стр. 31.

При плохой читаемости дисплея, отрегулируйте его контрастность с помощью регулятора Contrast, расположенного на задней панели.

Для регулировки общей громкости используйте слайдер MASTER/PHONES.

Отрегулируйте контрастность дисплея с помощью регулятора Contrast.



DTXTREME III

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Имейте в виду, что ЖК дисплей не является дисплеем сенсорного типа. Не трогайте дисплей и не нажимайте на него.

Выбор Установки триггера (TRIGGER Setup)

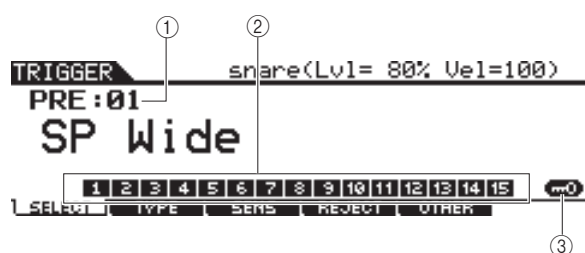
Установка триггера включает различные настройки, связанные с входными триггерными сигналами, поступающими с пэдов или звукоснимателей ударных инструментов (Yamaha DT20 и др.), подключенных к триггерным входам. Эти настройки позволяют оптимизировать работу DTXTREME III и значительно улучшить отклик на поступающие сигналы.

Выберите соответствующую Установку триггера для Вашего набора ударных инструментов (Drum Kit) из предустановленных в DTXTREME III Установок триггера. Для выбора нужной Установки триггера используйте описанную ниже операцию.

Выбор Установки триггера.

1 Нажмите кнопку [TRIGGER] для перехода в режим Триггера.

Появится дисплей выбора Триггера.



① Номер Установки триггера

Показывает номер текущей Установки триггера.

Настройки	PRE:01 - PRE: 07, USR: 01 - USR: 05
-----------	-------------------------------------

② Индикатор уровня триггерного входа

При ударе по пэду, на индикаторе, расположенном над триггерным входом, к которому подключен пэд, отобразится уровень сигнала на триггерном входе.

③ [SF6] Блокировка входа

Нажмите эту кнопку для включения или выключения Блокировки входа (при включении, в верхнем правом углу загорается индикатор «L»). Обычно, для определения триггерного входа или источника триггерного входа, достаточно нажать на соответствующий пэд. Для сохранения сделанного выбора даже при ударе по другим пэдам, нажмите эту кнопку для включения блокировки входа (загорится индикатор «L»).

2 Выберите нужный номер установки триггера с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

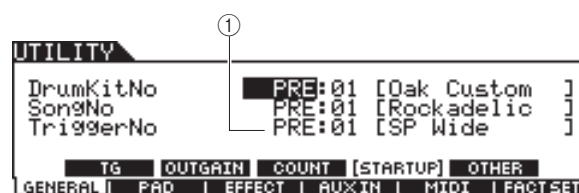
Для получения дополнительной информации о каждой настройке триггера, смотрите список настроек триггера на стр. 27.

Настройка установки триггера по умолчанию. Эта настройка будет вызываться при включении питания.

Для вызова конкретной установки триггера при каждом включении питания DTXTREME III, выполните приведенную ниже процедуру.

1 Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в Сервисный режим.

2 Нажмите кнопку [F1] GENERAL, а затем кнопку [SF4] START UP для вызова экрана Запуска (Start Up).



① TrigerNo (Номер установки триггера)

Отображает номер установки триггера, вызываемой при включении питания DTXTREME III.

3 Переместите курсор на номер Установки Триггера и затем выберите нужный номер с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

Для получения дополнительной информации о каждой настройке триггера смотрите список настроек триггера на стр. 27.

4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для сохранения этой настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Редактируя различные параметры, Вы можете создать оригинальную Установку Триггера. Дополнительная информация дана на стр. 108.

⚠ ВНИМАНИЕ

- Для операций с заводскими настройками требуется более длительное время, поэтому во время обработки появляется сообщение "Please keep power on..." («Пожалуйста, не выключайте питание...»). При появлении подобного сообщения (во время записи данных на флэш-память), никогда не пытайтесь отключить питание. Выключение питания в этом случае может привести к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Это означает, при следующем включении питания, нормальный запуск устройства будет невозможен.

■ Список Установок Триггера

Номер	Имя:		Описание
PRE:01	SP Wide	Для специальной ударной установки	Широкий динамический диапазон. Эта настройка предназначена для максимально эмоционального управления.
PRE:02	SP Normal		Нормальная установка
PRE:03	SP Narrow		Управляемый динамический диапазон для получения большей устойчивости триггера. Эта настройка подходит для получения более мягкого и постоянного звука с уменьшенными колебаниями громкости.
PRE:04	STD Wide	Для стандартной ударной установки	Широкий динамический диапазон. Эта настройка предназначена для максимально эмоционального управления.
PRE:05	STD Normal		Нормальная настройка
PRE:06	STD Narrow		Управляемый динамический диапазон для получения большей устойчивости триггера. Эта настройка разработана для получения более мягкого, однородного звучания с уменьшенными колебаниями громкости.
PRE:07	DT10/20	—	Используется для системы звукозаписи с ударных DT10/20, поставляемой с акустическими ударными.
USR:01 -05	Пользовательский триггер	—	Создание пользовательской настройки триггера

* Настройка по умолчанию, «PRE: 01 SP Wide» выбрана для специальной ударной установки.

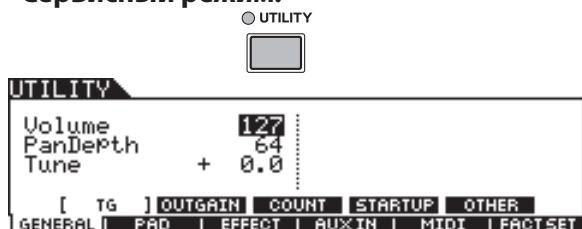
Сброс пользовательской памяти к начальным заводским настройкам.

Для восстановления оригинальных заводских настроек пользовательской памяти инструмента (стр. 76) используйте следующую процедуру. Можно выбрать инициализацию данных пользовательской памяти для любого из режимов.

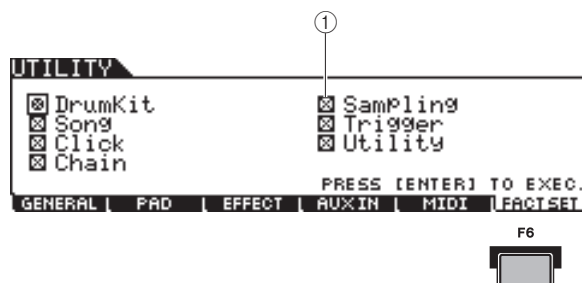
⚠ ВНИМАНИЕ

- При восстановлении заводских настроек, все данные, созданные в каждом режиме, будут стерты. Следите за тем, чтобы случайно не были переписаны важные данные. Перед выполнением этой процедуры, сохраните все важные данные на USB запоминающем устройстве.

1 Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в Сервисный режим.



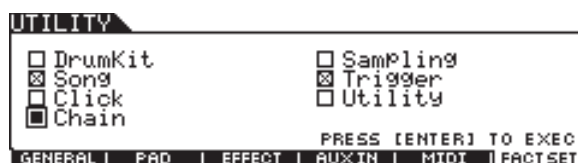
2 Нажмите кнопку [F6] FACTSET для перехода к экрану Factory Set.



① Установленный флажок

После установки флажка на имени режима, выполнение операции Factory Set приведет к обнулению данных пользовательской памяти и настроек соответствующего режима. При отсутствии флажка, обнуление данных пользовательской памяти или настроек выполнено не будет.

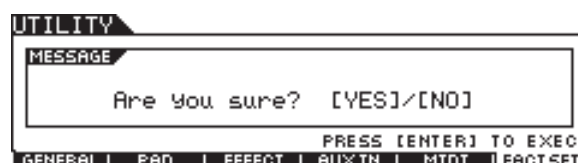
3 Переместите курсор к нужному режиму и установите или снимите флажок с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].



4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE]

(На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции)

Для отмены операции нажмите кнопку [DEC/NO] или [EXIT].



5 Для выполнения операции Factory Set нажмите кнопку [INC/YES]

После выполнения операции Factory Set, появится сообщения «Completed» и устройство вернется к исходному экрану.

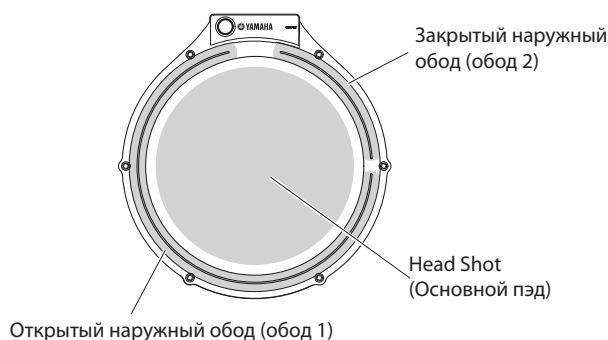
⚠ ВНИМАНИЕ

- Для операций с заводской настройкой требуется более длительное время, поэтому во время обработки появляется сообщение "Please keep power on..." («Пожалуйста, не выключайте питание...»). При появлении подобного сообщения (во время записи данных на флэш-память), никогда не пытайтесь отключить питание. Выключение питания в этом случае может привести к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Это означает, что при следующем включении питания, нормальный запуск устройства будет невозможен.

Как играть на пэдах

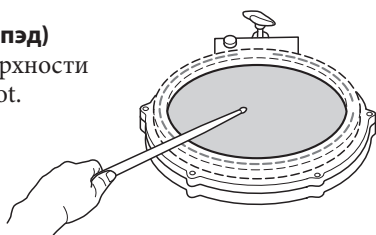
Малый барабан/том

Так же, как и при игре на акустическом малом барабане, по пэду (например, показанному далее TP120SD) можно ударить тремя различными способами. Имейте в виду, что показанный ниже TP 120SD разделен на три секции.



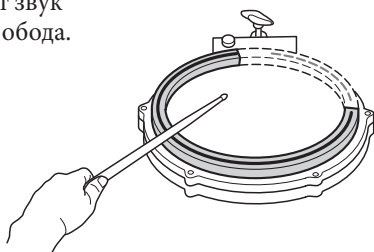
Head Shot (Основной пэд)

Удар по основной поверхности пэда дает звук Head Shot.



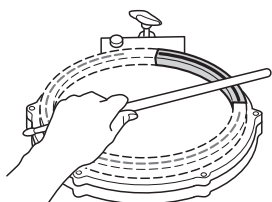
Open Rim Shot (Открытый наружный обод)

Удар ближе к ободу дает звук Открытого наружного обода.



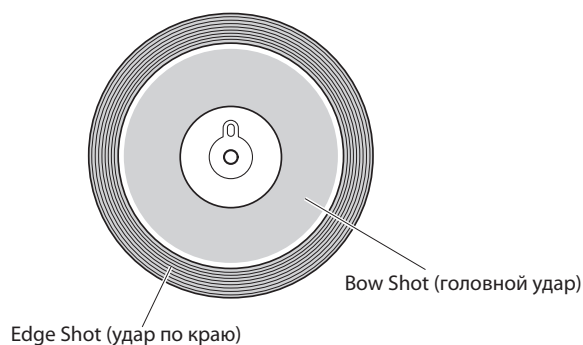
Closed Rim Shot (Закрытый наружный обод)

Удар по самым дальним секциям обода производит звук Закрытого наружного обода.



Тарелки Хай-Хет

Так же, как и при игре на акустических тарелках Хай-Хет, можно играть на пэде тарелки (например, показанный ниже RHH135) вместе с контроллером Хай-Хета (HH65) следующими способами. Учтите, что показанный ниже RHH135 разделен на две секции.

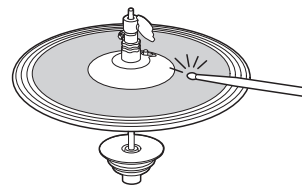


Открытие/закрытие

В дополнение к звуку Foot Close, получаемому при нажатии на контроллер Хай-Хет, можно получить более плотное звучание закрытого хай-хета. Для этого нажмите и удержите контроллер в нижнем положении.

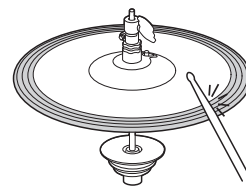
Bow Shot (головной удар)

Удар по основной поверхности пэда (основная секция расположена между чашкой и краем) дает звук Bow Shot.



Edge Shot (удар по краю)

Удар по внешнему краю пэда дает звук Edge Shot.

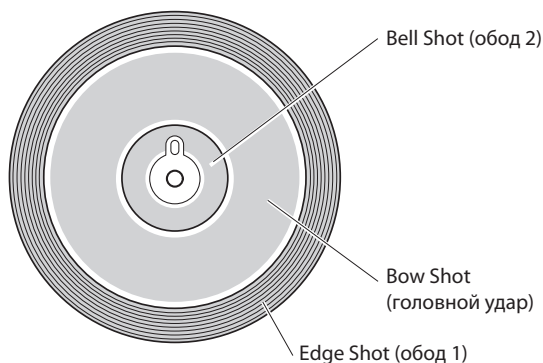


Hi-Hat Splash

При нажатии и быстром отпускании контроллера Хай-Хет получается звук Hi-Hat Splash.

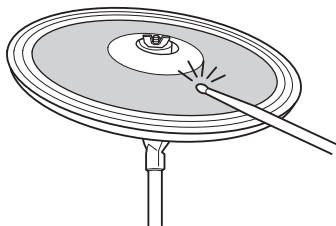
Подвесные тарелки

Как и при работе с акустическими подвесными тарелками, Вы можете играть на пэде тарелки (например, показанный ниже PCY155) несколькими способами. Учтите, что показанный ниже TP 120SD разделен на три секции.



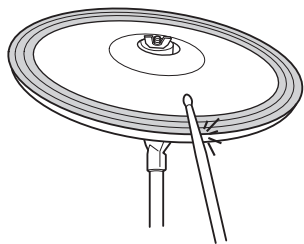
Bow Shot (головной удар)

Удар по основной поверхности пэда (основная секция расположена между чашкой и краем) дает звук Bow Shot.



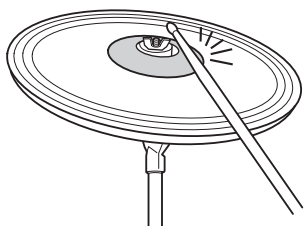
Edge Shot (удар по краю)

Удар по внешнему краю пэда дает звук Edge Shot.



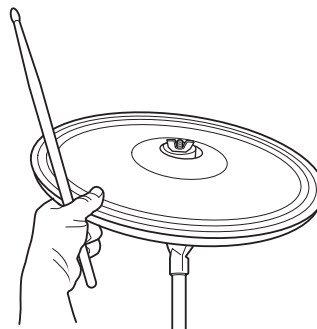
Bell Shot (удар по колокольчику)

Удар по чашке дает звук Bell Shot.



Приглушение

Для остановки звука, возьмитесь за край тарелки сразу после удара.

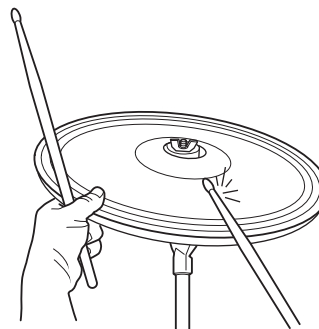


ПРИМЕЧАНИЕ:

- В зависимости от назначенного на секцию Edge голоса, звук может прекратиться не сразу.

Отключение звука

Для получения приглушенного звука, ударьте по пэду, одновременно удерживая его за край.

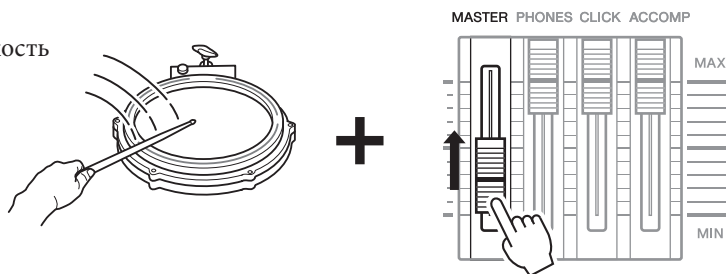


Игра на DTXTREME III

Теперь, после того как DTXTREME III был правильно подключен, Вы можете сыграть на нем.

Игра на пэдах

При игре на пэдах, переместите слайдер MASTER или PHONES на панели, чтобы поднять общую громкость на комфортный уровень.



Выбор Набора Ударных

Набор ударных (Drum Kit) - это коллекция тембров (или голосов) ударных, воспроизводимых при ударе по пэдам. Выберите некоторые Наборы ударных и прослушайте различные тембры и настройки ударных инструментов.

1 Нажмите кнопку [DRUM KIT] для перехода на экран Drum Kit Select (Выбор Набора ударных)

При появлении другого экрана, нажмите кнопку [F1] PLAY для вызова нужного.



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Иллюстрации и экраны жидкокристаллического дисплея (ЖКД), представленные в данном руководстве пользователя, даны исключительно в информационных целях и могут не соответствовать реальным изображениям.

① Номер Набора ударных

Показывает банк, номер и имя текущего Набора Ударных. PRE: 01 - PRE: 50 предустановленные наборы и USB: 01 - USB: 50 пользовательские наборы, сохраненные во внутреннем ОЗУ, а EXT-A: 01 - EXT-P: 99 пользовательские наборы, сохраненные на внешнем USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE.

② Пиктограмма Набора Ударных

Отображает стиль музыки текущего Набора Ударных

③ [SF4] ◀ BANK

④ [SF5] BANK ▶

Кнопки изменения Банка Набора Ударных. (PRE, USB, EXT-A, EXT-B... EXT-P)

2 Выберите нужный номер Набора Ударных с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

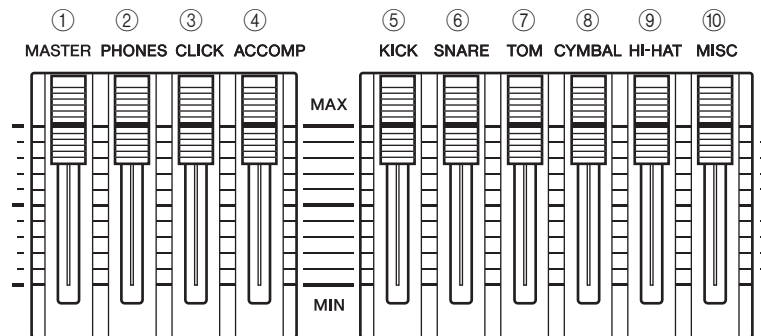
Попробуйте различные Наборы Ударных и выберите понравившийся.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установках по умолчанию, на светодиодном дисплее также показывается номер набора ударных.
- В некоторых предустановленных Наборах Ударных имеются Pad Songs (Песни пэда) и Drum Loop Voices (Зацикленные голоса ударных инструментов), которые запускаются при ударе по соответствующему пэду.
- Для изменения пиктограммы Набора Ударных, перейдите [F6] OTHER → [SF4] NAME и измените на дисплее параметр пиктограммы (стр. 97)

Настройка громкости с помощью слайдеров

Для изменения громкости каждого пэда и общего звукового баланса Набора Ударных, используйте слайдеры на передней панели.



① Слайдер MASTER

Регулировка громкости выходного сигнала стерео микса с разъемов OUTPUT L/MONO и R.

② Слайдер PHONES

Регулировка громкости выходного сигнала стереозвуков для разъема PHONES. Работает независимо от настройки слайдера MASTER.

③ Слайдер CLICK

Регулировка уровня выходного сигнала метронома.

④ Слайдер ACCOMP

Регулировка уровня выходного сигнала аккомпанирующих партий (отличных от MIDI канала 10) в Песне.

⑤ Слайдер KICK

Регулировка уровня громкости басового барабана. Для изменения инструментов или голосов, для которых выполняется регулировка громкости, сделайте настройку параметра SliderSel ([DRUM KIT]→ [F2] VOICE→ [SF4] OTHER)

⑥ Слайдер SNARE

Регулировка уровня громкости малого барабана. Для изменения инструментов или голосов, для которых выполняется регулировка громкости, сделайте настройку параметра SliderSel ([DRUM KIT]→ [F2] VOICE→ [SF4] OTHER)

⑦ Слайдер TOM

Регулировка уровня громкости томов. Для изменения инструментов или голосов, для которых выполняется регулировка громкости, сделайте настройку параметра SliderSel ([DRUM KIT]→ [F2] VOICE→ [SF4] OTHER)

⑧ Слайдер CYMBAL

Регулировка уровня громкости цимбал (тарелок). Для изменения инструментов или голосов, для которых выполняется регулировка громкости, сделайте настройку параметра SliderSel ([DRUM KIT]→ [F2] VOICE→ [SF4] OTHER)

⑨ Слайдер HI-HAT

Регулировка уровня громкости цимбал хай-хет (тарелок). Для изменения инструментов или голосов, для которых выполняется регулировка громкости, сделайте настройку параметра SliderSel ([DRUM KIT]→ [F2] VOICE→ [SF4] OTHER)

⑩ Слайдер MISC

Регулировка громкости звучания различных ритмических тембров и перкуссии, отличных от малого и большого барабанов, томов, хай-хетов, подвесных райд и краш тарелок. Для изменения инструментов или голосов, для которых выполняется регулировка громкости, сделайте настройку параметра SliderSel ([DRUM KIT]→ [F2] VOICE→ [SF4] OTHER)

Воспроизведение с метрономом

Попробуйте сыграть на DTXTREME III вместе с метрономом. DTXTREME III оборудован высококачественным метрономом, который предоставляет в Ваше распоряжение огромное количество настроек и позволяет создавать сложные ритмы.

Запустите метроном

Для запуска метронома нажмите кнопку [CLICK ON/OFF]. При воспроизведении метронома или Песни, на первом ударе каждого такта загорается красный индикатор. Остальные удары обозначаются зеленым светом.

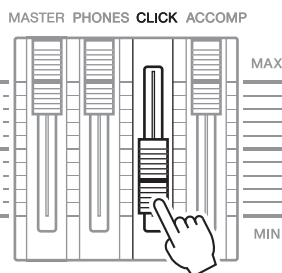
1-ый удар (красный)
Остальные удары (зеленый)



Значение темпа



Установите уровень
громкости метронома



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Текущее значение Темпа показывается на светодиодном экране при установке параметра экрана на отображение темпа. ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER).

Для остановки метронома повторно нажмите кнопку [CLICK ON/OFF]

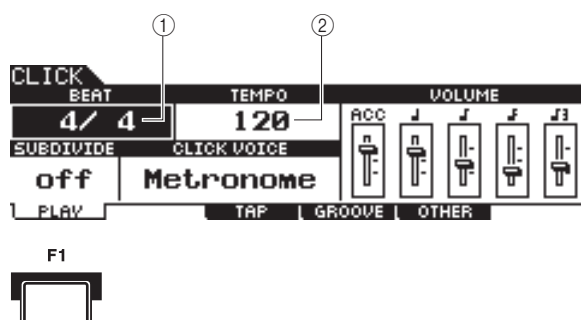
Для регулировки громкости щелчков метронома используйте слайдер CLICK.

Изменение Темпа и тактового размера Метронома

1 Нажмите кнопку [CLICK] для перехода в режим Метронома.



2 Нажмите кнопку [F1] PLAY для перехода к экрану Click Play.



① BEAT (Тактовый размер)

Показывает тактовый размер метронома. Можно выбрать одно из следующих значений:

Настройки	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
-----------	--------------------------------

② TEMPO

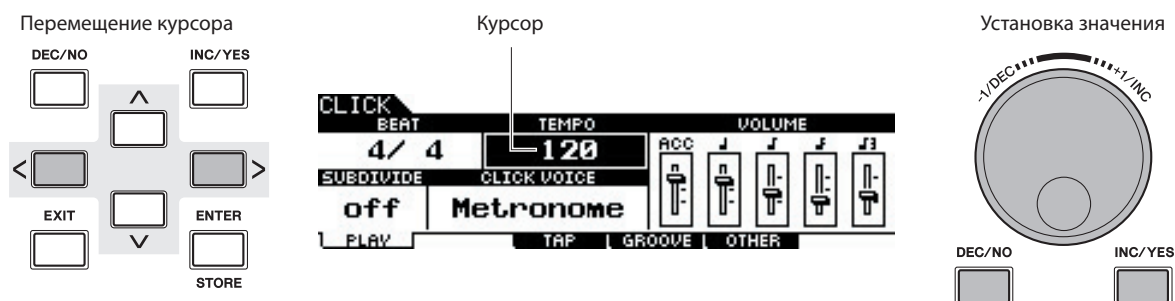
Показывает значение темпа метронома. Можно установить значение из следующего диапазона.

Настройки	030 - 300
-----------	-----------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) в положение «MIDI», на экране отображается MIDI и установка значения Темпа невозможна.

3 Переместите курсор на TEMPO или BEAT с помощью курсорных кнопок. Затем установите значение с помощью кнопки [INC/YES], [DEC/NO] или колеса ввода данных.



Tap Tempo (Ритм отстукивания)

Функция Tap Tempo позволяет установить темп Песни или метронома вручную, путем отстукивания ритма на пэде. Вы можете установить темп необходимый для игры или репетиции. Для установки темпа вместо постукивания по пэду, может быть также использована кнопка Audition

1 Нажмите кнопку [CLICK] для перехода в режим Метронома.

2 Нажмите кнопку [F3] TAP для перехода к экрану Tap.



① TEMPO

Показывает значение темпа.

Настройки	030 - 300
-----------	-----------

3 Постучите по пэду в нужном ритме (или используйте кнопку Audition).

Отстукивание ритма можно выполнить на любом из пэдов. Темп определяется с момента начала отстукивания и показывается на светодиодном дисплее. На ЖК дисплее отображается значение темпа. Значение темпа на ЖК дисплее через несколько секунд после выполнения операции задания темпа заменяется номером Набора Ударных с состоянием по умолчанию.

Величина темпа



4 Для прослушивания вновь созданного темпа нажмите кнопку [CLICK ON/OFF]

При изменении темпа во время воспроизведения, установленное значение будет тут же применено к воспроизведению Песни и Метронома.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке параметра Pad-Func (стр. 126) на «tap tempo» на дисплее, вызванном операцией [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC, определенный на нем в качестве источника пэд может быть использован для функции Tap Tempo даже в том случае, если на дисплее выводится любой другой экран кроме Click Tap.
- При установке MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) в позицию «MIDI» на экране, в качестве значения TEMPO отображается «MIDI» и функция Tap Tempo будет недоступна.

Играйте вместе с Песней

DTXTREME III включает широкий диапазон предустановленных Песен, собранных в три категории.

Demo Songs (Демонстрационные песни)

Эти песни созданы для демонстрации на DTXTREME III высококачественного звука.

Practice Songs (Репетиционные песни)

Эти песни созданы для практики с различными музыкальными стилями.

Pad Songs (стр. 93) (Песни пэдов)

Эти Песни созданы для вызова (например, во время концерта) ударом по пэду.

Попробуйте выбрать некоторые песни и воспроизвести их. Они являются весьма эффективными инструментами, которые помогут Вам освоить игру на барабанах, а также технические приемы мастер класса. DTXTREME III позволяет приглушить партию ударных в песне и вывести во время воспроизведения только басовую партию тембра. Таким образом, Вы можете сыграть партию барабанов самостоятельно.

Воспроизведение песни

Выберите одну из предустановленных песен DTXTREME III и прослушайте ее. Предустановленные песни включают аккомпанемент с клавишными, духовыми и другими голосами, а также тембры ударных. Перечень предустановленных Песен дается в отдельном буклете.

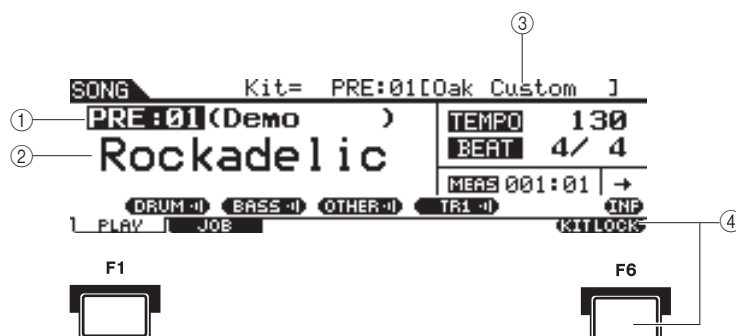
1 Нажмите на кнопку [SONG] для перехода в режим Песни.



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Иллюстрации и экраны жидкокристаллического дисплея (ЖКД), представленные в данном руководстве пользователя, даны исключительно в информационных целях и могут не соответствовать реальным изображениям.

2 Нажмите на кнопку [F1] PLAY для вызова экрана Песни



① Номер песни

Показывает номер текущей песни.

При выборе предустановленной песни, справа от номера песни показывается одна из категорий («Demo», «Practice» и «Pad-Song»)

Настройки	PRE: 01 - PRE: 87, USR: 01 - USR: 50, EXT: 01 - EXT: 99
-----------	---

PRE: Предустановленная песня

USR: Пользовательская песня

EXT: Внешняя песня, сохраненная в корневом каталоге USB запоминающего устройства в виде стандартного MIDI файла (формат 0).

② Имя Песни

Показывает имя текущей песни

③ Набор Ударных

В верхней части дисплея показан определяемый текущей песней Набор ударных. При наличии индикации «L» (при нажатии кнопки [F6] KITLOCK), изменение набора ударных невозможно.

④ [F6] KITLOCK

Нажмите эту кнопку для включения индикации «L» (Блокировка набора ударных). В этом состоянии, изменение Набора ударных данными Песни невозможно. При выключении функции Kit Lock (Блокировка набора ударных), номер набора ударных изменяется в соответствии с текущей песней.

- При выборе Песни
- Когда воспроизведение песни доходит до конца и автоматически останавливается.
- Когда начало текущей песни вызывается нажатием на кнопку [N].

При включении функции Блокировки Набора, номер Набора ударных сохраняется даже при выполнении одной из вышеперечисленных операций.

3 Переместите курсор на номер Песни и затем выберите нужную песню с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

При изменении песни происходит вызов Набора ударных, определенного новой Песней. При включении индикации «L», текущий набор ударных сохраняется даже при изменении номера песни.

4 Для запуска выбранной песни нажмите кнопку [▶/■] (Воспроизведение/Остановка)

Во время воспроизведения песни, индикатор загорается.



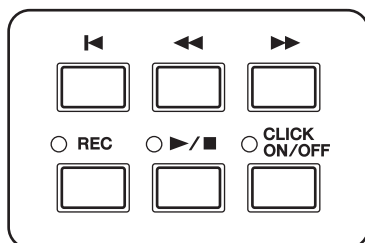
5 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [▶/■] (Воспроизведение/Остановка)

Для возобновления воспроизведения с этой же точки, нажмите на кнопку [▶/■] (воспроизведение/останов) еще раз.

Воспроизведение с середины Песни

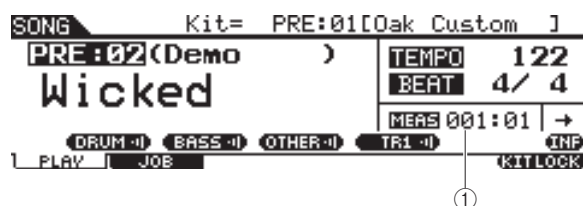
Для начала воспроизведения с середины Песни, установите нужную позицию с помощью показанных ниже регуляторов и нажмите кнопку [▶/■] (Воспроизведение). Эти операции могут быть также выполнены и во время воспроизведения.

Перемотка вперед	Нажмите Кнопку ►► (Forward)
Быстрая перемотка вперед	Удержите Кнопку ►► (Forward)
Перемотка назад	Нажмите Кнопку ◄◄ (Rewind)
Быстрая перемотка назад	Удержите Кнопку ◄◄ (Rewind)
Перемещение в начало песни	Нажмите кнопку ◄



Быстрая перемотка вперед /назад

На Дисплее Воспроизведения Песни, Вы можете изменить позицию воспроизведения Песни с помощью показанных ниже операций.



① MEAS (Такт)

Показывает текущую позицию Песни.

1 Переместите курсор к MEAS.

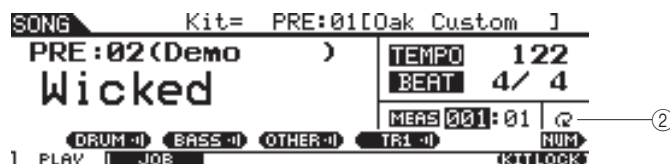
2 Переходите вперед или назад потактово с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При размещении курсора на MEAS, в меню, соответствующем кнопке [SF6] на дисплее появляется пиктограмма NUM. В этом случае, Вы можете использовать кнопки [SF1] – [SF5] и [F1] – [F5] в качестве кнопок нумерации после нажатия кнопки [SF6] NUM. Дополнительная информация дана на стр. 14.

Повторное воспроизведение

Возможно установить повторное воспроизведение Песни (Песня воспроизводится с начала до конца, и затем повторяется). При выборе опции «→» песня воспроизводится с начала до конца и затем останавливается автоматически.



② Повтор

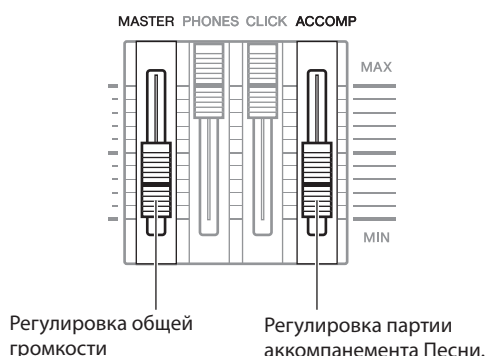
Настройки	→ (Нормальное воспроизведение)
	↺ (Повторное воспроизведение)

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для применения настройки Повтора к данным песни, установите параметр Повтора на экране дисплея [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → «03: Имя песни, Темп, Повтор».
- При выборе конкретной предустановленной Песни или пользовательской песни, настройки повтора, показанные на дисплее [F1] PLAY изменяются. С другой стороны, Песни SMF (EXT: 01 - 99) на USB запоминающем устройстве не включают настройки Сохранения. Именно поэтому, настройка повтора, показанная на экране [F1] PLAY сохраняется даже при выборе конкретной песни SMF.

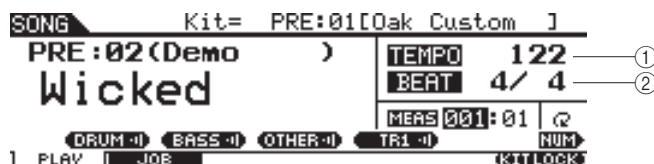
Регулировка громкости аккомпанемента песни

Для регулировки громкости партии аккомпанемента Песни (отличной от партии ударных), используйте слайдер ACCOMP, расположенный на передней панели. Для регулировки баланса между песней и партией ударных используйте оба слайдера: ACCOMP и MASTER (Общая громкость Песни и пэдов).



Изменение темпа песни

Для изменения темпа текущей песни выполните следующие операции.



① TEMPO

Показывает текущий темп

Настройки	030 - 300
-----------	-----------

② BEAT (Тактовый размер)

Показывает тактовый размер метронома.

Настройки	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
-----------	--------------------------------

1 Для перемещения курсора на редактируемую позицию используйте курсорные кнопки.

2 Установите значение параметра с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.

ПРИМЕЧАНИЕ:

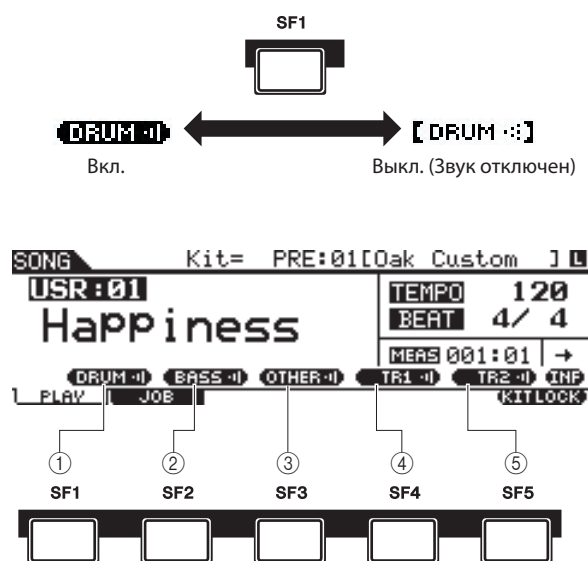
- Текущее значение Темпа отображается на светодиодном экране при установке параметра СД экрана на отображение темпа. ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER).
- Каждая из предустановленных песен включает оригинальную настройку темпа. Значение темпа вызывается автоматически при выборе песни. Для вызова верхней песни используйте кнопку [◀].
- Для сохранения значения темпа при смене предустановленной песни отключите параметр Tempo Link на экране дисплея ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER).
- Значение темпа песни на экране [F1] PLAY – временное и не может быть сохранено в виде данных. Для применения значения Темпа к данным песни, установите параметра Темпа на экране дисплея [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → «03: Имя песни, Темп, Повтор».

Настройка отключения звука партии Песни

Функция отключения звука позволяет включить/выключить ритмическую (ударные и перкуссия) партию, басовую партию и другие партии аккомпанемента по отдельности. Также, возможно включение/выключение каждого трека. Например, можно отключить ритмическую партию для самостоятельного воспроизведения ритма пэдами, или сыграть только с басовой партией или с реальным бас-гитаристом, включив все остальные партии аккомпанемента. Для конфигурации статуса отключения звука используются закладки, соответствующие кнопкам [SF1] – [SF5]. Название партии «DRUM», «BASS» и «OTHER» написанное черными символами означает, что соответствующая партия отключена. Белые символы названия партии означают, что партия включена. Нажмите эти кнопки для включения/выключения воспроизведения.

Статус отключения звука

Например: Партия DRUM (ритмическая партия)



① [SF1] DRUM

Нажмите эту кнопку для включения/выключения воспроизведения партии DRUM (Ударные). Эта кнопка не влияет на аналогичную партию в составе Трека 2 Песни.

② [SF2] BASS

Нажмите эту кнопку для включения/выключения воспроизведения партии BASS (Басовые).

③ [SF3] OTHER

Нажмите эту кнопку для включения/выключения воспроизведения партии OTHER (Другие).

④ [SF4] TR1 (Track1!)

Нажмите эту кнопку для включения/выключения воспроизведения Трека 1 (Ударные).

⑤ [SF5] TR2(Track2)

Нажмите эту кнопку для включения/выключения воспроизведения Трека 2 (Ударные).

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Предусмотренные Песни состоят из нескольких партий (MIDI каналы), записанных на один трек (Трек 1). Для получения дополнительной информации о структуре данных песни (зависимость между партиями и треками), смотрите стр. 67.
- При отсутствии данных, записанных на трек 1 и 2, на экране не показывается соответствующая закладка (TR1 или TR2). После выбора предустановленной песни, индикация TR2 на дисплее не отображается, поскольку отсутствуют данные, записанные на Трек 2 для всех предустановленных песен.
- Звук Треков TR1 и TR2 внешней Песни (EXT: 01 - 99), сохраненной на USB запоминающем устройстве, не может быть отключен.

Создание Набора Ударных

DTXTREME III позволяет создать собственный оригинальный Набор Ударных (Drum Kit), назначив любимые Голоса Ударных на каждый пэд, и установив их настройку, панорамирование, затухание, реверберацию и т. д.

<Терминология>

● Drum Voice (Голос ударного инструмента)

Голос ударного – это перкуссия/ударный инструмент, назначенный на каждый пэд. Назначение голосов ударных на пэды создает Набор ударных.

● Drum Kit (Набор ударных)

Набор ударных – это коллекция Голосов ударных, назначенная на каждый индивидуальный пэд. При выборе Набора Ударных, на каждый пэд назначается Голос ударного инструмента.

● Voice Set (Установка Голоса)

При подключении стерео пэда (далее упоминается как двухзоновый или трехзоновый пэд) к триггерному входу (стр. 12 и 60) пэдом запускаются различные голоса ударного инструмента в зависимости от того, по какой секции Вы ударите. Группа Голосов, которая может быть запущена с одиночного пэда, называется «Набор Голоса». Вы можете назначить набор голосов на каждый пэд (триггерный вход).

Выберите Набор Голоса для каждого из пэдов (триггерные входы) для создания набора ударных.

1 Нажмите кнопку [DRUM KIT] для входа в режим Набора ударных. Затем нажмите кнопку [F1] PLAY.

2 Выберите нужный Набор Ударных с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

Оптимально выбран Набор Ударных, который ближе всего к типу звука ударного инструмента, который Вы предполагаете создать. Выберите «PRE: 01.»

3 Нажмите кнопку [F2] VOICE, а затем кнопку [SF1] SELECT для вызова экрана форматирования.



① INPUT или SOURCE

Появление на дисплее «INPUT» означает, что триггерный вход (стр. 12 и 60) может быть отредактирован и заменен на тот, на который Вы хотите назначить Набор Голоса. Надпись «SOURCE» означает, что триггерный вход источника (стр. 61) может быть отредактирован и заменен на тот, на который Вы хотите назначить Голос.

② Категория Набора Голоса

Предустановленные Наборы Голоса разделены на следующие категории:

Настройки	Kick (большой барабан), snare (малый барабан), tom (том), cymbal (тарелки), hihat (хай-хет), perc (перкуссия), efct (эффект)
-----------	--

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Набор голоса не включает назначение пользовательского Тембра.

③ Номер Набора Голоса

Здесь можно выбрать номер Набора Голоса из категории. На дисплее INPUT, символ звездочки (*) появляется в том случае, когда установленный на каждом источнике триггерного входа Голос отличается от того, что установлен в текущем Наборе Голосов.

Настройки	0-127(0: Нет назначения)
-----------	--------------------------

④ [SF5] SOURCE или INPUT

Нажмите эту кнопку для переключения индикации в верхнем левом углу между INPUT (триггерный вход) и SOURCE (Источник триггерного входа).

⑤ [SF6] Блокировка входа

Нажмите эту кнопку для включения/выключения Блокировки входа (при включении, в верхнем правом углу загорается индикатор «L»). Обычно, для определения триггерного входа или источника триггерного входа, достаточно нажать на соответствующий пэд. Для сохранения сделанного выбора даже при ударе по другим пэдам, нажмите эту кнопку для включения блокировки входа (загорится индикатор «L»).

4 При отображении индикации INPUT на закладке, соответствующей кнопке [SF5], нажмите кнопку [SF5], чтобы индикация INPUT отображалась в правом углу дисплея.

5 Для выбора триггерного входа, ударьте по соответствующему пэду или переместите курсор на INPUT с помощью колеса ввода данных, кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

Появится соответствующая иллюстрация.

6 Переместите курсор на номер Набора Голоса, затем выберите нужную категорию с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

7 Переместите курсор на номер Набора Голоса, затем выберите нужный номер с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

■Индикатор [E]

При изменении значения параметра в режиме Набора ударных, в левом углу дисплея появляется индикатор [E]. Это означает, что текущий набор ударных был изменен, но еще не сохранен. Для сохранения выполните инструкции на следующей странице.



Сохранение отредактированного набора ударных

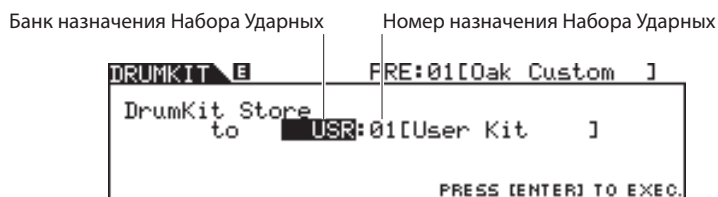
Для сохранения созданного Набора Ударных, выполните приведенную ниже процедуру.

⚠ ВНИМАНИЕ

- Если при горящем индикаторе [E] (текущий Набор Ударных был модифицирован, но еще не сохранен), будет выбран другой Набор Ударных, все выполненные редактирования будут утеряны. Имейте в виду, что Набор Ударных может быть также изменен и при выборе другой Песни. Проследите за тем, чтобы перед выбором другого Набора ударных или другой Песни, выполненные редактирования были сохранены.

1 Нажмите кнопку [ENTER/STORE]

На дисплее появится следующий экран



2 Выберите ячейку памяти для сохранения Набора ударных

Во-первых, переместите курсор на банк Набора Ударных, а затем выберите нужный из «USR» и «EXT-A» до «EXT-P». Для выбора Набора Ударных из «EXT-A» до «EXT-P», проверьте подключение соответствующего USB запоминающего устройства к разъему USB TO DEVICE. Затем переместите курсор на номер Набора Ударных и выберите нужный.

3 Повторно нажмите кнопку [ENTER/STORE]

Будет предложено выполнить подтверждение операции. Для отмены операции Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO]

4 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES]

⚠ ВНИМАНИЕ

- Никогда не выключайте питание во время сохранения данных (на дисплее появится сообщение "Please keep power on...", ("Пожалуйста, не отключайте питание ... "). Выключение питания в этот момент может привести к потере всех пользовательских данных. Для работы используйте только соответствующее для DTXTREME III напряжение питания.

Запись игры на ударном инструменте в песню

В этом разделе Вы узнаете о том, как записать свои исполнения и создать Песню с использованием функций записи Песни.

Система записи

- Запись может быть сделана с любой из Пользовательских Песен. Ваше исполнение не может быть записано в Предустановленные Песни.
- В каждой пользовательской Песне имеется два трека для записи. За один раз, запись может быть сделана только на один из треков.
- Записанная песня не содержит записи аудио звуков ударного инструмента. В ней содержится только информация об исполнении. Другими словами, точные данные в виде MIDI событий о том, когда и как ударяется каждый пэд. Также, MIDI данные, воспроизводимые внешней MIDI клавиатурой, подключенной к разъему MIDI IN, могут быть записаны как последовательность MIDI данных, принятых через разъем USB TO HOST с Вашего компьютера.
- Записанные данные Песни – это не аудио данные, а последовательность MIDI данных, позволяющая свободно изменять темп, Набор ударных и Голос ударных при воспроизведении записанной песни.
- Темп и тактовый размер могут быть записаны только как данные заголовка. Во время записи, они не могут быть записаны, хотя возможно изменение темпа.

Для получения дополнительной информации о структуре данных песни, смотрите стр. 67.

Метод записи

Запись в режиме реального времени

Обычно, MIDI секвенсоры обеспечивают два способа записи: Запись в режиме реального времени и Пошаговая запись. DTXTREME III обеспечивает только запись в режиме реального времени. Этот метод позволяет записать данные исполнения так, как они играют, позволяя захватить все нюансы реальной игры на ударном инструменте.

Замена и Наложение (Петля)

Войдите в режим Песни (Song) и нажмите кнопку [REC] для вызова экрана REC STANDBY. На этом экране выберите тип записи (Recording Type) «replace» - замена. В этом случае Вы можете записать игру на ударном инструменте на трек, на котором нет данных. Имейте в виду, что запись исполнения на трек с данными – невозможна. Для записи данных исполнения поверх уже записанных данных, перед записью воспользуйтесь функцией Clear Track Job (стр. 101) или Clear Song Job (стр. 99).

Войдите в режим Песни (Song) и нажмите кнопку [REC] для вызова экрана REC STANDBY. На этом экране выберите тип записи (Recording Type) «overdub» - наложение. В этом случае можно сделать циклическую запись, которая позволяет добавить данные исполнения на трек с уже существующими данными. Первый слой в циклической записи сохраняется. Остальные проигрываемые партии последовательно накладываются сверху. Это способ позволяет создавать сложные фразы.

Двухтрековая и многоканальная запись

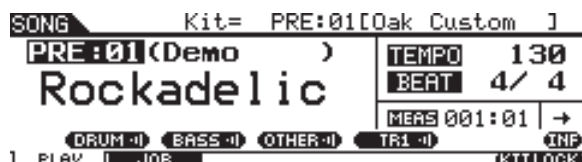
Встроенный секвенсор предоставляет в Ваше распоряжение два трека секвенции (Tr1 и Tr2) для каждой Песни. Они могут быть использованы как для записи, так и для воспроизведения. Каждый трек может содержать любое событие на любом канале MIDI (с 1 по 16). Это означает, что Вы можете подключить клавиатуру к разъему MIDI IN на DTXTREME III и (с помощью друзей) записать в режиме реального времени на один трек исполнение на клавиатуре и на Ударных. При слиянии содержимого обоих треков на один и освобождении другого трека с помощью функции Mix Track Job (стр. 100), Вы сможете записать на пустой трек новые данные.

Запись игры на ударном инструменте в песню

1 Выберите нужный Набор Ударных в режиме Набора Ударных.

2 Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Песни и затем нажмите кнопку [F1] PLAY для перехода к экрану Song Play (Воспроизведение Песни).

SONG



3 Нажмите кнопку [F6] KITLOCK. В правой верхней части экрана появится индикатор «L».

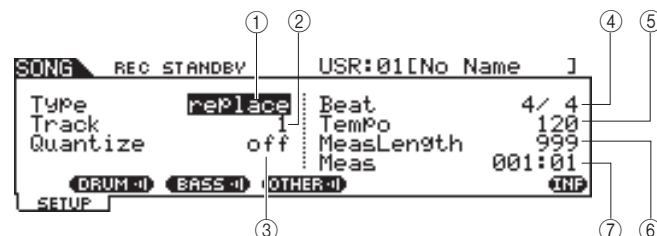
Это шаг необходим, поскольку выбор песни может привести к изменению Набора Ударных.

4 Выберите записываемую Пользовательскую Песню с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.

Убедитесь, что была выбрана Пользовательская песня без данных индикации TR1 и TR2 на экране.

5 Нажмите кнопку [REC] для вызова экрана REC STANDBY.

REC



① Type (Тип записи)

Определяет тип записи. Можно выбрать «replace» (замена) или «overdub» (наложение). Дополнительная информация дана на стр. 43.

Настройки	replace, overdub
-----------	------------------

② Track (Запись трека)

Определяет записываемый трек

Настройки	1,2
-----------	-----

③ Quantize (Квантование)

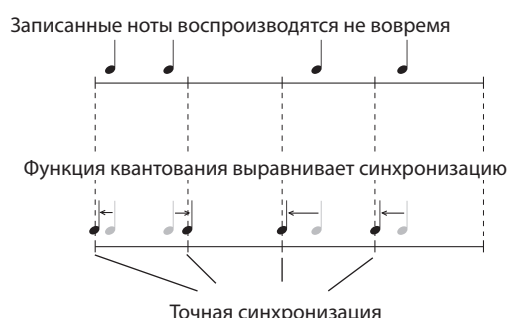
Определяет значение Квантования записи. Функция квантования записи автоматически выравнивает синхронизацию нот по мере их записи. При установке курсора на значении Quantize, в меню, соответствующем кнопке [SF6] показывается пиктограмма типа ноты. В этом случае, нажмите кнопку [SF6] для вызова перечня пиктограмм типов нот и затем выберите из списка нужный элемент.

Настройки	При выборе «3/8», «6/8», «9/8», «12/8» или «15/8»: выкл., триоль 16-ых нот, 16-ая нота, триоль 8-ых нот, 8-ая нота, 1/4 нота, 1/4 нота с точкой При выборе другого значения: выкл., триоль 16-ых нот, 16-ая нота, триоль 8-ых нот, 8-ая нота, триоль 1/4-нот, 1/4 нота.
-----------	--

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выборе предустановленной песни, этот шаг необязателен, поскольку при нажатии кнопки [REC] выбирается пустая Пользовательская Песня. Если во всех Пользовательских Песнях содержатся данные (то есть, нет пустых Песен), на экране появится сообщение «Seq data is not empty». Это сообщение означает, чтобы при нажатии на кнопку [REC] в шаге 5, вызов дисплея REC STANDBY невозможен. В этом случае необходимо выполнить шаг 4.

■ Как работает квантование (пример)



④ Такт (тактовый размер)

Показывает тактовый размер Песни.

Настройки	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
-----------	--------------------------------

⑤ Темп

Определяет темп Песни.

Диапазон	030 - 300
----------	-----------

⑥ MeasLength (Длина такта)

Определяет длину записываемой Песни

Диапазон	001 - 999 (отличается в зависимости от статуса Пользовательской Песни и записи начального такта)
----------	--

⑦ Meas (Такт)

Определяет такт, с которого начинается запись.

Настройки	001 - 999 (Отличается в зависимости от статуса пользовательской Песни)
-----------	--

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выборе уже записанной Песни, Вы не сможете установить параметр длины такта на большее значение уже выбранной Песни. Если Вам необходимо установить большее значение длины такта, добавьте перед записью такты в песню вручную с помощью функции Measure Job (стр. 102).

6 Установите параметр Type на «replace» с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.

7 Переместите курсор на «Track» и выберите записываемый трек.

При необходимости установите другие параметры, такие как Темп, Размер (тактовый размер), Такт (с которого начинается запись) и Квантование.

8 Для использования метронома включите [CLICK ON/OFF].

Дополнительная информация о метрономе дана на стр. 32.

9 Нажмите кнопку [►/■] [Play/Stop] для начала записи.

10 По достижении последнего такта (определенного параметром Measure Length), запись автоматически остановится. Нажмите кнопку [►/■] [Play/Stop] для прослушивания новой записанной Песни.

Для остановки записи в середине Песни нажмите кнопку [►/■].

⚠ ВНИМАНИЕ

- Следите за тем, чтобы питание не отключалось во время записи. Это может привести к потере записанных данных.

11 Сохраните записанную Песню на USB запоминающем устройстве.

⚠ ВНИМАНИЕ

- Записанные данные песни временно сохраняются в динамическом ОЗУ (стр. 76). Поскольку данные, сохраняемые в динамическом ОЗУ, теряются при выключении питания, убедитесь, что перед выключением питания данные из динамического ОЗУ были сохранены на USB запоминающем устройстве.

Запись дополнительных нот в уже записанный трек (Наложение записи)

Для добавления нот в трек, в котором уже содержатся данные, используйте метод записи Overdub (Наложение). Процедура записи в режиме Overdub аналогична процедуре записи в режиме Replace за исключением того, что тип Записи устанавливается на «overdub» и для остановки записи необходимо нажать на кнопку [▶/■].



После того, как запись достигает конца последнего такта, она автоматически вновь начинается с начала, и новые данные могут быть добавлены к предыдущим данным трека.

Запись вместе с предустановленной Песней

Несмотря на то, что игра на ударных не может быть записана в Предустановленную Песню, Вы сможете добавить данные исполнения на ударных в предустановленную песню. Для этого скопируйте данные предустановленной песни в пользовательскую песню.

1 Выберите пустую (не содержащую данных) Пользовательскую Песню в режиме Песни.

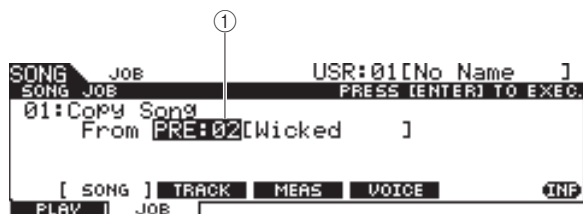
Обратите внимание, что при выборе пустой Пользовательской Песни, на экране не появляется индикация TR1 и TR2.

2 Нажмите кнопку [F2], а затем кнопку [SF1] SONG для вызова экрана SONG JOB SELECT.



3 Переместите курсор на «01: Copy Song» и затем нажмите кнопку [ENTER/STORE] для вызова экрана Copy Song Job

Эта функция позволяет скопировать исходную песню (указанную на экране) в текущую песню.



① Банк и номер песни

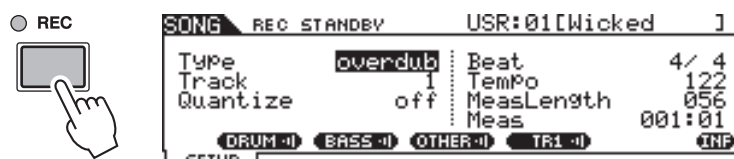
Показывает номер банка и имя исходной песни.

- 4 Выберите нужную предустановленную Песню в качестве источника для копирования и нажмите кнопку [ENTER/STORE]**
(На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции). Для отмены операции Копирования Песни нажмите кнопку [DEC/NO].



- 5 Для выполнения операции копирования песни нажмите кнопку [INC/YES]**

- 6 Нажмите кнопку [REC] для вызова экрана REC STANDBY.**

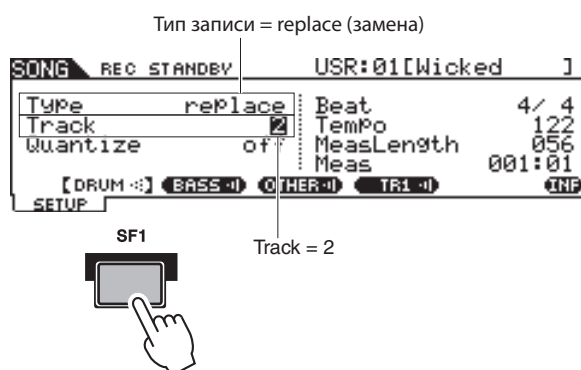


- 7 Переместите курсор на «Track» и установите этот параметр в положение «replace».**

- 8 Переместите курсор на «Track» и установите этот параметр в значение «2».**

Поскольку данные предустановленной Песни записаны только на трек 1, Вы можете записать исполнение на ударном инструменте на трек 2 одновременно с воспроизведением трека 1.

- 9 Нажмите кнопку [SF1] DRUM для приглушения партии ударных в данных предустановленной песни.**



- 10 Нажмите кнопку [▶/■] [Play/Stop] для начала записи.**

- 11 По достижении последнего такта, запись автоматически остановится. Нажмите кнопку [▶/■] [Play/Stop] для прослушивания новой записанной Песни.**

Для остановки записи в середине Песни нажмите кнопку [▶/■].

ВНИМАНИЕ

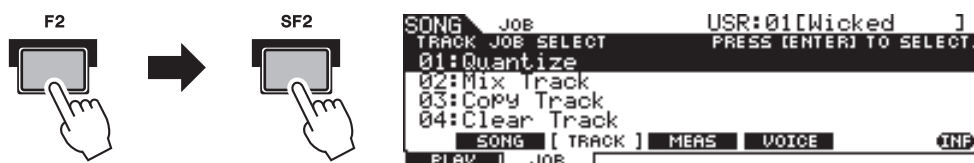
- Следите за тем, чтобы питание не отключалось во время записи. Это может привести к потере записанных данных.

- 12 Сохраните записанную Песню на USB запоминающем устройстве.**

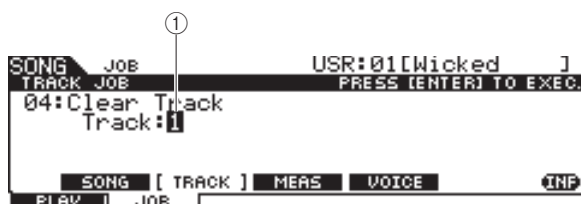
Повторная запись трека после очистки

Для повторной записи, выполните следующую процедуру для очистки ранее записанных данных на трек и попробуйте вновь сделать запись.

- 1 Выберите Пользовательскую песню для повторной записи, нажмите в режиме Песни кнопку [F2] JOB после кнопки [SF2] TRACK для выбора экрана TRACK JOB SELECT.**



- 2 Переместите курсор на «04: Clear Song» и затем нажмите кнопку [ENTER/STORE] для вызова экрана Clear Track Job**



① Трек

Показывает стираемый трек

- 3 Выберите трек для стирания**

Если Вы уже скопировали данные Предустановленной песни в Пользовательскую Песню и записали исполнение на ударных на трек «2», то выберите здесь «2».

- 4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE].**

На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции. Для отмены операции Очистки трека нажмите кнопку [DEC/NO].



- 5 Для выполнения операции очистки трека нажмите кнопку [INC/YES].**

Записанные в определенный трек данные будут стерты.

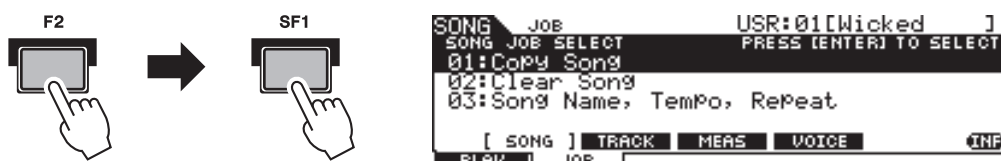
- 6 Запишите вновь игру на ударных в очищенный трек.**

Следуйте инструкциям на стр. 44.

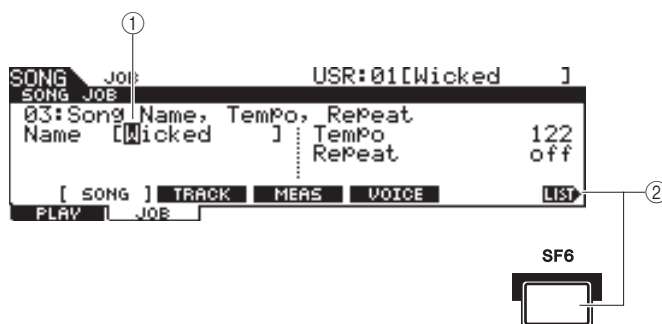
Наименование пользовательской песни

Вы можете назначить новое имя Пользовательской Песне.

- 1 Выберите нужную Пользовательскую песню, нажмите в режиме Песни кнопку [F2] JOB после кнопки [SF1] SONG для выбора экрана SONG JOB SELECT.**



- 2 Переместите курсор на «03: Song Name, Tempo, Repeat» и затем нажмите на кнопку [ENTER/STORE] для вызова экрана Job.**



① Имя:

Определяет имя Песни. Может содержать до 10 символов. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

② [SF6] LIST

При размещении курсора на Имени, в правом нижнем углу дисплея появляется иконка [LIST] и Вы можете вызвать экран со списком символов, удерживая нажатой кнопку [SF6]. Дополнительная информация дана на стр. 15.

- 3 Введите имя Песни, следуя инструкциям на стр. 15.**

Для вызова списка символов, можно нажать кнопку [SF6] LIST и затем выбрать нужный символ из списка.

Использование функции Groove Check

(Проверка ритмичности)

Еще одной весьма полезной функцией DTXTREME III является функция Groove Check (проверка ритмичности). При игре вместе с песней или метрономом, эта функция сравнивает синхронизацию с воспроизведением песни или метронома и дает информацию о точности Вашей игры. Еще одна связанная с ней функция Rhythm Gate (в этой функции звук приглушается при отсутствии синхронизации) также дает великолепную возможность для улучшения Вашей техники исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ:

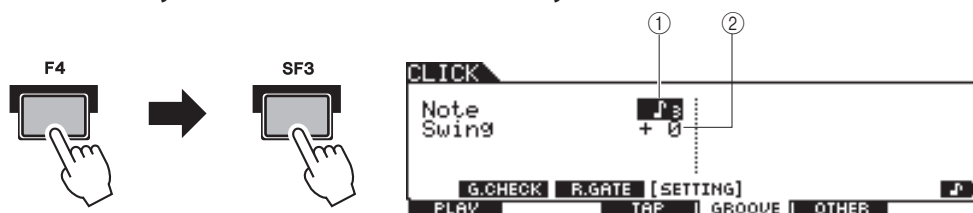
- Функция Groove Check может быть использована только во время воспроизведения песни или метронома и только после вызова соответствующего экрана [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF1] G.CHECK. В то время как функция Rhythm Gate может быть использована только во время воспроизведения песни или метронома и только после вызова соответствующего экрана [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF2] R.GATE.

Настройка Проверки синхронизации

В этом разделе дается описание определения синхронизации ноты, к которой будут применены функции Groove Check и Rhythm Gate.

1 Нажмите кнопку [CLICK] для перехода в режим Click (Метронома).

2 Нажмите кнопку [F4] GROOVE, а затем кнопку [SF3] SETTING.



① Нота

Определяет синхронизацию ноты, к которой будут применены функции Groove Check и Rhythm Gate

Настройки	При выборе «3/8», «6/8», «9/8», «12/8» или «15/8»: Целая нота, 1/4 нота с точкой, 8-ая нота, 16-ая нота.
-----------	--

При выборе другого значения: целая нота, 1/4 нота, 8-ая нота, 16-ая нота, триоль 8-ых нот.

② Swing (Свинг)

Этот параметр доступен только при выборе триоли 8-ых нот в параметре Ноты. Этот параметр позволяет определить правильную синхронизацию третьей ноты триоли. Другими словами, он позволяет определить оценку разброса функций Groove Check.

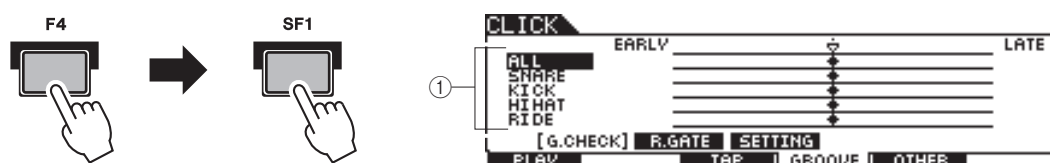
Диапазон	-39 - 0 - +39 0 (стандарт): Предполагает, что правильная синхронизация расположена точно на третьей ноте триоли. -39 (минимум): Предполагает, что правильная синхронизация находится ближе к третьей ноте на разрешении 16-ой ноты. +39 (максимум): Предполагает, что правильная синхронизация находится ближе к четвертой ноте на разрешении 16-ой ноты.
----------	--



- 3** Переместите курсор на параметр **Note** с помощью курсорных кнопок, и затем выберите нужный тип ноты с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.
- 4** Если в шаге 3 была выбрана триоль 8-ых нот, переместите курсор на параметр **Swing**, затем выберите нужное значение.

Выполнение функции проверки ритмичности

- 1** Выберите нужную Песню (при использовании Песни).
- 2** Нажмите кнопку [CLICK] для входа в режим Метронома и установите параметры Ноты и Swing с помощью инструкций, представленных на стр. 50.
- 3** Нажмите кнопку [F4] GROOVE, затем кнопку [SF1] G.CHECK для вызова экрана Groove Check.



① Триггерный вход 1 – 5

Здесь Вы можете выбрать пэды (сигналы, принимаемые через триггерный вход), которые будут просматриваться функцией Groove Check. Могут быть выбраны любые (или все) пэды. Одновременно возможен просмотр до пяти различных пэдов.

Индикация «ALL» показывает результат для всех звуков (со всех пэдов).

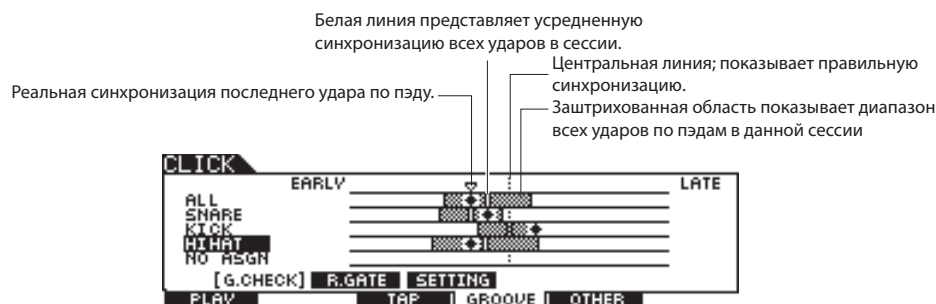
Индикация «NO ASGN» означает, что пэд не выбран. Строки, показывающие другие значения обозначают результат для сигналов, принимаемых через соответствующий триггерный вход.

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

- 4** Переместите курсор на триггерный вход и затем выберите нужный.
- 5** По завершении установки, запустите звучание выбранной Песни или метронома и сыграйте на ударном инструменте одновременно с воспроизведением.
Функция Groove Check будет запущена сразу, после удара по пэду. На дисплее, в режиме реального времени будет показан результат для каждого пэда (точность синхронизации удара).
- 6** Остановите воспроизведение и проверьте результат Groove Check.
Далее дана подробная информация об индикации экрана Groove Check.

■ Результаты функции Groove Check

На дисплее Groove Check, можно просмотреть результат проверки и увидеть точность синхронизации в режиме реального времени. Центральная линия обозначает точную синхронизацию. Показанные слева удары сделаны слишком рано, показанные справа, сделаны поздно. Далее дается подробная информация о значении каждой индикации.



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Интервал между левой позицией (EARLY) и правой позицией (LATE) эквивалентен длине 16-ой ноты.

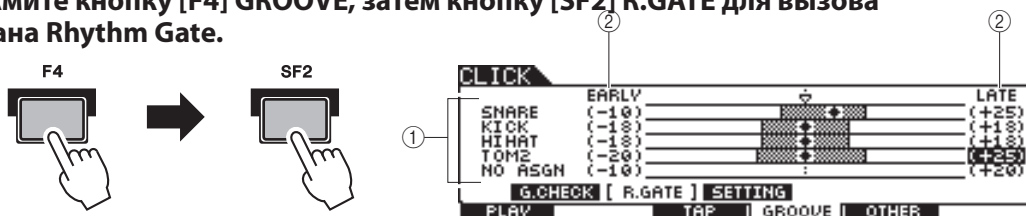
Работа с функцией Rhythm Gate

Функция Rhythm Gate позволяет оценить точность синхронизации удара более точно и понятно. Звук выводится только при правильной синхронизации пэда, которая может быть определена заранее.

1 Выберите нужную Песню (при использовании Песни).

2 Нажмите кнопку [CLICK] для входа в режим метронома и установите параметры Ноты и Swing с помощью инструкций, представленных на стр. 50.

3 Нажмите кнопку [F4] GROOVE, затем кнопку [SF2] R.GATE для вызова экрана Rhythm Gate.



① Триггерный вход 1 – 5.

Здесь Вы можете выбрать пэды (сигналы, принимаемые через триггерный вход), которые будут просматриваться функцией Rhythm Gate.

Могут быть выбраны любые (или все) пэды. Возможно одновременное прослушивание до пяти пэдов.

Индикация «ALL» показывает результат для всех звуков (со всех пэдов). Индикация «NO ASGN» означает, что пэд не выбран. Строки, показывающие другие значения обозначают результат для сигналов, принимаемых через соответствующий триггерный вход.

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

② Диапазон Rhythm Gate

Гистограмма в виде сетчатого поля, показывает диапазон синхронизации ударов. Этот диапазон определяется установкой значений EARLY и LATE для каждого триггерного входа. На этом экране, звук пэда воспроизводится только при ударе по нему в пределах диапазона синхронизации.

Диапазон	-59 - +59
----------	-----------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Этот параметр может быть установлен в диапазоне от 1/120 до 16-ой ноты. Расстояние между левым и правым краем экрана эквивалентно длительности 16-той ноты.

4 Переместите курсор на триггерный вход и затем выберите нужный.

При выборе опции «ALL» для любой из этих строк, остальные строки не могут быть использованы.



5 Переместите курсор на колонку EARLY или LATE с помощью курсорных кнопок, и затем установите допустимый диапазон с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.

В соответствии с установленным здесь значением, диапазон Rhythm Gate (заштрихованная полоса) становится шире или уже.

6 По завершении установки, запустите звучание выбранной Песни или метронома и сыграйте на ударном инструменте одновременно с воспроизведением.

Функция Rhythm Gate будет запущена сразу, после удара по пэду. На дисплее, в режиме реального времени будет показан результат для каждого пэда (точность синхронизации удара).

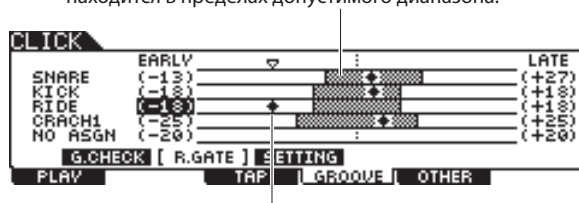
7 Остановите воспроизведение и подтвердите результат работы функции Rhythm Gate.

Далее дана подробная информация об индикации экрана Rhythm Gate.

■ Результаты работы функции Rhythm Gate

На дисплее Rhythm Gate можно просмотреть результат проверки и увидеть точность синхронизации в режиме реального времени. Центральная линия обозначает точную синхронизацию. Показанные слева удары сделаны слишком рано, показанные справа – поздно. Подробная информация о каждой индикации дана далее.

Показывает действительную синхронизацию удара по пэду. Звук извлекается только в том случае, когда ритм находится в пределах допустимого диапазона.



Индикатор показывает допустимый диапазон (диапазон синхронизации, в котором происходит извлечение звука). Этот индикатор отличается от индикатора на экране Groove Check, на котором показывается диапазон синхронизации для всех реальных ударов.

Сохранение созданных данных на USB запоминающем устройстве

Режим Файла предоставляет в Ваше распоряжение инструменты для передачи данных между инструментом и USB запоминающим устройством, подключенным к разъему USB TO DEVICE. В этом разделе представлена информация о сохранении всех данных (включая Набор ударных, Голос ударных, Песню, установку триггера и т. д.) на USB запоминающем устройстве в виде одиночного файла и загрузке его с этого устройства на инструмент.

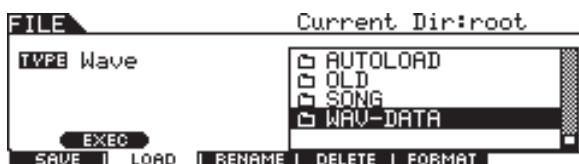
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Дополнительная информация о USB запоминающих устройствах дана на стр. 21

Выбор файла/папки

Инструкции и приведенные ниже иллюстрации показывают, как выбрать файлы и папки на USB запоминающем устройстве в режиме Файла.

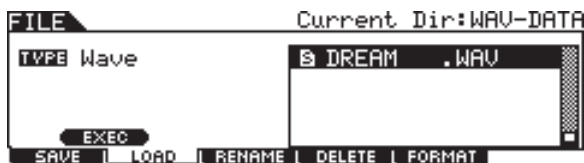
Выберите тип файла (стр. 113) из колонки TYPE. Затем нажмите кнопку курсора [→] для перемещения его на рамку Файл/Папка в правой части экрана.



Для возврата на следующий более высокий уровень, нажмите на кнопку [EXIT].



Для перехода на более низкий уровень, выделите нужную папку и нажмите на кнопку [ENTER/STORE]



Выберите папку или файл с помощью кнопок [INC/DEC], [DEC/NO], курсорных кнопок [^]/[v] и колеса ввода данных.

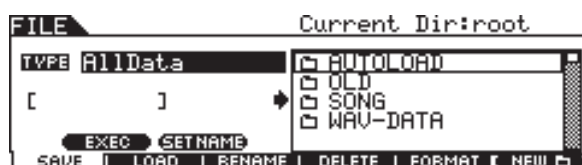
Сохранение созданных данных на USB запоминающем устройстве.

Операция сохранения может быть выполнена различными способами, например, сохранение всех данных в одном файле, или сохранение определенного типа данных (например, только Наборы ударных) в виде одного файла. В этом разделе дается информация о сохранении всех созданных данных в каждом режиме DTXTREME III на USB запоминающем устройстве в виде одного файла.

После подключения USB запоминающего устройства, руководствуйтесь следующими инструкциями.

1 Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим Файл.

2 Нажмите кнопку [F1] SAVE для перехода к экрану Save.



3 Переместите курсор на параметр TYPE. Установите тип файла в положение «AllData» с помощью колеса ввода данных или кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

4 Переместите курсор в поле ввода имени файла и введите нужное имя файла.

Инструкции по наименованию смотрите на стр. 15 в разделе «Основные операции». Для облегчения ввода имени, вызовите соответствующий список символов. Для этого нажмите кнопку [SF6].

5 Нажмите кнопку курсора [>] для его перемещения в рамку выбора файла/папки и выберите папку назначения.

Выполнение этого шага необходимо в том случае, если на USB запоминающем устройстве была создана целевая папка. Для сохранения файла в корневом каталоге, выполнение этого шага не требуется.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для вызова вложенной папки, переместите курсор на нужную папку и нажмите кнопку [ENTER/STORE].

6 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для сохранения файла.

При перезаписи существующего файла, на экране высветится предупреждение. Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения и перезаписи существующего файла, или кнопку [DEC/NO] для отмены операции, и затем повторно введите имя файла.

По завершении сохранения данных, появится сообщения «Completed» и устройство вернется к исходному экрану.

ВНИМАНИЕ

Во время сохранения данных, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не удаляйте и не извлекайте носитель из устройства (USB накопитель)
- Не отключайте ни один из приборов.
- Не выключайте питание инструмента или соответствующих устройств.

Загрузка файла, сохраненного на USB запоминающем устройстве

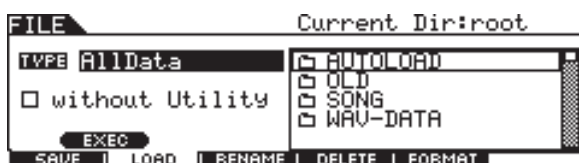
В этом разделе дается информация о загрузке файла, сохраненного на USB запоминающем устройстве в виде файла «AllData».

ВНИМАНИЕ

• При загрузке файла (расширение: T3A) на DTXTREME III происходит автоматическое стирание и замена всех существующих данных в пользовательской памяти. Проследите за тем, чтобы перед выполнением любой операции загрузки, все важные данные были сохранены на USB запоминающем устройстве.

1 Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим Файл.

2 Нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Load (Загрузка).



3 Переместите курсор на параметр TYPE. Установите тип файла в положение «AllData» с помощью колеса ввода данных или кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

4 Нажмите кнопку курсора [>] для его перемещения в рамку выбора файла/папки и выберите загружаемый файл.

Если файл сохранен в какой-либо папке, выберите папку, содержащую нужный файл и нажмите кнопку [ENTER/STORE] для поиска нужного файла.

5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для загрузки файла.

После выполнения загрузки данных, появится сообщения «Completed» и устройство вернется к исходному экрану.

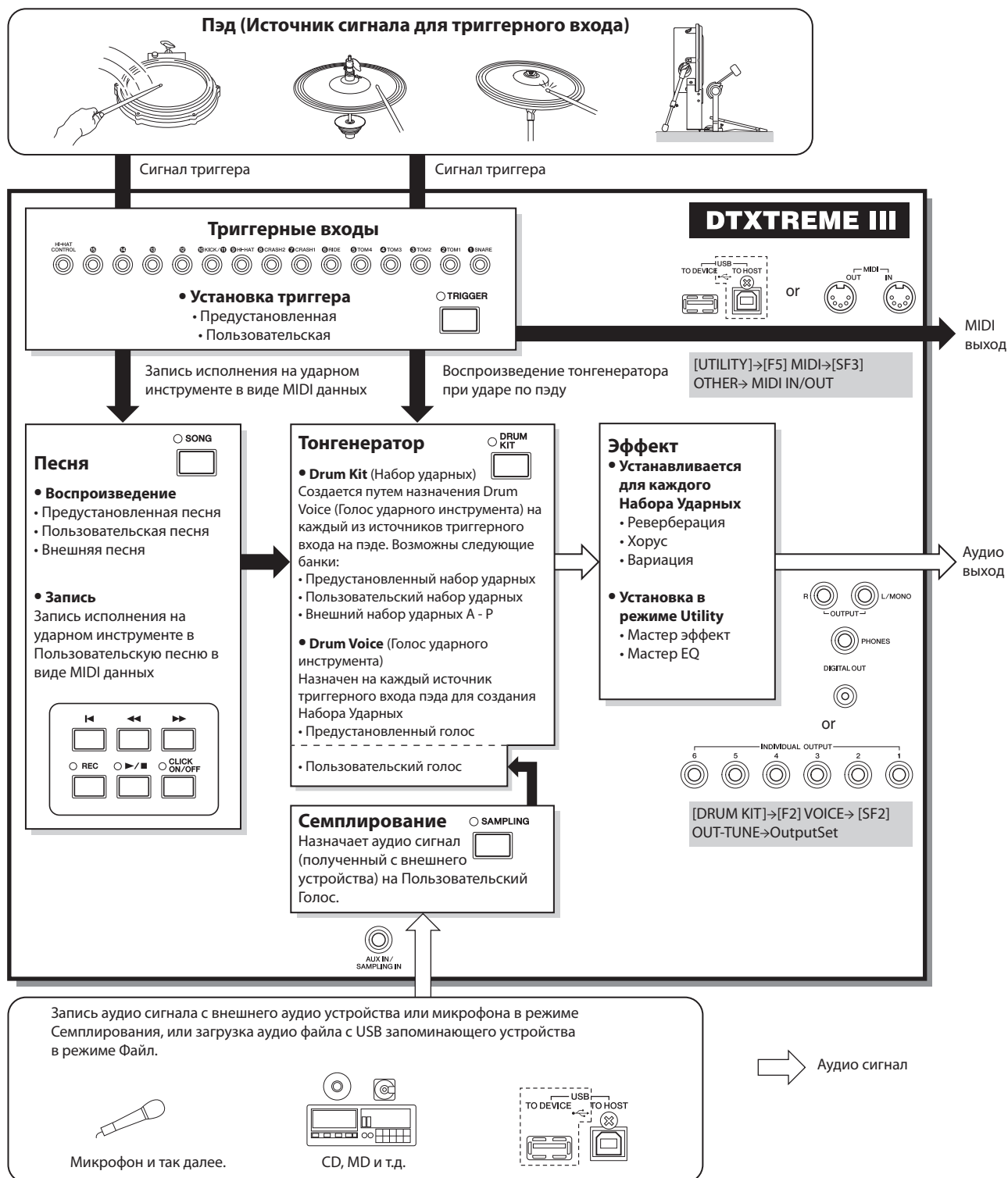
ВНИМАНИЕ

Во время сохранения данных, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не удаляйте и не извлекайте носитель из устройства (USB накопитель)
- Не отключайте ни один из приборов.
- Не выключайте питание инструмента или соответствующих устройств.

В этом разделе дается описание внутреннего устройства DTXTREME III. Изучив внимательно этот раздел, Вы сможете максимально воспользоваться преимуществом современных и удобных функций данного инструмента. Уделите некоторое время на то, чтобы понять принцип генерации и передачи сигналов триггера на DTXTREME III после удара по пэду.

Функциональные блоки



Пэды (Источники триггерного входа) и Сигналы триггера

При ударе по пэду создается сигнал триггера, включающий информацию о силе удара по пэду и о секции, по которой был сделан удар. Сигнал передается через кабель и триггерный вход (стр. 12 и 60) на DTXTREME III. Этот триггерный сигнал запускает в блоке Тонгенератора звук соответствующего ударного инструмента. Один сигнал триггера запускает один голос ударного инструмента (при установке пэда на одновременное озвучивание только одного звука). Один пэд генерирует один или несколько типов триггерного сигнала в соответствии с моделью пэда, секцией удара, стилем игры и настройками конкретного пэда. Пэд, генерирующий триггерный сигнал, также может упоминаться под названием «Источник триггерного входа».

■ Монофонические пэды, генерирующие один тип триггерного сигнала.

Монофонические пэды, такие как пэд барабана TP65 и пэд тарелки PCY65 могут генерировать и передавать на DTXTREME III только один тип триггерного сигнала независимо от места удара по пэду.

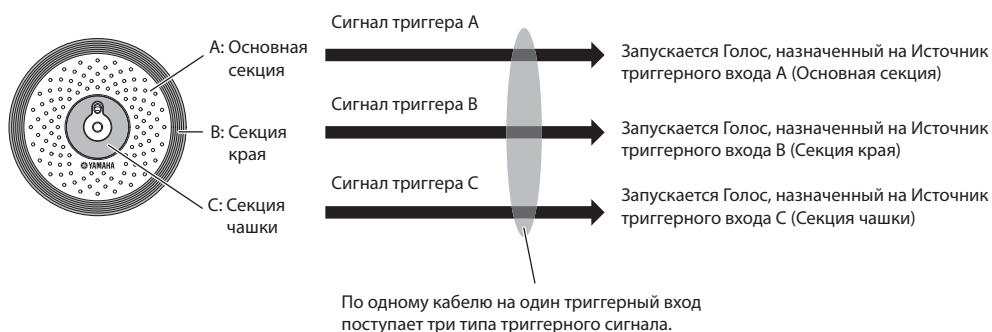
■ Двухзоновые/ Трехзоновые пэды, генерирующие несколько типов триггерного сигнала

PCY65S генерирует два различных типа триггерных сигналов, а PCY155 – три различных типа сигналов в зависимости от места удара по пэду. В то же время PCY65 генерирует один тип триггерного сигнала независимо от места удара по пэду.

Пэды, генерирующие несколько типов триггерного сигнала в зависимости от места удара, в основном делятся на два типа: двухзоновые пэды или трехзоновые пэды. PCY155, показанный ниже в качестве примера, генерирует три типа триггерных сигналов с основной поверхности пэда, с края пэда и с чашки пэда. Каждый из этих сигналов является отдельным Источником триггерного входа.

Три источника триггерного входа на пэде тарелки и соответствующие триггерные сигналы.

Пример: PCY155



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Разъем KICK является монофоническим и не может работать с несколькими триггерными сигналами даже при подключении двухзонового или трехзонового пэда.

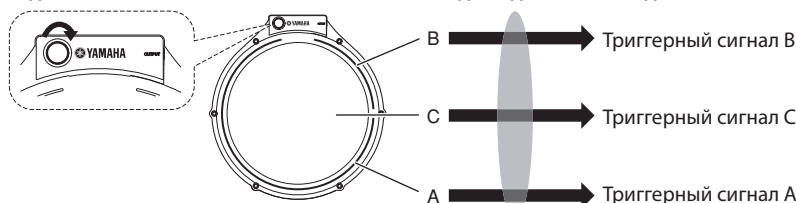
■ Контроллеры пэда, генерирующие различные типы триггерных сигналов в соответствии с настройками

Различные типы триггерного сигнала также генерируются с использованием Контроллера пэда, расположенного на пэде ударного инструмента. Если трехзоновый пэд малого барабана (например, TP120SD) оборудован Контроллером Пэда, подключенным к разъему SNARE, а параметр Типа Контроллера пэда установлен на дисплее [DRUM KIT] -> [F5] PAD -> [SF1] PADCTRL в положение «snare» (малый барабан), то в этом случае TP120SD может генерировать два различных типа триггерного сигнала в зависимости от статуса включения/выключения Регулятора Пэда. Объединение этих двух типов с тремя типами триггерного сигнала, генерируемых в зависимости от зоны удара, дает в общей сложности шесть различных типов триггерного сигнала, получаемого с TP120SD. Подробности смотрите ниже.

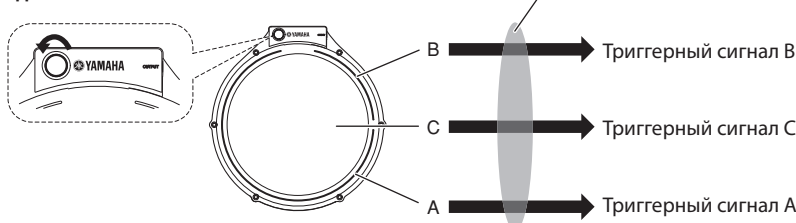
Шесть типов триггерного сигнала, генерируемых с использованием трехзонового пэда и включения/выключения настройки Snare (Малые барабаны).

Например: TP120SD

- Поверните Контроллер Пэда вправо для включения Snare.



- Поверните Контроллер Пэда влево для выключения Snare.



По одному кабелю на один триггерный вход поступает шесть типов триггерного сигнала.

■ Контроллеры Хай-хета, генерирующие различные типы триггерных сигналов в зависимости от силы нажатия

Пэды тарелки Хай-Хет (например, двухзоновый пэд RHH35) могут генерировать различные типы триггерного сигнала в зависимости от глубины нажатия Контроллера Хай-Хета (например, HH65, подключенного к RHH135), а также два различных типа сигнала, генерируемых в зависимости от места удара по пэду.

Получение триггерных сигналов с акустического барабана

Для получения триггерных сигналов с акустического барабана или аналогичного перкуSSIONного инструмента, необходимо установить на них соответствующий звукосниматель (например, DT10 или DT20). Это позволит получить звуки на DTXTREME III при игре на акустическом барабане или перкуSSIONном инструменте.

Установка триггера

DTXTREME III позволяет выполнить настройку триггера для обеспечения оптимального управления триггерными сигналами, передаваемыми с пэда. Все это гарантирует получение ожидаемого звучания. Параметры настройки Триггера включают: чувствительность (определяет, как DTXTREME III откликается на триггерный сигнал), настройки для устранения таких проблем как двойной запуск (одновременное воспроизведение двух звуков) и перекрестные помехи (микширование входных сигналов между разъемами).

DTXTREME III позволяет создать пять оригинальных пользовательских настроек триггера (User Trigger Setups), а также семь предустановленных настроек триггера.

Пэд и триггерный вход

Как было описано выше, в некоторых пэдах используется несколько источников триггерного входа, каждый из которых может генерировать свой собственный триггерный сигнал. Однако, в зависимости от разъема, к которому подключен пэд, некоторые триггерные сигналы не могут быть переданы на DTXTREME III. Во избежание исчезновения сигнала, смотрите нижеследующую таблицу подключения пэдов к разъемам на задней панели DTXTREME III.

Пэды		Триггерные входы DTXTREME III				
Модель	Наименование продукта	(1) SNARE (2) TOM1 (3) TOM2 (4) TOM3 (5) TOM4 Совместим с двухзоновыми/трехзоновыми пэдами и контроллерами пэда.	(6) RIDE (7) CRASH 1 (8) CRASH 2 Совместим с двухзоновыми/трехзоновыми пэдами, но не совместим с контроллерами пэда.	(9) HI-HAT Совместим с двухзоновыми/трехзоновыми пэдами, но не совместим с контроллерами пэда.	(10) KICK/(11) Не совместим с двухзоновыми и трехзоновыми пэдами	(12) (13) (14) (15) Совместим с двухзоновыми/трехзоновыми пэдами, но не совместим с контроллерами пэда.
TP65	Пэд тома	△	(△)	(△)	(△)	△
TP65S	Пэд тома	◎	(◎)	◎	(△)	◎
TP100	Пэд тома	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
TP120SD	Пэд малого барабана	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
RHH130	Пэд хай-хета	(○)	(○)	○	(△)	(○)
RHH135	Пэд хай-хета	(○)	(○)	○	(△)	(○)
PCY65	Пэд тарелки	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY65S	Пэд тарелки	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130	Пэд тарелки	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY130S	Пэд тарелки	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130SC	Пэд тарелки	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY135	Пэд тарелки	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY150S	Пэд тарелки	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY155	Пэд тарелки	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
KP65	Пэд KICK (бочка)	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125	Пэд KICK (бочка)	(△)	(△)	(△)	△	(△)
DT10	Звукосниматель барабана	△	△	△	△	△
DT20	Звукосниматель барабана	△	△	△	△	△

- ◎ Показывает, что соответствующая модель пэда совместима с трехзоновыми пэдами.
В случае TP модели, возможно распознавание трех типов (две секции обода и секция основной поверхности) триггерных сигналов.
В случае PCY модели, возможно распознавание трех типов (основная поверхность, край и чашка) триггерных сигналов.
- Показывает, что соответствующая модель пэда совместима с двухзоновыми пэдами.
В случае RHH модели, возможно распознавание двух типов (основная поверхность и край) триггерных сигналов.
В случае PCY модели, возможно распознавание трех типов (основная поверхность и края) триггерных сигналов.
- △ Показывает, что соответствующий пэд работает, как монофонический пэд.
- () Показывает, что соответствующий пэд может быть подключен к соответствующему разъему, хотя в этом случае не будут доступны предустановленные данные, такие как Набор Ударных и Голос Ударных.

Источники триггерного входа

Весь пэд целиком, конкретная часть, по которой выполняется удар и стиль игры на пэде - все это является Источником триггерного входа. Один источник триггера генерирует один тип триггерного сигнала. В зависимости от модели, на одном пэде может быть получено до шести источников триггерного входа. Можно назначить Голос Ударного инструмента на каждый Источник триггерного входа на DTXTREME III. Для этого следуйте инструкции на стр. 79. При назначении Голоса Ударного инструмента используйте в качестве справки нижеследующую таблицу.

■ Таблица Источников триггерного входа

Источник триггера		Триггерный вход	Как генерируется триггерный сигнал
Индикация на ЖК экране	Полное название		
snareHd	Snare Head	(1) SNARE	Удар по основной поверхности пэда малого барабана (например, TP120SD).
snareOp	Snare Open Rim	(1) SNARE	Удар по секции открытого обода пэда малого барабана (например, TP120SD).
snareCl	Snare Closed Rim	(1) SNARE	Удар по секции закрытого обода пэда малого барабана (например, TP120SD).
snrHdOff	Snare Head Off	(1) SNARE	Удар по основной поверхности пэда малого барабана (например, TP120SD) при выключенной опции snarry (параметр включения/выключения малых барабанов).
snrOpOff	Snare Open Rim Off	(1) SNARE	Удар по секции открытого обода пэда малого барабана (например, TP120SD) при выключенной опции snarry (параметр включения/выключения малых барабанов).
snrClOff	Snare Closed Rim Off	(1) SNARE	Удар по секции закрытого обода пэда малого барабана (например, TP120SD) при выключенной опции snarry (параметр включения/выключения малых барабанов).
tom1Hd	Tom 1 Head	(2) TOM1	Удар по основной поверхности пэда тома (например, TP100).
tom1Rm1	Tom 1 Rim 1	(2) TOM1	Удар по секции обода 1 пэда тома (например, TP100).
tom1Rm2	Tom 1 Rim 2	(2) TOM1	Удар по секции обода 2 пэда тома (например, TP100).
:	:	:	:
tom4Hd	Tom 4 Head	(5) TOM4	Удар по основной поверхности пэда тома (например, TP100).
tom4Rm1	Tom 4 Rim 1	(5) TOM4	Удар по секции обода 1 пэда тома (например, TP100).
tom4Rm2	Tom 4 Rim 2	(5) TOM4	Удар по секции обода 2 пэда тома (например, TP100).
rideBw	Ride Cymbal Bow	(6) RIDE	Удар по основной секции пэда тарелки.
rideEg	Ride Cymbal Edge	(6) RIDE	Удар по краю пэда тарелки.
rideCp	Ride Cymbal Cup	(6) RIDE	Удар по чашке пэда тарелки.
crash1 Bw	Crash Cymbal 1 Bow	(7) CRASH1	Удар по основной секции пэда тарелки.
crash1Eg	Crash Cymbal 1 Edge	(7) CRASH1	Удар по краю пэда тарелки.
crash1Cp	Crash Cymbal 1 Cup	(7) CRASH1	Удар по чашке пэда тарелки.
crash2Bw	Crash Cymbal 2 Bow	(8) CRASH2	Удар по основной секции пэда тарелки.
crash2Eg	Crash Cymbal 2 Edge	(8) CRASH2	Удар по краю пэда тарелки.
crash2Cp	Crash Cymbal 2 Cup	(8) CRASH2	Удар по чашке пэда тарелки.
hhBwOp	Hi-Hat Cymbal Open	(9) HI-HAT	Удар по основной поверхности пэда тарелки, когда она не закрыта контроллером хай-хета.
hhEgOp	Hi-Hat Cymbal Edge Open	(9) HI-HAT	Удар по краю пэда тарелки, когда она не закрыта контроллером хай-хета.
hhBwCl	Hi-Hat Cymbal Close	(9) HI-HAT	Удар по основной поверхности пэда тарелки, когда она закрыта контроллером хай-хета.
hhEgCl	Hi-Hat Cymbal Edge Close	(9) HI-HAT	Удар по краю пэда тарелки, когда она закрыта контроллером хай-хета.
hhFtCl	Hi-Hat Cymbal Foot Close	(9) HI-HAT	Нажатие и удержание контроллера хай-хета ногой.
hhSplsh	Hi-Hat Cymbal Foot Splash	(9) HI-HAT	Нажатие и мгновенное отпускание контроллера хай-хета.
kick	Kick	(10) KICK	Нажатие на пэд бочки ногой.
pad 11	Pad 11	(11) PAD11	Удар по пэду малого барабана или тома.
pad12Hd	Pad 12 Head	(12) PAD12	Удар по основной поверхности пэда тома (например, TP100).
pad12Rm1	Pad 12 Rim 1	(12) PAD12	Удар по секции обода 1 пэда тома (например, TP100).
pad12Rm2	Pad 12 Rim 2	(12) PAD12	Удар по секции обода 2 пэда тома (например, TP100).
:	:	:	:
pad15Hd	Pad 15 Head	(12) PAD15	Удар по основной поверхности пэда тома (например, TP100).
pad15Rm1	Pad 15 Rim 1	(12) PAD15	Удар по секции обода 1 пэда тома (например, TP100).
pad15Rm2	Pad 15 Rim 2	(12) PAD15	Удар по секции обода 2 пэда тома (например, TP100).

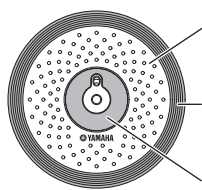
Блок тонгенератора (Наборы ударных и Голоса ударных)

Блок тон генератора – это секция DTXTREME III, которая воспроизводит Голос ударного инструмента, назначенного на источник триггерного входа, передающего триггерный сигнал. Назначение каждого Голоса Ударных на каждый источник триггерного входа создает Набор Ударных. DTXTREME III содержит 50 предустановленных наборов ударных. Наборы Ударных могут быть отредактированы или созданы с нуля и затем сохранены в 50 ячейках памяти пользовательских наборов ударных во внутренней памяти. На внешнем USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE, может быть сохранено до 1584 внешних Наборов ударных (16 банков x 99 Наборов = 1584 набора). DTXTREME III может работать как полноценный источник звука при наличии лишь встроенных предустановленных Наборов ударных. Тем не менее, Вы сможете получить гораздо больше возможностей от инструмента, если поймете его внутреннюю структуру и создадите свои собственные оригинальные Наборы ударных.

■ Голоса ударных, назначенные на каждый Источник Триггерного входа.

Вы можете создать свой оригинальный Набор ударных, назначив нужный Голос ударного инструмента на каждый из источников триггерного входа. Дополнительная информация дана на стр. 61.

Назначение Голоса ударного на каждый Источник Триггерного входа.



A: Назначение Голоса Ударного на Источник триггерного входа A.

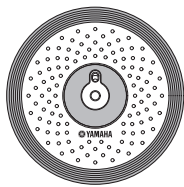
B: Назначение Голоса Ударного на Источник триггерного входа B.

C: Назначение Голоса Ударного на Источник триггерного входа C.

■ Назначение подходящего Набора голосов на каждый триггерный вход.

Назначение Голосов Ударных на каждый источник триггерного входа – это утомительное и долгое занятие. Именно поэтому DTXTREME III предлагает воспользоваться параметром Voice set (Набор голосов). Просто выберите значение параметра Voice Set, и Вы сможете назначить Голоса Ударных на все Источники триггерного входа, соответствующие определенным разъемам триггерного входа. Дополнительная информация дана на стр. 79.

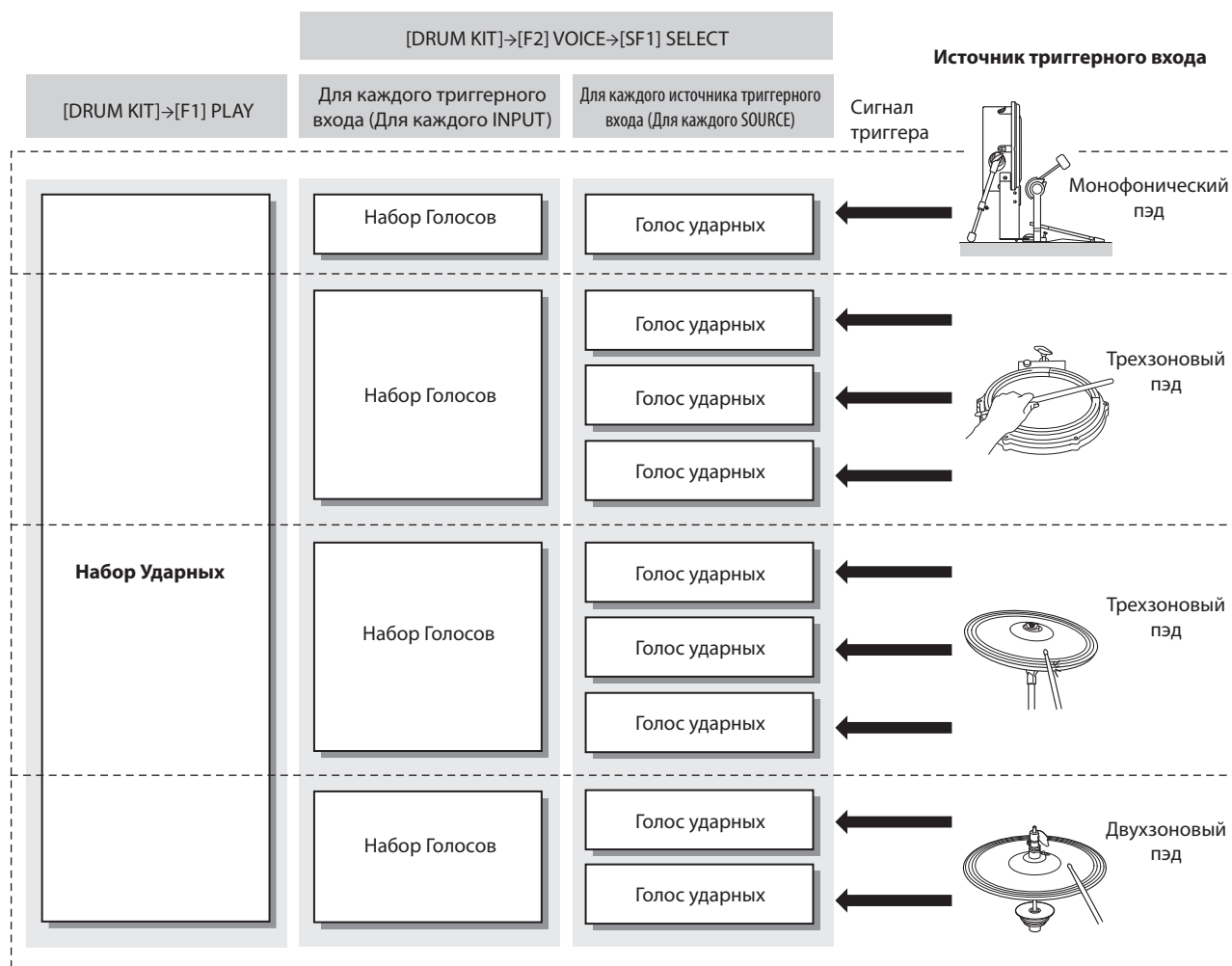
Назначение Набора Голосов на каждый триггерный вход.



Назначение Голоса Ударного на каждый из трех источников триггерного входа путем назначения Набора Голосов на триггерный вход.

■ Наборы ударных, состоящие из наборов голосов (Голоса ударных)

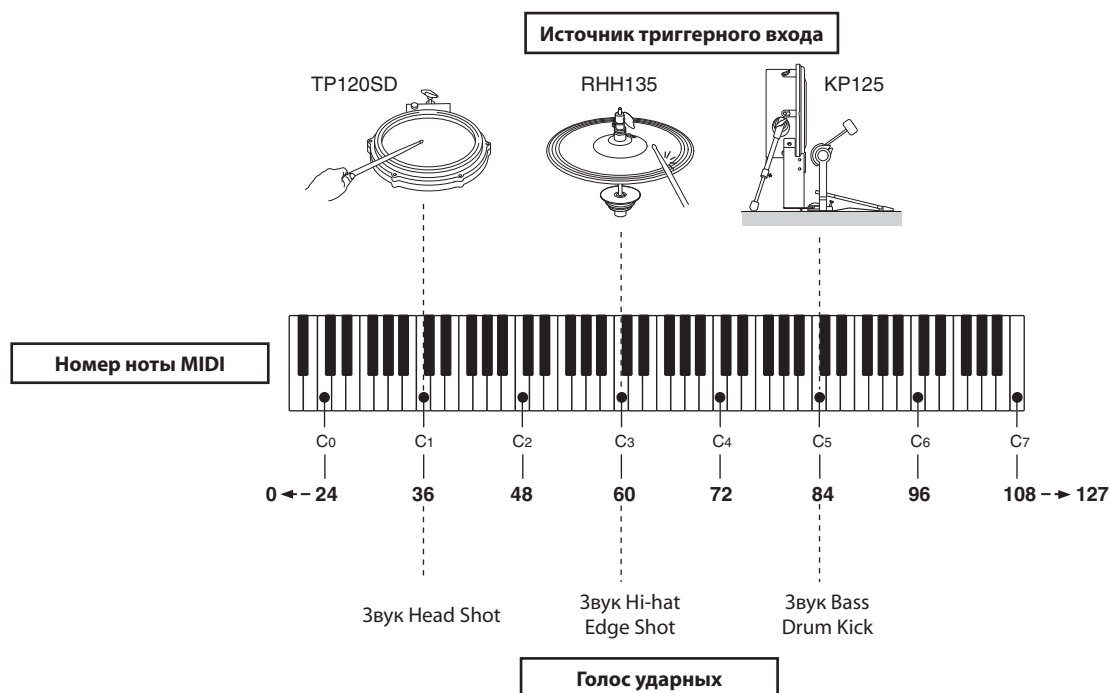
Предустановленные Наборы ударных дают исполнителям и композиторам все необходимые вариации звучания. Однако, если Вы ищете что-либо отличное или хотите настроить ударные по своему желанию, Вы можете изменить звук, сделав назначения Набора Голосов для каждого из триггерных входов и создать оригинальный Набор Ударных. Далее Вы можете изменить звук и создать Набор ударных, назначив Голоса Ударных на каждый из источников триггерного входа.



■ Голоса ударных и номера ноты MIDI

Необходимо понять, что отдельные Голоса ударных назначаются на номера нот MIDI с использованием функции Stack/Alternate (стр. 86). В то время как, при использовании других функций нет необходимости обращать внимание на номера нот MIDI, использование функции Stack/Alternate требует установки номера ноты MIDI вместо Голоса Ударного инструмента.

Для текущего Набора Ударных, можно подтвердить назначение Голоса Ударного инструмента на номер ноты MIDI на дисплее (Для вызова этого дисплея нажмите последовательно кнопки [DRUM KIT], [F2] VOICE, [SF1] SELECT). Установите SOURCE на MIDI и затем выберите номер ноты в колонке «NOTE NO». На этом экране Вы можете изменить Голос ударного инструмента, назначенный на номер ноты MIDI. Это означает, что Вы можете изменить Голос ударного инструмента, назначенный на Источник триггерного входа (пэд).



В показанных выше примерах, Источники триггерного входа и нижеперечисленные Голоса ударных, назначены на номера нот MIDI C1, C3 и C5 соответственно.

Номер ноты MIDI	Источник триггерного входа	Голос ударных
C1	Основная секция TP120SD	Звук основной секции малого барабана
C3	Секция края RHH135	Звук удара по краю тарелки хай-хета
C5	KP125	Звук удара колотушки о басовый барабан.

Семплирование

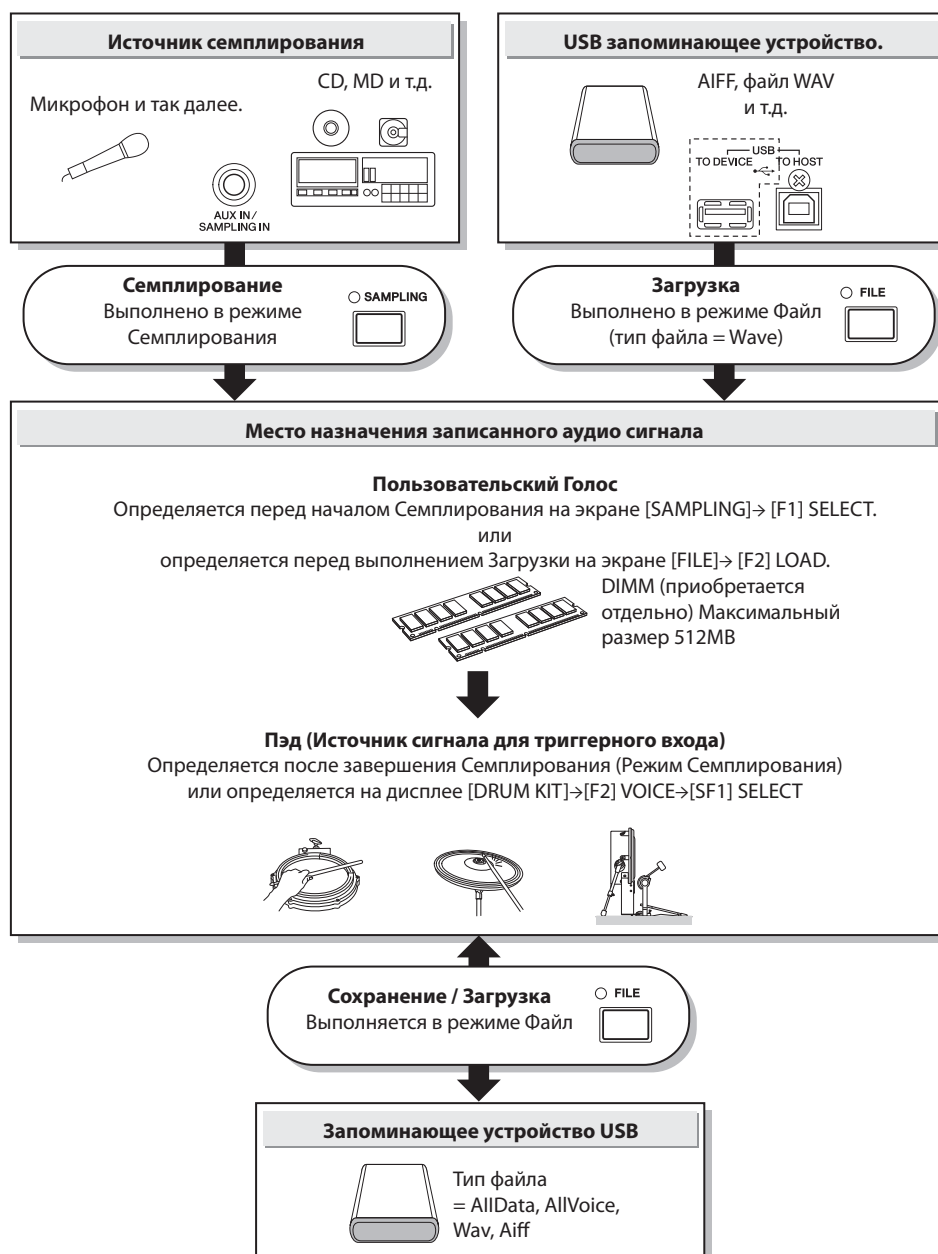
Функция семплирования позволяет записать аудио сигналы (например, вокалы и воспроизведение компакт диска) на DTXTREME III и воспроизвести их впоследствии ударом по пэду барабана. Запись аудио сигналов на DTXTREME III называется семплирование. Помимо возможности записи аудио сигналов напрямую на DTXTREME III, можно также импортировать существующие аудио данные (в виде файла формата WAV или AIFF) в режиме Файла. Эта опция позволяет использовать записанные аудио данные для редактирования на компьютере. После записи или загрузки аудио данных, необходимо назначить их на Пользовательский Голос, который может быть выбран в режиме Набора Ударных.

ВНИМАНИЕ

- Пользовательские Голоса, созданные в режиме Семплирования, хранятся в оперативной памяти DIMM (См. стр.76 и 147). Поскольку данные, сохраняемые в оперативной памяти, будут утеряны при выключении питания, необходимо всегда следить за тем, чтобы перед выключением питания, данные из динамической ОЗУ были сохранены на USB запоминающем устройстве. Информация о сохранении дана на стр. 54 и 114.

ВАЖНО

Для использования функции семплирования инструмента, необходимо установить на него модули памяти DIMM (приобретаются отдельно).



■ Режим Триггера

[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode

Режим Триггера – это удобная функция в Семплировании, позволяющая определить, как будет начинаться запись – вручную или автоматически, исходя из уровня аудио сигнала.

● Начало записи вручную

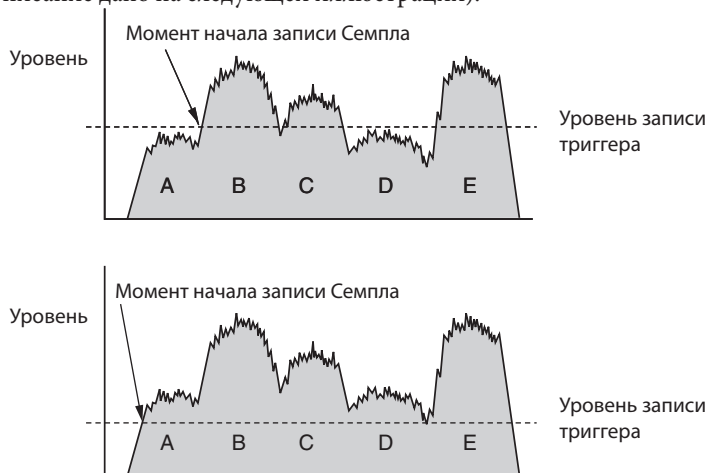
[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode = manual

Независимо от уровня входного аудио сигнала, семплирование начинается сразу после нажатия кнопки [F6] START на дисплее Sampling Standby (Режим ожидания семплирования)

● Начало записи при превышении входным сигналом уровня триггера.

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

После нажатия кнопки [F6] START на дисплее Sampling Standby, семплирование начинается сразу после приема достаточно сильного аудио сигнала. Порог для запуска аудио сигнала называется Уровень Триггера (описание дано на следующей иллюстрации).



Как видно из рисунка, чем выше настройка Уровня Триггера, тем более громкий аудио сигнал необходимо для начала семплирования. С другой стороны, если уровень Триггера установлен низко, то будет достаточно небольшого шума для случайного запуска семплирования.

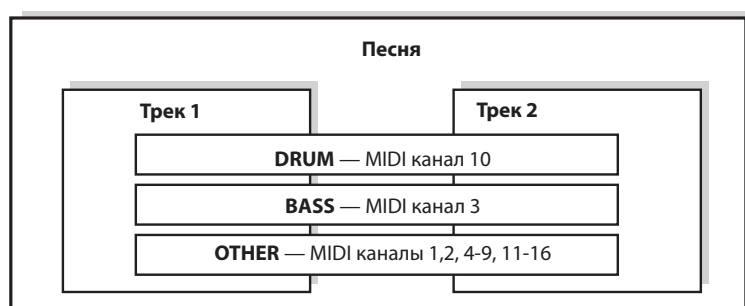
Песня

Песня состоит из двух последовательных треков (Треки 1 и 2) и данных заголовка.

В каждом из двух последовательных треков содержатся данные MIDI секвенции 16 MIDI каналов (канал 1 – 16). DRUM, BASS и OTHER партии соответствуют MIDI каналам 10, 3 и другим каналам соответственно. Эти партии могут быть отключены независимо от того, в каких треках они находятся. Для этого достаточно нажать кнопки [SF1], [SF2] и [SF3].

Данные заголовка в начале песни содержат общую информацию о песне, такую как: номер Набора Ударных, темп и тактовый размер (BEAT), а также данные громкости и изменения программы для каждого MIDI канала. Эти типы данных автоматически передаются на блок тонгенератора при выборе песни.

После начала воспроизведения песни, эти данные передаются на блок тонгенератора для воспроизведения звуков.



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Все Предустановленные песни записываются на трек 1.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Даже при выключенной кнопке [SF1] DRUM, может быть отключена партия ударных только трека 1.

Воспроизведение каждой Песни может быть запущено ударом по определенному пэду, а также при нажатии кнопки [▶/■] (Старт/Стоп). Функция, позволяющая запустить/остановить воспроизведение Песни ударом по определенному пэду, называется «Pad Song». Каждый Набор Ударных может использовать до четырех Источников триггерного входа, на которые назначена Песня Пэда (Pad Song). В некоторых предустановленных наборах ударных предусмотрены специальные настройки Песни Пэда.

Поскольку DTXTREME III может воспроизводить одну основную Песню (обычно запускаемую кнопкой [▶/■]) и до четырех Песен Пэда одновременно, можно добавить к основной Песне короткие ритмические фразы, например, гитарные или аккорд духовых инструментов. Для этого достаточно ударить по пэдам.

Настройки Песни пэда для каждого Набора Ударных могут быть выполнены на дисплее [DRUM KIT]→[F5] PAD→[SF3] PADSONG.

Эффекты

Этот блок добавляет эффекты к выходному сигналу с блока тонгенератора, обрабатывает и улучшает звук с помощью современной технологии DSP (цифровая обработка сигнала). Эффекты применяются на финальной стадии редактирования, позволяя изменить звук по необходимости.

■ Структура эффекта

Эффекты DTXTREME III состоят из следующих блоков.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Подробная информация о типах эффекта и соответствующих параметрах дана на стр.70 и 72 соответственно. Полный перечень доступных типов эффекта для каждого блока эффекта дается в списке Типов Эффектов в отдельном буклете.

● Реверберация

Эффект реверберации добавляет в звук пространство, имитируя сложные отражения реального помещения (концертный зал или маленький клуб). Тип эффекта блока реверберации может быть выбран для любого Набора Ударных на дисплее [DRUM KIT]→ [F4] EFFECT→ [SF1] CONNECT или [SF3] REVERB. Эффект этого блока применяется ко всему звуку DTXTREME III.

● Хорус

Эффекты хоруса используют различные типы обработки модуляцией, включая флэнжер или фейзер, для улучшения звука различными способами. Тип эффекта блока реверберации может быть выбран для любого Набора Ударных на дисплее [DRUM KIT]→ [F4] EFFECT→ [SF1] CONNECT или [SF4] CHORUS. Эффект этого блока применяется ко всему звуку DTXTREME III.

● Вариация

Эффект этого блока применяется только к звуку текущего Набора Ударных. Тип эффекта блока Вариации может быть выбран для любого Набора Ударных на дисплее [DRUM KIT]→ [F4] EFFECT→ [SF1] CONNECT или [SF2] VAR.

● Разрыв А и Разрыв В

Эффекты этих двух блоков применяются только к аудио сигналу, поступающему с внешнего аудио устройства или микрофона. Тип эффекта каждого из Разрыва А и В может быть выбран на дисплее [UTILITY]→ [F4] AUX IN H> [SF3] INS A и [SF4] INS B

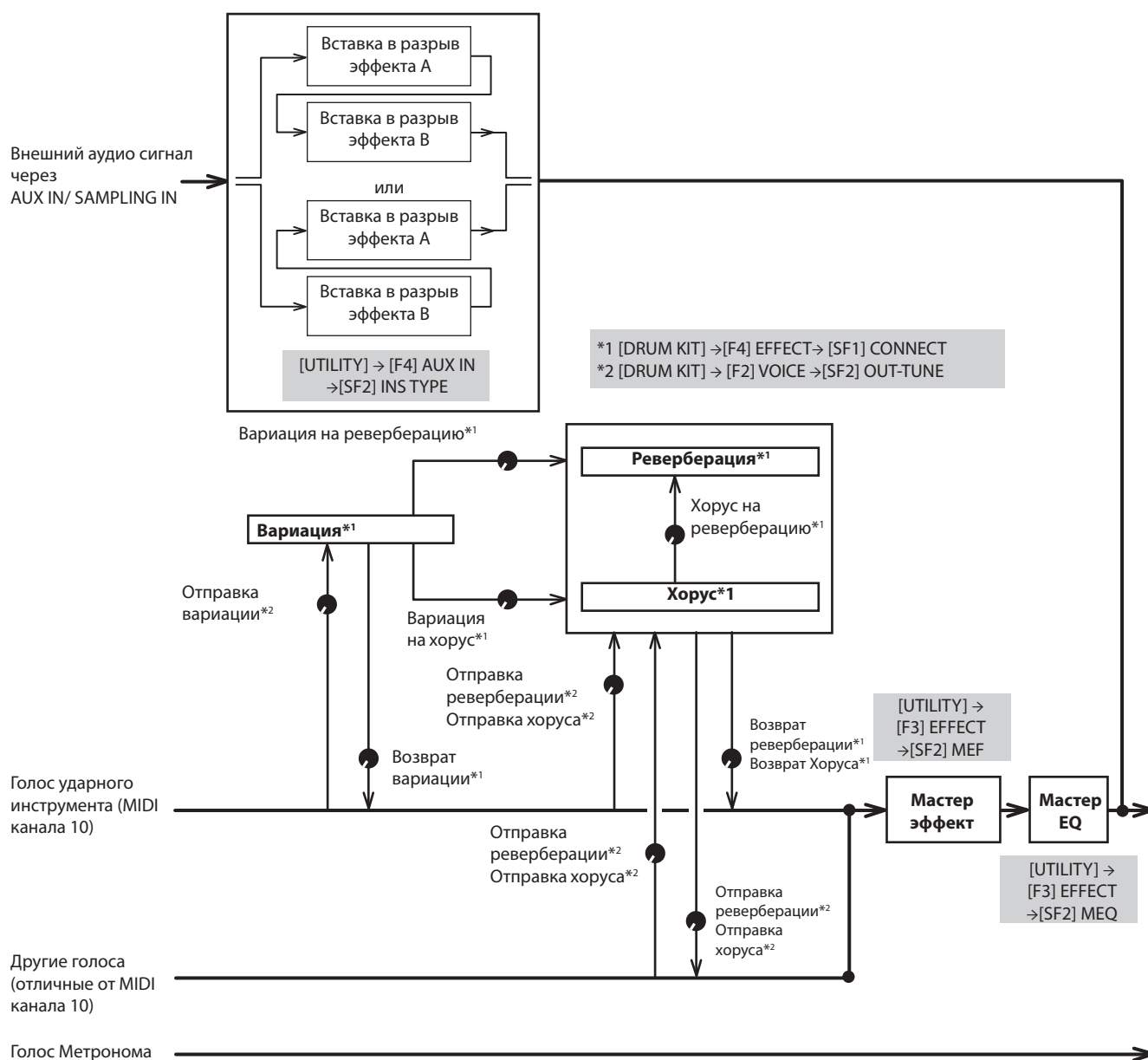
● Мастер эффект

Этот блок добавляет эффекты к окончательному выходному стерео сигналу всего звука. Тип Мастер эффекта может быть выбран на дисплее [UTILITY]→ [F3] EFFECT→ [SF2] MEF.

● Мастер EQ

Мастер EQ применяется к окончательному (после обработки эффектами) общему звуку инструмента. Тип Мастер EQ может быть выбран на дисплее [UTILITY]→ [F3] EFFECT→ [SF1] MEQ.

■ Подключение эффекта



Типы и Категории эффекта

DTXTREME III предоставляет в Ваше распоряжение огромное разнообразие типов эффектов. Что может доставить затруднения при поиске нужного типа эффекта среди их огромного количества. Именно поэтому все типы эффектов разделены на категории. В этом разделе дается описание категорий эффектов и их типы. В представленном ниже перечне типов эффектов для каждой категории имеются следующие колонки: REV (Реверберация), CHO (Хорус), VAR (Вариация), INS (Разрыв) и MEF (Мастер эффект). Флажок, указанный в этих колонках, обозначает, что данный тип эффекта доступен для каждого блока. Эти типы эффекта (указанные флажком) могут быть выбраны с помощью регуляторов панели.

■ COMPRESSOR & EQ

Компрессор – это эффект, чаще всего используемый для ограничения и сжатия динамического диапазона (смягчение/усиление) аудио сигнала. Для сигналов с очень широким динамическим диапазоном, например, вокальные и гитарные партии, происходит сжатие динамического диапазона, что позволяет сделать громкие мягкие звуки и сделать мягче громкие звуки. При использовании коэффициента усиления для подъема общей громкости, все это создает мощный звук с высоким уровнем. Компрессия может быть использована для увеличения сустейна электрогитары, плавного уменьшения громкости вокала, выделения набора ударных или ритмической партии из микса.

Тип эффекта	VAR	INS	MEF	Описание
COMPRESSOR	✓	✓	✓	Классическое звучание компрессии
CLASSIC COMPRESSOR	✓	✓	-	Обыкновенный тип компрессора
MULTI BAND COMP	✓	✓	✓	3-х полосной компрессор
EQ	✓	✓	-	Классический 5-ти полосной параметрический эквалайзер
HARMONIC ENHANCER	✓	✓	-	Добавляет к входному сигналу новые гармоники для его выделения.

■ LO-FI

Этот эффект специально уменьшает качество аудио сигнала входного сигнала с помощью нескольких способов, включая понижение частоты дискретизации.

Тип эффекта	VAR	INS	MEF	Описание
LO-FI	✓	✓	✓	Ухудшает аудио качество входного сигнала для звука lo-fi
NOISY	✓	✓	-	Добавляет шум к текущему звуку
DIGITAL TURN-TABLE	✓	✓	-	Имитация шума, скрипа и щелчков виниловой пластинки

■ FLANGER & PHASER

Флэнджер создает крутящееся, металлическое звучание. Фейзер добавляет в звук движение и анимацию.

Тип эффекта	VAR	INS	CHO	Описание
FLANGER	✓	✓	✓	классическое звучание флэнджера
CLASSIC FLANGER	✓	✓	✓	Обыкновенный тип флэнджера
TEMPO FLANGER	✓	✓	✓	Синхронизированный по темпу флэнджер
DYNAMIC FLANGER	✓	✓	-	Динамически управляемый флэнджер
PHASER MONO	✓	✓	✓	Монофонический флэнджер с классическим звучанием
PHASER STEREO	✓	✓	✓	Стерефонический флэнджер с классическим звучанием
TEMPO PHASER	✓	✓	✓	Синхронизированный по темпу фейзер
DYNAMIC PHASER	✓	✓	-	Динамически управляемый эффект сдвига фазы

■ DISTORTION

Этот тип эффекта используется в основном для гитар и добавляет в звук искажение.

Тип эффекта	VAR	INS	Описание
AMP SIMULATOR 1	✓	✓	Имитация гитарного усилителя
AMP SIMULATOR 2	✓	✓	Имитация гитарного усилителя
COMP DISTORTION	✓	✓	Поскольку компрессия включена в первую ступень, устойчивое искажение может быть получен независимо от изменения уровня входного сигнала.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Компрессор, Искажение и Задержка подключены последовательно.

■ WAH

Этот эффект циклически модулирует яркость тональности (частота среза фильтра). Эффект Auto Wah модулирует тональность через ГНЧ (Генератор низкой частоты), Touch Wah модулирует тональность через громкость (скорость нажатия ноты), а Pedal Wah модулирует тональность с помощью педального регулятора.

Тип эффекта	VAR	INS	Описание
AUTO WAH	✓	✓	Модулирует тональность через ГНЧ
TOUCH WAH	✓	✓	Модулирует тональность через громкость (скорость нажатия ноты).

■ Reverberation

Эффект реверберации обозначает звук, остающийся в помещении или закрытом пространстве после прекращения оригинального звука (эхо). Аналогично эхо, реверберация является непрямым, диффузным звуком отражений от стен и потолка. Характеристики этого отраженного звука зависят от размера помещения или пространства, а также от материалов и мебели в помещении. Типы эффекта реверберации используют цифровую обработку сигнала для имитации этих характеристик.

Тип эффекта	VAR	INS	REV	CHO	Описание
REV-X HALL	-	-	✓	-	Реверберация имитирует акустику концертного зала с использованием технологии REV-X.
R3 HALL	-	-	✓	-	Реверберация имитирует акустику концертного зала с использованием алгоритма, разработанного Yamaha ProRS.
SPX HALL	✓	✓	✓	-	Реверберация имитирует акустику концертного зала с использованием алгоритма, разработанного Yamaha SPX1 000.
REV-X ROOM	-	-	✓	-	Реверберация имитирует акустику комнаты с использованием технологии REV-X.
R3 ROOM	-	-	✓	-	Реверберация имитирует акустику комнаты с использованием алгоритма, разработанного Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	-	Реверберация имитирует акустику комнаты с использованием алгоритма, разработанного Yamaha SPX1 000.
R3 PLATE	-	-	✓	-	Реверберация имитирует металлическую пластину с использованием алгоритма от Yamaha ProRS.
SPX STAGE	✓	✓	✓	-	Реверберация разработана для усиления солирующих инструментов. Для ее получения используется Yamaha SPX 1 000.
SPACE SIMULATOR	-	-	✓	-	Реверберация, которая позволяет настроить размер пространства (ширина, высота и глубина).
EARLY REFLECTION	✓	✓	-	✓	Этот эффект выделяет из реверберации только компоненты раннего отражения.

■ Chorus

В зависимости от конкретного типа хора и параметров можно сделать звучание «более объемным», похожим на воспроизведение нескольких идентичных инструментов в унисон. Также, можно придать голосу большую теплоту и глубину.

Тип эффекта	VAR	INS	CHO	Описание
G CHORUS	✓	✓	✓	Этот эффект хора создает более богатую и более сложную модуляцию по сравнению с обычным хорусом.
2 MODULATOR	✓	✓	✓	Этот эффект хора состоит из модуляции высоты тона и модуляции амплитуды
SPX CHORUS	✓	✓	✓	В этом эффекте, для добавления модуляции и приданию звуку объемности используется 3-х фазовый ГНЧ (генератор низкой частоты)
SYMPHONIC	✓	✓	✓	Многоступенчатая версия модуляции SPX CHORUS
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	✓	Эффект хора без модуляции, созданный путем добавления слегка расстроенного звука.

■ TREMOLO & ROTARY

Тремоло выполняет циклическую модуляцию громкости. Эффект вращающегося динамика имитирует характеристики эффекта вибрато, получаемые при вращении динамика.

Тип эффекта	VAR	INS	Описание
AUTO PAN	✓	✓	Циклически смещает звук влево/вправо и вперед/назад.
TREMOLO	✓	✓	Циклически модулирует громкость.
ROTARY SPEAKER	✓	✓	Имитирует вращающийся динамик

■ DELAY

Эффект (или устройство), выполняющее задержку аудио сигнала для получения эффекта реверберации или ритмических эффектов.

Тип эффекта	CHO	VAR	INS	MEF	Описание
CROSS DELAY	✓	✓	✓	-	Пересечение обратной связи двух задержанных звуков
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	✓	-	Кросс задержка синхронизирована с темпом.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	✓	-	Моно задержка синхронизирована с темпом.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	✓	-	Моно задержка синхронизирована с темпом.
CONTROL DELAY	-	✓	✓	-	Задержка, управляемая в режиме реального времени
DELAY LR	✓	✓	✓	-	Создает два задержанных звука: Левый и Правый.
DELAY LCR	✓	✓	✓	-	Создает три задержанных звука: Левый, Правый и Центральный
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	✓	Создает два задержанных звука в режиме стерео: Левый и Правый.

■ TECH

Этот эффект радиально изменяет тональные характеристики с помощью фильтра и модуляции.

Тип эффекта	VAR	INS	MEF	Описание
RING MODULATOR	✓	✓	✓	Эффект, модифицирующий высоту тона путем добавления амплитудной модуляции к частоте входного сигнала.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	✓	-	Динамически управляемая кольцевая модуляция
DYNAMIC FILTER	✓	✓	✓	Динамически управляемый фильтр
AUTO SYNTH	✓	✓	-	Преобразование входного сигнала в звук синтезаторного типа.
ISOLATOR	✓	✓	✓	Регулирует уровень определенного частотного диапазона входного сигнала.
SLICE	✓	✓	✓	Разрезает звук Голоса на несколько сегментов для создания специальных ритмических эффектов.
TECH MODULATION	✓	✓	-	Добавляет уникальное ощущение модуляции, похожей на кольцевую модуляцию.

■ MISC

Эта категория включает типы эффектов, не включенные в другие категории.

Тип эффекта	VAR	INS	Описание
TALKING MODULATOR	✓	✓	Добавляет во входной сигнал гласный звук.
PITCH CHANGE	✓	✓	Изменяет высоту тона входного сигнала.

REV-X

REV-X - это алгоритм реверберации, разработанный корпорацией Yamaha. Эта реверберация обеспечивает плотное, насыщенное звучание с плавным ослаблением, размахом и глубиной. Все это значительно способствует улучшению оригинального звука. В DTXTREME III используются два типа эффектов REV-X: REV-X Hall и REV-X Room.

Параметры эффекта

Каждый из этих типов эффекта обладает параметрами, определяющими применение эффекта к звуку. При установке этих параметров, из одного типа эффекта могут быть получены разнообразные звуки. Информация о параметрах эффекта дается ниже.

■ Предустановленные настройки для параметров эффекта

Предустановленные настройки для параметров каждого типа эффекта даются в качестве шаблонов. Они могут быть выбраны на экране выбора Типа Эффекта. Для получения нужного эффекта звучания, выберите наиболее близкий к нужному звуку Пресет и затем измените его параметры.

■ Параметры эффекта

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Некоторые из показанных ниже параметров могут появляться в различных типах эффекта с одинаковым именем, но в реальности, они будут иметь различные функции в зависимости от конкретного типа эффекта. Для этих параметров дается два или три типа описания.

Наименование параметра	Описание
AEGPhs	Смещает фазу AEG (генератор огибающей амплитуды).
AMDepth	Определяет глубину амплитудной модуляции.
AMInvR	Определяет фазу амплитудной модуляции для канала R (правый).
AmpType	Выбирает имитируемый тип усилителя.
AMSpeed	Определяет скорость амплитудной модуляции.
AMWave	Определяет форму волны амплитудной модуляции.
Analog	Добавляет в звук характеристики аналогового флэнджера.
AtkOfst	Определяет величину времени, прошедшего между ударом по пэду (или нажатием клавиши) и началом эффекта Bay.
AtkTime	Определяет время атаки огибающей.
Attack	Определяет величину времени, прошедшего между ударом по пэду (или нажатием клавиши) и началом эффекта компрессора.
BitAsgn	Определяет степень, на которую параметр Word Length применяется к звуку и влияет на его разрешение.
Bottom*1	Определяет минимальное значение фильтра Bay.
ClickDensity	Определяет частоту щелчка звука.
ClickLvl	Определяет уровень щелчка.
Color*2	Определяет фиксированную фазовую модуляцию.
Common Rel	Это один из параметров Multi Band Comp, который определяет величину времени, прошедшего между отпусканьем ноты и завершением эффекта.
Compres	Определяет минимальный уровень входного сигнала, на котором происходит добавление эффекта компрессора.
CtrType	Это один из параметров Control Delay. При установке в позицию «Normal», к звуку всегда применяется эффект задержки. При установке в позицию «Scratch», эффект задержки не применяется при установке обоих параметров Delay Time и Delay Time Offset на «0».
Decay	Регулирует затухание звука реверберации
Delay	[Для TEMPO DELAY MONO, TEMPO DELAY STEREO] Определяет задержку звука на значение ноты. Этот эффект помогает установить ритмические задержки, согласовывающие синхронизацию музыки [Для эффектов TEC, CONTROL DELAY] Определяет время задержки.

Наименование параметра	Описание
DelayC	Определяет время задержки центрального канала.
DelayL	Определяет время задержки левого канала.
Delay L>R	Определяет величину времени между моментом входа звука с левого канала и моментом вывода звука с правого канала.
DelayOfstR	Определяет время задержки Правого канала.
DelayR	Определяет время задержки Правого канала.
DelayR>L	Определяет величину времени между моментом входа звука с правого канала и моментом вывода звука с левого канала.
Density	[Для эффектов REVERB, за исключением EARLY REFLECTION] Определяет плотность отражений. [Для EARLY REFLECTION] Определяет плотность отражений.
Depth	[Для FLANGER] Определяет амплитуду волны ГЧ, которая регулирует циклическое изменение модуляции задержки. [Для PHASER MONO, PHASER STEREO] Определяет амплитуду волны ГЧ, которая регулирует циклическое изменение фазовой модуляции. [Для SPACE SIMULATOR] Определяет глубину имитируемой комнаты.
Detune	Определяет величину расстройки высоты тона
Device	Выбирает устройство для искажения звука
Diffuse	[Для TEMPO PHASER, EARLY REFLECTION] Определяет распространение выбранного эффекта. [Для эффектов REVERB, за исключением EARLY REFLECTION] Определяет распространение реверберации
Directn	Определяет направление модуляции, регулируемой огибающей.
Div.Lvl	Определяет минимальный уровень, получаемый при использовании эффекта разделения (slice).
DivFreqH	Определяет верхнюю частоту для разделения звука на три диапазона.
DivFreqL	Определяет нижнюю частоту для разделения звука на три диапазона.
DivideType	Определяет разделение звука по длине ноты. Этот эффект помогает установить ритмические эффекты, согласовывающие синхронизацию музыки
DlyLvl	Определяет уровень задержанного звука.
DlyLvlC	Определяет уровень задержанного звука для центрального канала.
DlyMix	Определяет уровень микширования задержанного звука.
DlyOfst	Определяет величину смещения модуляции задержки.
DlyTrnsit	Определяет скорость изменения времени задержки от текущего значения до нового.
Drive	[Для HARMONIC ENHANCER, TALKING MODULATOR] Определяет пределы применения усиления или модулятора разговора. [Для NOISY, SLICE] Определяет степень и характер эффекта искажения.
DriveHorn	Определяет глубину модуляции, генерируемую при вращении рупора.
DriveRotor	Определяет глубину модуляции, генерируемую при вращении рупора.
Dry/Wet	Определяет баланс сухого звука и эффекта.
DryLPF	Определяет частоту среза низкочастотного фильтра, применяемую к сухому звуку.
DryLvl	Определяет уровень сухого звука (необработанный звук).
DryMixLvl	Определяет уровень сухого звука (необработанный звук).
DrySndNoise	Определяет уровень сухого звука, посылаемого на эффект шума.

Наименование параметра	Описание
DyLvlOfs	Определяет величину смещения, применяемую к выходному сигналу с повторителя огибающей.
DyThreshLvl	Определяет минимальный уровень, на котором запускается повторитель огибающей.
Edge	Устанавливает кривую, определяющую искажение звука.
Emphasi	Определяет изменение характеристик на высоких частотах.
EQ1 Freq	Определяет частоту среза EQ1 (низкочастотный)
EQ1Gain	Определяет уровень усиления EQ1 (низкочастотный)
EQ2Freq	Определяет центральную частоту EQ2.
EQ2Gain	Определяет уровень усиления EQ2.
EQ2Q	Определяет добротность EQ2.
EQSFreq	Определяет центральную частоту EQ3
EQSGain	Определяет уровень усиления EQ3.
EQ3Q	Определяет добротность EQ3.
EQ4Freq	Определяет центральную частоту EQ4.
EQ4Gain	Определяет уровень усиления EQ4.
EQ4Q	Определяет добротность EQ4.
EQSFreq	Определяет частоту среза EQ5 (высокочастотный)
EQSGain	Определяет уровень усиления EQ5 (высокочастотный)
EQFreq	Определяет центральную частоту для каждой полосы EQ.
EQGain	Определяет уровень усиления центральной частоты EQ для каждой полосы.
EQWidth	Определяет ширину полосы EQ
ER/Rev	Определяет уровень баланса между ранним отражением и звуком реверберации.
F/RDpth	Этот параметр Auto Pan (доступен при установке параметра PAN Direction на L turn и R turn) определяет глубину панорамирования F/R (вперед/назад)
FBHiDmp	Определяет затухание высоких частот звука обратной связи.
FBHiDmR	Определяет величину затухания на высоких частотах для правого канала в виде смещения.
FBLevel	[Для эффектов CHORUS, эффектов DELAY, эффектов TECH, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER, DYNAMIC FLANGER, COMP DISTORTION DELAY] Определяет уровень обратной связи выходного сигнала с задержки и возврате его на вход. [Для TEMPO PHASER, DYNAMIC PHASER] Определяет уровень обратной связи выходного сигнала с задержки и возврате его на вход. [Для эффектов REVERB] Определяет уровень обратной связи начальной задержки.
FBLvH	Определяет уровень обратной связи задержанного сигнала в первых сериях.
FBLvI2	Определяет уровень обратной связи задержанного сигнала во вторых сериях.
FBLvIR	Определяет уровень обратной связи для Правого канала в виде смещения.
FBTime	Определяет время задержки обратной связи
FBTimeI	Определяет время задержки обратной связи
FBTime2	Определяет время задержки обратной связи 2
FBTimeL	Определяет время задержки обратной связи для левого канала.
FBTimeR	Определяет время задержки обратной связи для правого канала.
Feedback	Определяет уровень сигнала при выходе с блока эффектов и возврате на его собственный вход.
Finel	Определяет точную настройку высоты тона для 1-ой серии
Fine2	Определяет точную настройку высоты тона для 2-ой серии
FltType	[Для LO-FI] Определяет тип тональных характеристик [Для DYNAMIC FILTER] Определяет тип фильтра.

Наименование параметра	Описание
GateTime	Определяет время гейта отдельной части
H.Freq	Определяет центральную частоту понижаемой/повышаемой высокочастотной полосы эквалайзера
H.Gain	Определяет величину подъема или ослабления высокочастотной полосы эквалайзера.
Height	Определяет высоту имитируемого помещения
HiAtk	Определяет величину времени от момента проигрывания ноты до момента применения компрессора к высоким частотам.
HiGain	Определяет выходное усиление для высоких частот
HiLvl	Определяет уровень высоких частот.
HiMute	Переключение статуса отключения звука высоких частот.
Hi Rat	[Для MULTI BAND COMP] Определяет коэффициент компрессора для высоких частот
Hi Rat	[Для эффекта REVERB] Регулировка резонанса высоких частот.
HiTh	Определяет минимальный уровень входного сигнала, на котором происходит добавление эффекта к высоким частотам.
HornF	Определяет скорость рупора, при установке переключателя медленно/быстро в положение «fast».
HornS	Определяет скорость рупора, при установке переключателя медленно/быстро в положение «slow».
HPF	Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра.
InitDly	Определяет величину временного промежутка между прямым, оригинальным звуком и его начальными отражениями.
InitDly1	Определяет время задержки 1-ой серии
InitDly2	Определяет время задержки 2-ой серии
InitDlyL	Определяет время задержки левого канала.
InitDlyR	Определяет время задержки правого канала.
InpLvl	Определяет уровень входа.
InpMode	Выбор монофонической или стереофонической конфигурации для входного сигнала.
InpSelect	Выбирает вход.
L.Freq	Определяет центральную частоту понижаемой/повышаемой низкочастотной полосы эквалайзера.
LGain	Определяет величину подъема или ослабления низкочастотной полосы эквалайзера.
L/RDiffuse	Определяет распространение звука.
L/RDpth	Определяет глубину эффекта панорамирования Л/П.
Lag	Определяет время запаздывания, добавляемое к задерживаемому звуку. Устанавливается через длительность ноты. Этот эффект помогает установить ритмические эффекты, согласовывающие синхронизацию музыки
LFODpth	[Для эффектов CHORUS, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Определяет глубину модуляции. [Для TEMPO PHASER] Определяет глубину фазовой модуляции.
LFOPhDiff	Определяет разницу в фазе Л/П модулированной волны.
LFOPhRst	Определяет восстановление начальной фазы ГНЧ.
LFOSpeed	[Для эффектов TREMOLO, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Определяет частоту модуляции. [Для TEMPO PHASER] Определяет скорость модуляции через длительность ноты. Этот эффект помогает установить ритмические эффекты, согласовывающие синхронизацию музыки. [Для AUTO PAN] Определяет частоту Автопанорамирования.

LFOWave	[Для CLASSIC FLANGER, RING MODULATOR] Выбор волны для модуляции. [Для AUTO WAN] Выбирает синусоидальную или квадратичную волну. [Для AUTO PAN] Определяет кривую панорамирования.
Наименование параметра	Описание
Livenss	Определяет характеристики затухания Раннего отражения.
LowAtk	Определяет величину времени от момента нажатия ноты до момента применения компрессора к низким частотам.
LowGain	Определяет выходное усиление для низких частот.
LowLvl	Определяет уровень выходного сигнала для низких частот.
LowMute	Определяет включение или выключение низкочастотной полосы.
Low Rat	[Для MULTI BAND COMP] Определяет коэффициент компрессора для низких частот.
Low Rat	[Для эффекта REVERB] Определяет коэффициент низких частот.
LowTh	Определяет минимальный уровень входного сигнала, на котором происходит добавление эффекта к низким частотам.
LPF	Определяет частоту среза для низкочастотного фильтра.
LPFReso	Определяет Резонанс низкочастотного фильтра для входного сигнала.
M.Freq	Определяет центральную частоту понижаемой/повышаемой среднечастотной полосы эквалайзера
M.Gain	Определяет величину подъема или ослабления среднечастотной полосы эквалайзера.
M.Width	Определяет ширину среднечастотной полосы EQ.
Manual	[Для FLANGER] Определяет величину смещения модуляции задержки. [Для PHASER MONO, PHASER STEREO] Определяет величину смещения фазовой модуляции.
MicAngl	Определяет угол Л/П для микрофона.
MidAtk	Определяет величину времени от момента нажатия ноты до момента применения компрессора к средним частотам.
MidGain	Определяет выходное усиление для средних частот.
MidLvl	Определяет уровень выходного сигнала для средних частот.
MidMute	Переключение статуса отключения звука средних частот.
MidRat	Определяет коэффициент компрессора для средних частот.
MidTh	Определяет минимальный уровень входного сигнала, на котором происходит добавление эффекта к средним частотам.
Mix	Определяет громкость эффекта звука.
MixLvl	Определяет уровень эффекта, смикшированного с сухим сигналом.
ModDpth	Определяет глубину модуляции.
ModDptR	Определяет глубину модуляции для правого канала в виде смещения.
Mode	Определяет тип фейзера (фактор для формирования эффекта фейзера).
ModFB	Определяет уровень обратной связи к модуляции.
ModGain	Определяет усиление модуляции.
ModLPF	Определяет частоту среза низкочастотного фильтра, применяемую к модулированному звуку.
ModLPFReso	Определяет Резонанс низкочастотного фильтра для модулированного сигнала.
ModMix	Определяет баланс микса модулированного элемента.
ModPh	Определяет разницу в фазе Л/П модулированной волны.
ModSpd	Определяет скорость модуляции.
ModWave	Выбор типа волны для модуляции.
MoveSpeed	Определяет время, которое требуется для изменения звука с текущего состояния на состояние, определенное параметром Bay.

Наименование параметра	Описание
NoisModDpt	Определяет глубину модуляции шума.
NoisModSpd	Определяет скорость модуляции шума.
NoisTon	Определяет характеристики шума.
On/Off	Включение/выключение изолятора.
OSCFrqCors	Определяет частоту для модуляции волны входного сигнала.
OSCFrqFine	Окончательно определяет частоту для модуляции волны входного сигнала.
OutGain	Определяет уровень усиления.
OutLvl	Определяет уровень выхода.
OutLvh	Определяет уровень выходного сигнала для 1 серии.
OutLvl2	Определяет уровень выходного сигнала для 2 серии.
Output	Определяет уровень выхода.
OverDr	Определяет степень и характер эффекта искажения.
Pan1	Определяет позицию панорамирования для 1 серии.
Pan2	Определяет позицию панорамирования для 2 серии.
PanAEGLvl	Этот параметр эффекта Slice определяет минимальный уровень AEG (генератор огибающей амплитуды), применяемой к панорамированному звуку.
PanAEGType	Этот параметр эффекта Slice определяет тип AEG (генератор огибающей амплитуды), применяемой к панорамированному звуку.
PanDirectn	Определяет тип Автопанорамирования.
PanDpth	Определяет глубину эффекта панорамирования.
PanType	Определяет тип панорамирования.
PhShiftOfst	Определяет величину смещения модуляции фазы.
Pitch 1	Определяет высоту тона в полутонах для 1 серии.
Pitch2	Определяет высоту тона в полутонах для 2 серии.
PMDepth	Определяет глубину модуляции высоты тона.
Pre-LPF	Определяет частоту среза низкочастотного фильтра перед модуляцией.
PreLPFReso	Определяет Резонанс низкочастотного фильтра для входного сигнала.
PreModHPF	Определяет частоту среза высокочастотного фильтра перед модуляцией.
Presenc	Этот параметр эффекта гитарного усилителя регулирует высокие частоты.
Ratio	Определяет коэффициент компрессора.
RelCurv	Определяет кривую восстановления повторителя огибающей.
Release	Определяет величину времени, прошедшего между восстановлением или завершением звука и завершением эффекта компрессора.
RelTime	Определяет время восстановления повторителя огибающей.
Reso	Определяет резонанс фильтра.
ResoOfst	Определяет резонанс в виде смещения.
RevDly	Определяет время задержки от начала ранних отражений до ревербераций.
RevTime	Определяет время реверберации.
RoomSize	Определяет объем помещения.
Rotor/Horn	Определяет баланс громкости рупора и конуса.
RotorF	Определяет скорость конуса, при установке переключателя медленно/быстро в положение «fast».
RotorS	Определяет скорость конуса, при установке переключателя медленно/быстро в положение «slow».
Sens	[Для эффектов FLANGER&PHASER, эффектов TECH] Определяет чувствительность модуляции, применяемой к входному сигналу. [Для TOUCH WAH] Определяет чувствительность фильтра вау, применяемого к входному сигналу.
S-FTmHorn	Определяет время, требуемое для изменения скорости вращения рупора с текущей (медленная или быстрая) до другой (быстрая или медленная) при переключении скорости вращения.

Наименование параметра	Описание
S-FTm Rotor	Определяет время, требуемое для изменения скорости вращения рупора с текущей (медленная или быстрая) до другой (быстрая или медленная) при переключении скорости вращения.
SmplFrqCtr	Регулирует частоту дискретизации (семплирования)
SpcType	Выбирает тип имитации пространства.
Speaker	Выбирает тип имитации громкоговорителя.
Speed	[Для FLANGER] Определяет частоту волны ГНЧ, которая регулирует циклическое изменение модуляции задержки. [Для PHASER MONO, PHASER STEREO] Определяет частоту волны ГНЧ, которая регулирует циклическое изменение фазовой модуляции. [Для AUTO WAH] Определяет скорость ГНЧ.
SpeedCtrl	Переключает скорость вращения.
Spread	Определяет распространение звука.
Stage	Определяет номер шага переключателя фазы.
Thresh	Определяет минимальный уровень входного сигнала, на котором происходит добавление эффекта.
Top*3	Определяет максимальное значение фильтра Вау.
Type (тип)	[Для FLANGER] Определяет тип флэнджера. [Для эффектов WAH] Определяет тип Вау. [Для EARLY REFLECTION] Определяет тип отраженного звука.
Vowel	Выбор типа гласного звука.
WallVary	Определяет статус стены имитируемого помещения. Более высокие настройки дают более рассеянные отражения.
Width	Определяет ширину имитируемого помещения.
WordLen	Определяет разрешение звука или его «грубость».

*1 Параметр Bottom доступен только в том случае, если значение меньше, чем параметр Top.

*2 Параметр Color может не работать в зависимости от значений параметров Mode и Stage.

*3 Параметр Top доступен только в том случае, если значение больше, чем у параметра Bottom.

Встроенная память и управление файлом

По мере эксплуатации DTXTREME III, Вы будете создавать различные типы данных, включая Наборы Ударных, Голоса Ударных, Песни и программы Последовательностей. В этом разделе дается информация о сохранении различных типов данных и использовании запоминающих устройств для их сохранения.

Потеря данных и сохранение при выключении питания

В нижеследующей таблице перечислены типы данных, которые Вы можете создать на инструменте и ячейках внутренней памяти, в которых они могут быть сохранены, временно или постоянно. Имейте в виду, что некоторые типы данных, при выключении питания теряются и поэтому необходимо подготовить USB запоминающее устройство, для его использования перед созданием или редактированием данных.

Типы данных	Типы внутренней памяти, в которые сохраняются данные.
Набор Ударных	Flash ROM
Настройки метронома	Flash ROM
Установка триггера	Flash ROM
Настройки утилит	Flash ROM
Последовательность	Flash ROM
Пользовательская песня	DRAM → будет утеряна при выключении питания
Пользовательский Голос	DRAM → будет утеряна при выключении питания

ВНИМАНИЕ

- Из указанных выше типов данных, данные пользовательской Песни и Пользовательского голоса должны быть сохранены на USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE перед отключением питания. В противном случае, созданные данные будут утеряны.

Внутренняя память.

Ниже дана информация об основных терминах, используемых на иллюстрации структуры памяти на следующей странице.

● Флэш-память ПЗУ

ROM (Постоянное запоминающее устройство) – это память, специально разработанная для считывания данных, которые не могут быть в нее записаны. В отличие от обычного ПЗУ, флэш-память может быть переписана – что позволяет сохранить на ней Ваши собственные данные. Содержимое флэш-памяти сохраняется даже при отключении питания.

● Динамическое ОЗУ (DRAM)

RAM (Оперативное запоминающее устройство) – это память специально разработанная для записи и считывания данных. Существует два различных типа ОЗУ, в зависимости от условий сохранения данных: SRAM (Статическое ОЗУ) и DRAM (Динамическое ОЗУ). Созданные данные, сохраненные в динамическом ОЗУ, теряются при выключении питания. Из-за этого необходимо всегда сохранять любые данные, имеющиеся на динамическом ОЗУ на USB запоминающее устройство перед отключением питания.

● DIMM (Продается отдельно)

Модули DIMM должны быть установлены для того, чтобы можно было воспользоваться функцией семплирования или для загрузки аудио данных (Пользовательский Голос/файл WAV/файл AIFF). Созданные данные, сохраненные в динамическом ОЗУ, теряются при выключении питания. Из-за этого необходимо всегда сохранять любые данные, имеющиеся на динамическом ОЗУ на USB запоминающее устройство перед отключением питания.

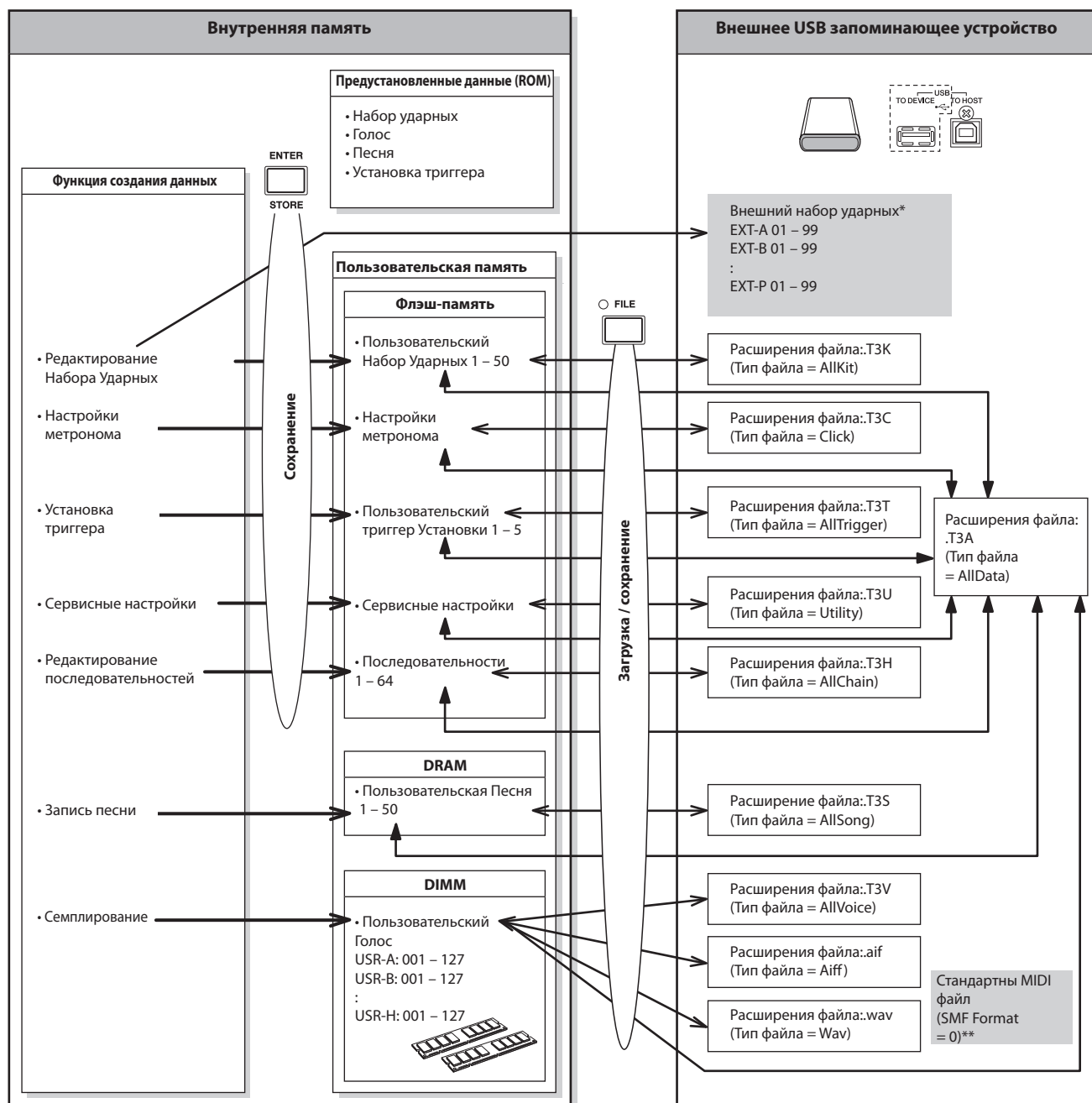
● Пользовательская память

Внутренняя память, на которой временно или постоянно сохраняются все данные, называется «Пользовательская память».

Из различных типов данных, созданных на DTXTREME III, данные, сохраненные на флэш-памяти, могут быть сохранены даже при отключении питания. С другой стороны, данные на DRAM (Пользовательская Песня) и DIMM (Пользовательский Голос), должны быть сохранены на USB запоминающем устройстве перед отключением питания, из-за возможности потери некоторых данных при отключении питания.

Структура памяти

На следующей схеме показаны взаимосвязи между функциями DTXTREME III и внутренней памяти и USB запоминающим устройством.



* Внешний Набор Ударных, сохраненный в корневой директории USB запоминающего устройства может быть вызван напрямую в режиме Набора Ударных. Файл (расширение .T3E) может быть создан автоматически при сохранении набора ударных во внешнем банке. Не изменяет имя файла.

** Стандартные MIDI файлы Песни (формат 0) сохранены в корневом каталоге USB запоминающего устройства и могут быть вызваны в любой момент напрямую в режиме Песня или режиме воспроизведения. Этот тип Песни может быть загружен в режим Файл, при установке типа файла на Song или Song User

Режим Набора Ударных

[DRUM KIT]

В этом разделе дается описание режима Набора Ударных. Для вызова режима используйте кнопку [DRUM KIT]. В режиме Набора ударных можно выбрать и воспроизвести нужный Набор Ударных из 50 предустановленных (PRE: от 01 до 50) и 50 пользовательских Наборов Ударных (USR: от 01 до 50), доступных для редактирования и создания Ваших собственных наборов. Кроме этого, можно создать и сохранить оригинальные наборы в 1584 Внешних Наборах Ударных (EXT-A: 01 - 99... EXT-P: 01 до 99) с помощью внешнего USB запоминающего устройства, подключенного к разъему USB TO DEVICE. Эти Наборы Ударных могут быть вызваны напрямую даже в том случае, если они сохранены на внешнем устройстве.

Основные процедуры в Режиме Набора Ударных

1 Нажмите кнопку [DRUM KIT] для входа в режим Набора Ударных. Затем выберите Набор Ударных более всего соответствующий нужным настройкам.

2 Нажмите кнопки [F1] – [F2] для выбора редактируемого меню.

При наличии подменю на кнопках [SF1] – [SF2], нажмите одну из этих кнопок для выбора нужного подменю для редактирования.

При редактировании параметров на экране [F2] VOICE, [F3] STK/ALT и [F5] PAD выполните описанную ниже процедуру.

2 – 1 На дисплее [F2] VOICE нажмите кнопку [SF5] для выбора параметров «INPUT» и «SOURCE». При выборе «INPUT» Вы сможете отредактировать параметры для каждого триггерного входа (стр. 12 и 60). При выборе «SOURCE» Вы сможете отредактировать параметры для каждого триггерного Источника (стр. 61)

2-2 Выберите разъем триггерного входа или триггерный источник. Для этого ударьте по соответствующему пэду, или установите курсор в позицию INPUT или SOURCE с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] или колеса ввода данных.

3 Переместите курсор на нужный параметр с помощью курсорных кнопок, и затем установите нужное значение с помощью кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных.

4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] после выполнения настроек.

На дисплее появится следующий экран



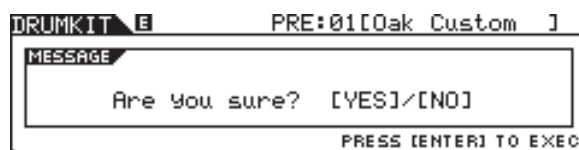
ПРИМЕЧАНИЕ:

- При подключении к разъему USB TO DEVICE запоминающего USB устройства, можно сохранить оригинальный Набор Ударных во внешние банки памяти («EXT-A» – «EXT-P») а также во внешний пользовательский банк («USR»).

5 Выберите нужный банк Набора Ударных и Номер с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

6 Нажмите кнопку [ENTER/STORE].

(На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции). Для отмены операции Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO].



7 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].

ВНИМАНИЕ

- Отредактированный Набор Ударных будет утерян при выборе другого Набора Ударных или при выключении питания. Удостоверьтесь в том, что перед выбором другого Набора Ударных или перед выключением питания, Вы сохранили данные Набора Ударных во внешнюю память с помощью кнопки [ENTER/STORE].
- Никогда не пытайтесь отключить питание во время процесса записи данных во флэш-память (на дисплее выводится сообщение «Please keep power on» (Пожалуйста, не выключайте питание)). В противном случае, все данные Пользовательского Набора Ударных на инструменте могут быть повреждены или утеряны.

Выбор Набора Ударных

[F1] PLAY

Описание работы на экране, вызываемом операцией [DRUM KIT] → [F1] PLAY, дано на стр. 30 в Кратком руководстве.

Настройка параметров Голоса Ударного Инструмента

[F2] VOICE

На каждом из экранов, вызываемых кнопкой [F2] и кнопками [SF1] – [SF2], предусмотрено два типа индикации: INPUT и SOURCE, которые показываются в левой верхней части дисплея. На этих экранах, нажмите кнопку [SF5] для переключения типа дисплея между «INPUT» (означает, что эти параметры могут быть отредактированы для каждого триггерного входа) и «SOURCE» (означает, что эти параметры могут быть отредактированы для каждого Триггерного источника).

Назначение Голоса Ударного Инструмента на пэд

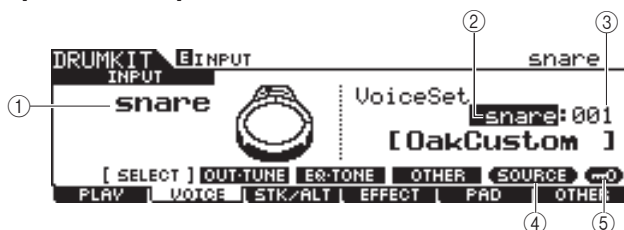
[SF1] SELECT

На экране INPUT Вы можете назначить Набор Голоса (Voice Set) на каждый триггерный вход. На экране SOURCE, Вы можете назначить Голос Ударного Инструмента на каждый триггерный источник пэда. При установке параметра SOURCE в положение MIDI на экране SOURCE, Вы можете назначить Голос Ударных на каждый номер ноты MIDI. Это очень удобно при использовании функции Stack/Alternate (стр. 86).

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Дополнительная информация о взаимосвязи между Наборами Ударных, Голосами Ударных, Наборами Голосов, Триггерными источниками и триггерными входами дается на стр. 62.

При вызове экрана INPUT:



① INPUT

Определяет триггерный вход (к которому подключен нужный пэд). При отключении функции Input Lock (5), для выбора триггерного входа можно также использовать удар по соответствующему пэду.

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

② Категория Набора Голоса

Определяет категорию Набора Голоса

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

ПРИМЕЧАНИЕ:

- На дисплее INPUT, символ звездочки (*) появляется в том случае, когда установленный на каждом источнике триггерного входа Голос отличается от того, что установлен в текущем Наборе Голосов.

③ Номер Набора Голоса

Определяет номер Набора Голоса, включенный в выбранную в пункте ② категорию Набора Голоса.

Настройки	Смотрите прилагаемую отдельно таблицу данных.
-----------	---

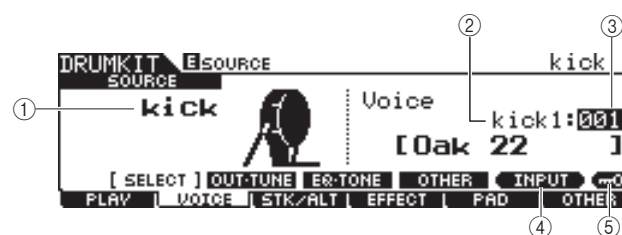
④ [SF5] SOURCE

Нажмите кнопку [SF5] для переключения типа дисплея между «INPUT» (означает, что эти параметры могут быть отредактированы для каждого Триггерного входа) и «SOURCE» (означает, что эти параметры могут быть отредактированы для каждого Триггерного источника).

⑤ [SF6] Input Lock

Нажмите эту кнопку для включения /выключения функции Input Lock (Блокировка входа). При включении функции Блокировки Входа, в правой верхней части дисплея появляется индикатор [L]. В этом случае триггерный вход не может быть изменен при ударе по любому пэду. Эта функция удобна для регулировки параметров текущего пэда (подключенного к текущему триггерному входу) при ударе по другим пэдам.

При вызове экрана SOURCE:



① SOURCE

Определяет Триггерный Источник. При отключении функции Input Lock (5), для выбора триггерного источника можно также использовать удар по соответствующей секции пэда.

Настройки	Смотрите перечень триггерных источников на стр. 61. При выборе опции «MIDI», можно назначить Голос Ударных на каждый номер ноты MIDI.
-----------	---

② Категория Голоса

Определяет категорию Голоса

Настройки	Kick1, kick2, snare1, snare2, snare3, tom1, tom2, cymbal, hihat, perc1, perc2, efct1, efct2, USR-A, USR-B, USR-C, USR-D, USR-E, USR-F, USR-G, USR-H
-----------	---

③ Номер Голоса

Определяет номер Голоса, включенный в выбранную в пункте ② категорию Голоса.

Настройки:	Смотрите прилагаемую отдельно таблицу данных
-------------------	--

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Проверьте настройки Stack/Alternate. При отображении символа «-----», Вы не сможете выбрать категорию голоса и номер (стр. 86 и 126).

④ [SF5] INPUT

Нажмите кнопку [SF5] для переключения типа дисплея между «INPUT» (означает, что эти параметры могут быть отредактированы для каждого Триггерного входа) и «SOURCE» (означает, что эти параметры могут быть отредактированы для каждого Триггерного источника).

⑤ [SF6] Input Lock

Нажмите эту кнопку для включения /выключения функции Input Lock (Блокировка входа). При включении функции Блокировки Входа, в правой верхней части дисплея появляется индикатор [L]. В этом случае триггерный источник (①) не может быть изменен при ударе по любому пэду. Эта функция удобна для регулировки параметров текущего триггерного источника при ударе по пэдам других триггерных источников.

При выборе «MIDI» в качестве SOURCE (Источник) появляется следующий экран:



① Номер ноты

Определяет номер ноты MIDI, на которую Вы можете назначить нужный голос ударного инструмента.

Настройки	C#1 - A#5
------------------	-----------

ПРИМЕЧАНИЕ:

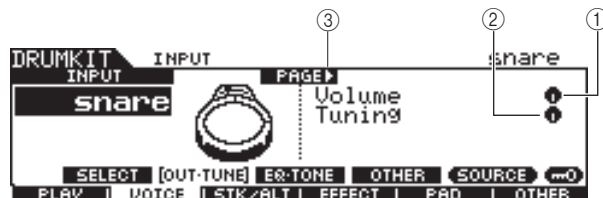
- Для установки этого параметра также могут быть использованы сообщения ноты MIDI с внешнего MIDI устройства. При установке через MIDI, функция блокировки входа может быть использована для отключения возможности нежелательного редактирования.

Установка Громкости, Настройки и других параметров.

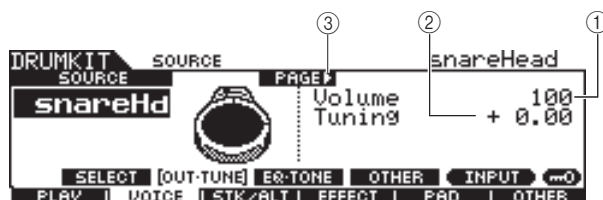
[SF2] OUT-TUNE

На этом экране, Вы можете настроить такие параметры, как громкость и настройка. На экране расположены две страницы, вызываемые кнопками курсора [<] и [>].

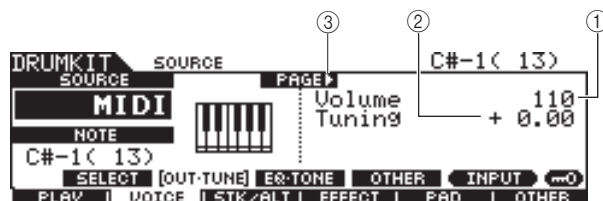
Первая страница при вызове экрана INPUT:



Первая страница при вызове экрана SOURCE:



Начальная страница при вызове экрана SOURCE и выборе опции MIDI:



① Громкость

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет громкость каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет громкость каждого выбранного Триггерного источника. Этот параметр позволяет отрегулировать баланс громкости между голосами, назначенными на пэды.

Диапазон	0-27
-----------------	------

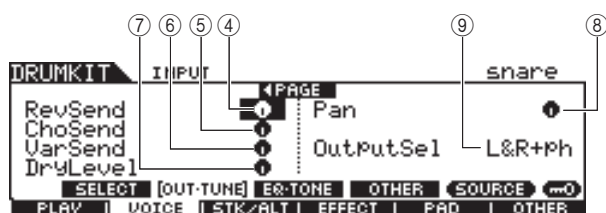
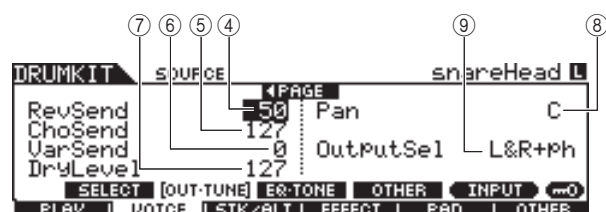
② Настройка

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет высоту тона каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет высоту тона каждого выбранного Триггерного источника. Параметр настройки может быть отрегулирован с точностью до сотой доли.

Диапазон	-24.00 - +24.00
-----------------	-----------------

③ PAGE ► (Страница)

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

Вторая страница при вызове экрана INPUT:**Вторая страница при вызове экрана SOURCE:****④ RevSend (Отправка реверберации)**

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет уровень отправки реверберации каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет Уровень Отправки Реверберации каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	0 - 127
-----------------	---------

⑤ ChoSend (Отправка хора)

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет уровень отправки хора каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет Уровень Отправки Хоруса каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	0 - 127
-----------------	---------

⑥ VarSend (Отправка вариации)

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет уровень отправки вариации каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет Уровень Отправки Вариации каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	0 - 127
-----------------	---------

⑦ Уровень сухого (необработанного) сигнала

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет уровень необработанного (сухого) сигнала эффектов Реверберации/Хоруса для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет Уровень необработанного (сухого) сигнала эффектов Реверберации/Хоруса для каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	0 - 127
-----------------	---------

⑧ Панорамирование

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет позицию панорамирования (стерео) каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет позицию панорамирования (стерео) каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	L63 - C - R63
-----------------	---------------

⑨ OutputSel (Выбор Выхода)

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет выходной разъем каждого выбранного триггерного входа, через который сигнал будет передан на внешнее устройство. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет выходной разъем каждого выбранного Триггерного источника, через который сигнал будет передан на внешнее устройство.

Настройки	L&R+ph (OUTPUT и PHONES), ind1&2 -ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 и 2 - 5 и 6), ind1 - ind6 (один из INDIVIDUAL OUTPUTS), dryL&R (OUTPUT, эффект не применяется.)
------------------	---

ПРИМЕЧАНИЕ:

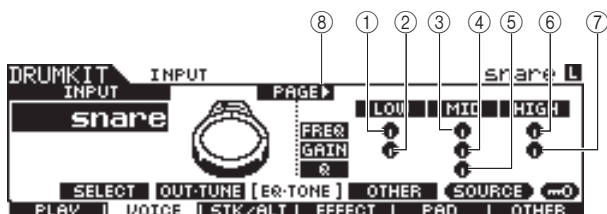
- На дисплее INPUT, символ звездочки (*) появляется в том случае, когда значение, установленное на каждом триггерном источнике, отличается от этого параметра.

Настройка параметров, связанных с эквалайзером и тональностью.

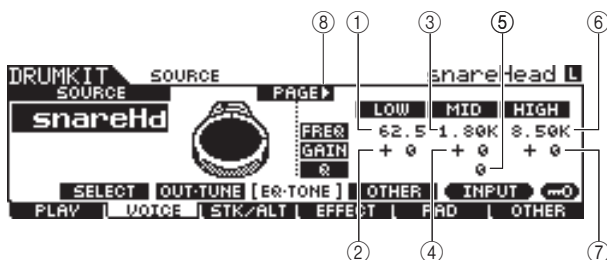
[SF3] EQ-TONE

На этом экране, Вы можете установить параметры, связанные с эквалайзером и тональностью, такие как атака и восстановление. На экране расположены две страницы, вызываемые кнопками курсора [<] и [>].

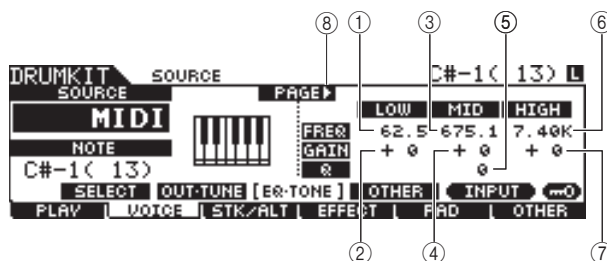
Первая страница при вызове экрана INPUT:



Первая страница при вызове экрана SOURCE:



Первая страница при вызове экрана SOURCE и выборе опции MIDI:



① Низкая частота

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет центральную частоту низкочастотного диапазона эквалайзера, которая будет понижаться/повышаться для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет центральную частоту низкочастотного диапазона эквалайзера, которая будет понижаться/повышаться для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	50,1-2,00 кГц
----------	---------------

② Усиление низких частот

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет величину понижения или повышения характеристики низкочастотного диапазона эквалайзера для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет величину понижения /повышения характеристики для низкочастотного диапазона эквалайзера для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	-32 - +32
----------	-----------

③ Средняя частота

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет центральную частоту среднечастотного диапазона эквалайзера, которая будет понижаться/повышаться для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет центральную частоту среднечастотного диапазона эквалайзера, которая будет понижаться/повышаться для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	139,7-10,1 кГц
----------	----------------

④ Усиление средних частот

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет величину понижения или повышения характеристики среднечастотного диапазона эквалайзера для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет величину понижения/повышения характеристики для среднечастотного диапазона эквалайзера для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	-32 - +32
----------	-----------

⑤ MID Q

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет ширину полосы среднечастотной полосы эквалайзера для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет ширину полосы среднечастотного диапазона эквалайзера, для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	0-31
----------	------

⑥ Высокая частота

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет центральную частоту высокочастотного диапазона эквалайзера, которая будет понижаться/повышаться для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет центральную частоту высокочастотного диапазона эквалайзера, которая будет понижаться/повышаться для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	503.8-14.0 кГц
----------	----------------

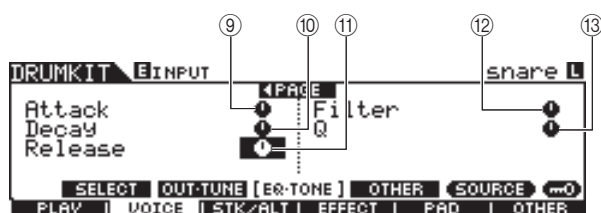
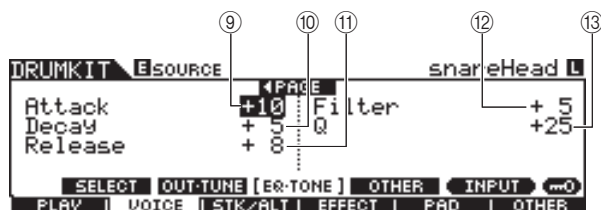
⑦ Усиление высокой частоты

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет величину понижения или повышения характеристики высокочастотного диапазона эквалайзера для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет величину понижения/повышения характеристики для высокочастотного диапазона эквалайзера для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	-32 - +32
----------	-----------

⑧ PAGE (Страница)▶

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

Вторая страница при вызове экрана INPUT:**Вторая страница при вызове экрана SOURCE:****⑨ Атака**

На экране INPUT, этот параметр (значение показано на иконке регулятора) определяет время атаки (от момента удара по пэду до момента достижения максимума начального уровня громкости) каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет время атаки каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	-64 - +63
-----------------	-----------

⑩ Затухание

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет время затухания (показывает, насколько быстро громкость снижается с максимального уровня атаки) для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет время затухания каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	-64 - +63
-----------------	-----------

⑪ Восстановление

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет время восстановления каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет время восстановления каждого выбранного Триггерного источника.

Диапазон	-64 - +63
-----------------	-----------

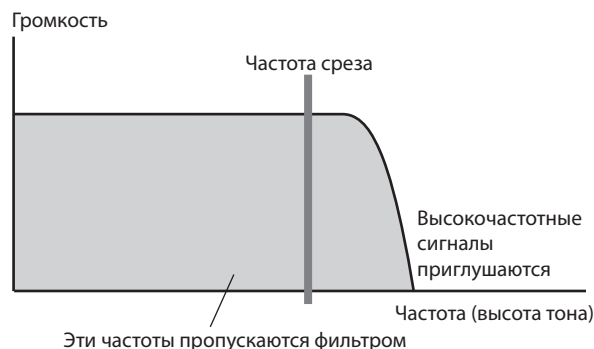
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Этот параметр доступен только при включении параметра RcvKeyOff.

⑫ Фильтр

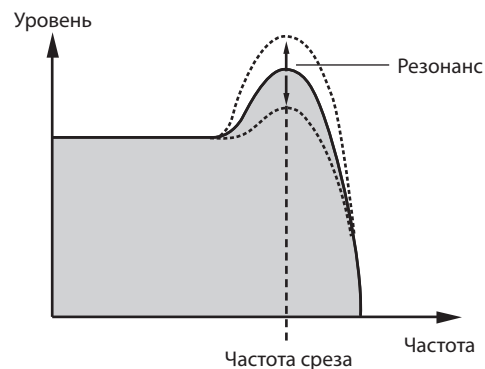
При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет частоту среза низкочастотного фильтра для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет частоту среза низкочастотного фильтра, для каждого выбранного триггерного источника.

Диапазон	-64 - +63
-----------------	-----------

Низкочастотный фильтр**⑬ Q (Резонанс)**

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет резонанс низкочастотного фильтра для каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет резонанс низкочастотного фильтра, для каждого выбранного триггерного источника. Вы можете использовать этот параметр для добавления в звук дополнительной окраски или для более динамичного изменения звука.

Диапазон	-64 - +63
-----------------	-----------

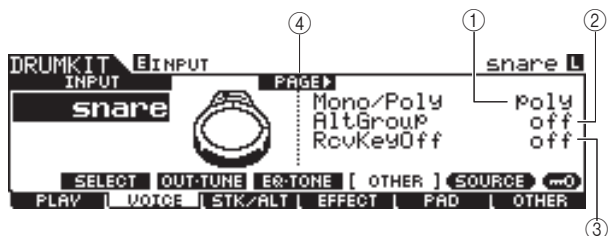


Настройка других параметров

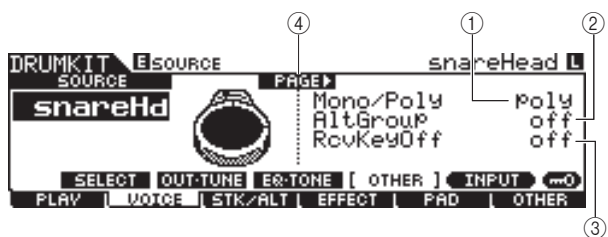
[SF4] OTHER

На этом экране Вы можете установить такие параметры как Mono/Poly (Моно/полифония) и Alternate Group (Альтернативная группа). На экране есть две страницы, вызываемые кнопками курсора [<] и [>].

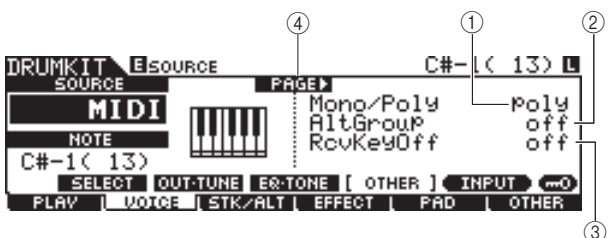
Первая страница при вызове экрана INPUT:



Первая страница при вызове экрана SOURCE:



Первая страница при вызове экрана SOURCE и выборе опции MIDI:



① Монофоническое/полифоническое воспроизведение

При вызове экрана INPUT, этот параметр определяет тип воспроизведения каждого выбранного Триггерного входа: монофоническое или полифоническое. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет тип воспроизведения каждого выбранного Источника триггерного входа: монофоническое или полифоническое.

При выборе «Моно», выполняемые подряд удары по одному и тому же пэду приведут к прекращению звука, сгенерированного предыдущим ударом. После прекращения удара, будет возобновлен предыдущий звук. При выборе «Poly» это ограничение не действует.

Настройки	mono, poly

ПРИМЕЧАНИЕ:

- На дисплее INPUT, символ звездочки (*) появляется в том случае, когда значение, установленное на каждом триггерном источнике, отличается от этого параметра.

② AltGroup (Альтернативная группа)

При вызове экрана INPUT, этот параметр определяет Альтернативную группу, на которую назначен каждый выбранный Триггерный вход. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет Альтернативную группу, на которую назначен каждый выбранный Источник триггерного входа. В реальной акустической ударной установке, физически невозможно одновременное воспроизведение некоторых звуков ударных, например открывание и закрывание тарелок хай-хет. Для предотвращения одновременного воспроизведения Голосов ударных инструментов, достаточно назначить их в одну Альтернативную группу. Может быть создано до 127 альтернативных групп. Для включения одновременного воспроизведения звуков, установите параметр в положение «off».

Настройки	off, HNOpen, HNClose, 1-124

ПРИМЕЧАНИЕ:

- В случае назначения нескольких Голосов Ударных на один и тот же номер (1-124) Альтернативной группы, воспроизводиться будет только голос, имеющий приоритет последнего удара. К Голосам Ударных Инструментов, назначенных на функцию «HNOpen» и «HNClose», применимо специальное правило (ниже).
- Воспроизведение голоса, назначенного на HNOpen, не прекращает звучание голоса, назначенного на HNOpen или HNClose. Воспроизведение Голоса, назначенного на HNClose, прекращает звучание Голоса, назначенного на HNOpen.
- На дисплее INPUT, символ звездочки (*) появляется в том случае, когда значение, установленное на каждом триггерном источнике, отличается от этого параметра.

③ RcvKeyOff (Выключение клавиши приема)

При вызове экрана INPUT, этот параметр определяет наличие реакции выбранного триггерного разъема на MIDI сообщения выключения ноты (MIDI Note Off). При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет наличие реакции выбранного источника триггерного разъема на MIDI сообщения выключения ноты (MIDI Note Off).

Обычно этот параметр отключен, поскольку звуки многих Голосов Ударных обладают естественным затуханием и прекращаются без необходимости подачи сообщения Note Off. Этот параметр должен быть включен в том случае, когда текущий Голос ударного имеет протяженный, незатухающий звук. В этом случае для его остановки необходим посыл MIDI сообщения отключения ноты с внутреннего тонгенератора. Синхронизация MIDI сообщения выключения ноты передаваемого на внутренний тонгенератор определяется параметром Gate Time на экране STK/ALT. Для управления сообщениями MIDI Note Off можно также использовать параметр Hold Mode (Режим удержания) (стр. 94).

Настройки	off, on

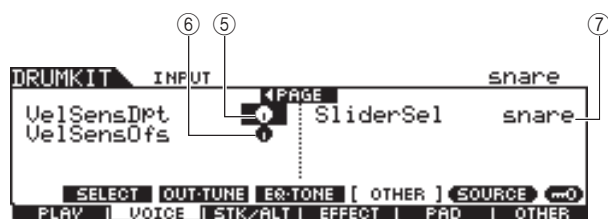
ПРИМЕЧАНИЕ:

- На дисплее INPUT, символ звездочки (*) появляется в том случае, когда значение, установленное на каждом триггерном источнике, отличается от этого параметра.

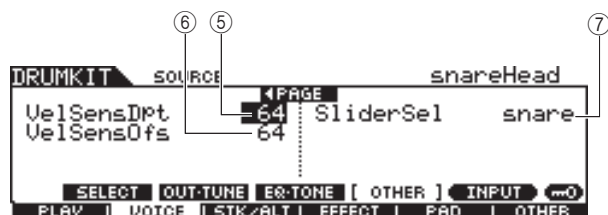
④ PAGE (Страница) ►

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

Вторая страница при вызове экрана INPUT:



Вторая страница при вызове экрана SOURCE:



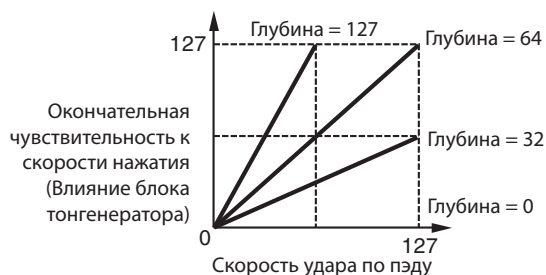
⑤ VelSensDpt (Сила чувствительности к скорости нажатия)

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет степень реакции результирующей громкости каждого из выбранного триггерного входа на силу удара по пэду. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет степень реакции громкости каждого из выбранных источников триггерного входа на силу удара по пэду.

Чем выше значение, тем больше изменение громкости при усилении удара (показано ниже).

Диапазон	0-127
----------	-------

При установке параметра VelSensOfs (описание дается ниже) на 64:



⑥ VelSensOfs (Смещение чувствительности к скорости нажатия)

При вызове экрана INPUT, этот параметр (для которого значение показано на иконке регулятора) определяет влияние воспроизводимых скоростей нажатия каждого выбранного триггерного входа на окончательную скорость нажатия. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет влияние скоростей нажатия каждого выбранного Триггерного источника на окончательную скорость нажатия.

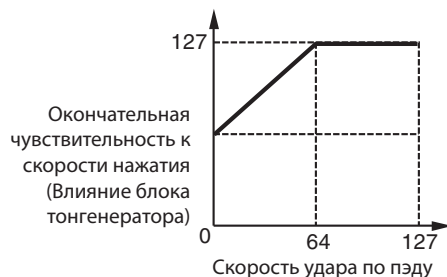
Этот параметр позволяет поднять или опустить все скорости нажатия на одинаковое значение – что позволяет вам автоматически компенсировать слишком жесткую или слишком мягкую игру. Если результат составляет 0 или менее, значение устанавливается на 0. Если результат выше 127, значение устанавливается на 127.

Диапазон	0-127
----------	-------

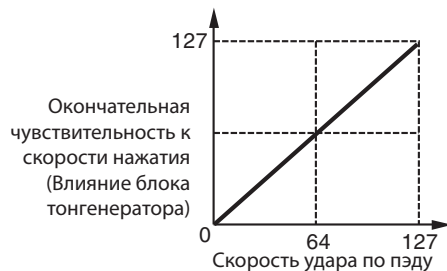
Когда Глубина (выше) = 64, Смещение = 32



Когда Глубина (выше) = 64, Смещение = 96



Когда Глубина (выше) = 64, Смещение = 64



⑦ SliderSel (выбор слайдера)

При вызове дисплея INPUT, этот параметр определяет слайдер для регулировки громкости каждого выбранного триггерного входа. При вызове экрана SOURCE, этот параметр определяет слайдер регулировки громкости каждого выбранного триггерного входа.

Настройки	kick, snare, torn, cymbal, hihat, misc
-----------	--

Программирование Stack/Alternate

[F3] STK/ALT

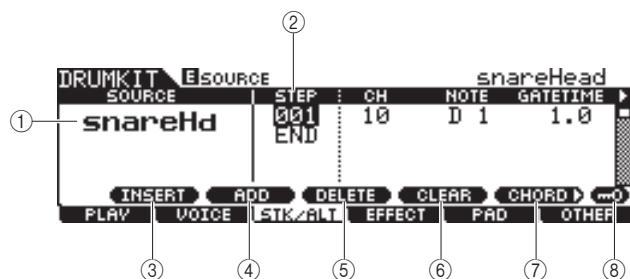
Функция Stack позволяет одновременно воспроизвести несколько Голосов Ударных посредством удара по одиночному пэду. Функция Alternate позволяет воспроизвести различные Голоса Ударных попеременно. Кроме этого, функция Stack позволяет воспроизвести аккорды с помощью голосов определенного тона (на синтезаторах Yamaha они называются «Нормальные Голоса»). Для вызова этих голосов, установите канал (MIDI канал) на номер, отличный от 10 (этот канал обычно используется DTXTREME III для воспроизведения голоса ударного инструмента) и назначьте номер Голоса на соответствующий канал на дисплее [F6] OTHER → [SF3] MIDI. Обратите внимание, что параметры Stack/Alternate могут быть установлены только для каждого источника триггерного входа.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Во внутреннем тонгенераторе DTXTREME III, MIDI канал 10 используется исключительно для Голосов ударных инструментов. MIDI сообщения, генерируемые ударной установкой, будут передаваться во внутренний тонгенератор через MIDI канал 10.

Программирование Stack/Alternate

Поместите курсор на колонке STEP:



① SOURCE (Источник триггерного входа)

Определяет источник триггерного входа, запускающий функцию Stack/Alternate. Для изменения источника триггерного входа, ударьте по соответствующему пэду при выключенной опции Input Lock (Блокировка входа).

Настройки	Смотрите стр. 61
-----------	------------------

② STEP (Шаг)

Определяет номер шага функции Alternate. В большинстве предустановленных Наборов Ударных запрограммирован только Шаг 001. Это означает, что функция Stack/Alternate - не используется. Например, каждая из строк STEP 001 означает программу при первом ударе по пэду. Каждая из строк STEP 002 означает программу при втором ударе по пэду. Точно также, остальные номера 003 и 004 означают то же, что и предыдущие.

При смене номера существующего шага, мигает строка нового номера шага. Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для фиксации номера шага и прекращения мигания.

Настройки	001-100
-----------	---------

③ [SF1] INSERT

Нажмите эту кнопку для вставки нового шага в текущей позиции курсора и увеличения номеров всех запрограммированных ранее шагов, расположенных после курсора, на 1.

④ [SF2] ADD

Нажмите эту кнопку для добавления нового шага с тем же номером позиции, в которой находится курсор без изменения номеров других шагов.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Может быть введено до 100 событий для каждого источника триггерного входа (в общей сложности 500 событий для каждого Набора ударных). При попытке введения большего количества шагов появляется сообщение об ошибке.

⑤ [SF3] DELETE

Нажмите эту кнопку для стирания шага в текущей позиции курсора. Если номер шага удаляется в результате стирания некоторого шага, то номера уже запрограммированных ранее шагов после курсора уменьшаются на 1.

⑥ [SF4] CLEAR

Нажмите эту кнопку для очистки шага в текущей позиции курсора без изменения номеров других шагов.

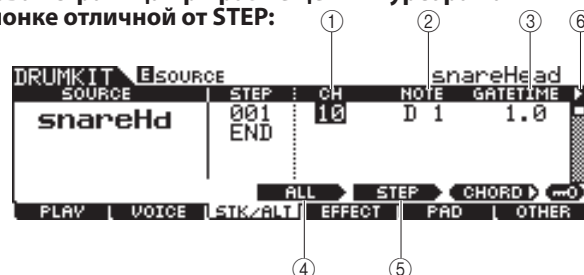
⑦ [SF5] CHORD

Нажмите эту кнопку для вызова экрана, который используется при работе с программой Stack. Воспроизведение осуществляется с внешней MIDI клавиатуры, подключенной к разъему MIDI IN. Подробности см. на стр. 87.

⑧ [SF6] Input Lock

Нажмите эту кнопку для включения /выключения функции Input Lock (Блокировка входа). При включении функции Блокировки Входа, в правой верхней части дисплея появляется индикатор [L]. В этом случае триггерный вход не может быть изменен при ударе по любому пэду. Эта функция удобна для регулировки параметров текущего пэда (подключенного к текущему триггерному входу) при ударе по другим пэдам.

Первая страница при размещении курсора на колонке отличной от STEP:



① CH (MIDI канал)

Определяет MIDI канал. По умолчанию, этот параметр установлен на 10. Эта настройка обычно используется для Голоса Ударного инструмента. Для воспроизведения Голоса с определенной тональностью, установите этот номер на значение, отличное от 10.

Настройки	1-16
-----------	------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для назначения Голоса на каждый из MIDI каналов 1 – 16, вызовите соответствующий экран [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF3] MIDI. Эта настройка может быть выполнена для каждого из Наборов Ударных.

② NOTE

Определяет номер ноты MIDI соответствующего шага.

Настройки	off, C#-2 - G8
-----------	----------------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Подробная информация о связи между Голосами Ударных и номерами нот MIDI дается на стр. 62.

③ GATETIME

Определяет время гейта (время от момента нажатия пэда до момента передачи соответствующей ноты на блок тонгенератора). Фактически, этот параметр определяет продолжительность звучания.

Диапазон	0,0 сек - 9,9 сек
----------	-------------------

④ [SF3] ALL

В зависимости от параметров CH, NOTE, GATE TIME и VELOCITY LIMIT Вы можете одновременно изменить текущие значения всех шагов. Для этого, удерживая кнопку в нажатом состоянии, используйте колесо ввода данных, кнопки [INC/DEC] и [DEC/NO].

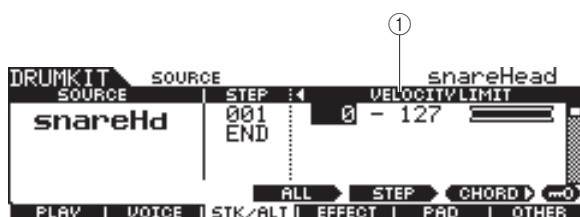
⑤ [SF4] STEP

В зависимости от параметров CH, NOTE, GATE TIME и VELOCITY LIMIT Вы можете изменить текущие значения текущего шага. Для этого одновременно с удержанием этой кнопки воспользуйтесь колесом ввода данных или кнопками [INC/DEC] и [DEC/NO].

⑥ PAGE (страница) ▶

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

Вторая страница:



① VELOCITY LIMIT

Определяет минимальные и максимальные значения диапазона скорости нажатия, в пределах которой будет звучать Голос Ударного Инструмента. Голос Ударного Инструмента будет звучать только в случае удара по пэду со скоростью нажатия в пределах установленного диапазона.

Диапазон	0-127
----------	-------

■ Пример программы Stack/Alternate

Далее дается пример использования функции Stack/Alternate. В этом примере, однократный удар по пэду дает аккорд До мажор. Второй удар дает соль-мажорный аккорд, а третий удар вновь дает До-минорный аккорд.

Пример программы Stack/Alternate

Шаг 001
Программа для первого удара по пэду.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	SOURCE	001	11	C#2	0.000
		001	11	D3	0.000
		001	11	E3	0.000
		002	11	F#2	0.000

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

Шаг 002
Программа для второго удара по пэду.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	SOURCE	002	11	B2	0.000
		002	11	C3	0.000
		002	11	D3	0.000
		003	11	E3	0.000

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

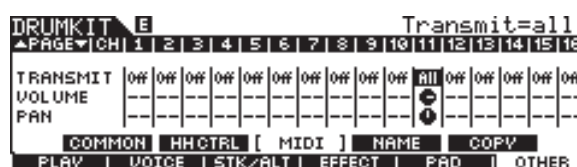
Шаг 003
Программа для третьего удара по пэду.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	SOURCE	003	11	G#2	0.000
		003	11	A2	0.000
		003	11	B2	0.000
		END			

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

Для создания описанной выше программы, выполните следующие действия:

- 1 Нажмите кнопку [F6] OTHER, а затем кнопку [SF3] MIDI для вызова экрана MIDI, на котором Вы сможете установить настройки тонгенератора для каждого из 16 MIDI каналов.
- 2 Переместите курсор на канал 11.
- 3 Переместите курсор вниз на ряд TRANSMIT, и затем установите параметр TRANSMIT для канала 11 в положение «All» или «PC».



4 Переместите снова курсор вниз и установите параметры VCE NUM, BANK MSB и BANK LSB, определяющие номер программы Голоса.

Для получения полного списка доступных Голосов, обратитесь к буклету с таблицей данных.



5 Нажмите кнопку [F3] STK/ALT для вызова экрана Stack/Alternate.

6 Создайте программу, как было описано выше.

С помощью диска данных и кнопок [INS/YES], [DEC/NO] введите соответствующие значения, показанные в примере программы выше. (Для ввода нот может быть использована MIDI клавиатура; смотрите следующий раздел «Программирование функции Stack с использованием внешней MIDI клавиатуры»).

7 Опробуйте созданную программу Stack/Alternate, нажав на пэд в соответствии с количеством шагов программы.

8 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для сохранения настроек в виде Пользовательского Набора Ударных.

Программирование функции Stack с внешней MIDI клавиатуры

[SF5] CHORD

Вы можете ввести события ноты с внешней MIDI клавиатуры, подключенной к разъему MIDI IN на DTXTREME III. Это позволит играть аккорды и ноты и напрямую вводить их в программу Стека.

1 Подключите один конец MIDI кабеля к разъему MIDI OUT на MIDI клавиатуре, а другой конец подключите к разъему MIDI IN на DTXTREME III.

2 На MIDI клавиатуре сделайте соответствующие настройки для активации разъема MIDI.

Если MIDI клавиатура оборудована разъемом USB TO HOST, может потребоваться выполнить ручную включение MIDI операций в зависимости от настроек параметра MIDI на клавиатуре. Для получения подробной информации, смотрите руководство пользователя MIDI клавиатуры.

3 На DTXTREME III, установите параметр MIDI IN/OUT на включение режима работы MIDI.

Вызовите экран [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER и установите параметр MIDI IN/OUT на MIDI.

4 Нажмите кнопку [F3] STK/ALT для вызова экрана Stack/Alternate.

5 Нажмите кнопку [F5] CHORD для перехода к экрану аккорда.

Этот экран используется для приема событий нот MIDI с внешнего MIDI устройства и добавления его в текущую программу Stack/Alternate.

6 Для выбора номера Шага используйте колесо ввода данных или кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

7 Сыграйте на клавиатуре

Воспроизводимые на MIDI клавиатуре ноты (вместе с соответствующим MIDI каналом) появляются на дисплее.

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

CANCEL OK

8 Нажмите кнопку [F6] OK для включения принятых нот в текущую программу Stack/Alternate.

Если Вы не хотите включить принятые ноты в программу, нажмите кнопку [F5] CANCEL для возврата к исходному дисплею.

9 При необходимости повторите шаги 6–8.

10 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для сохранения настроек в виде Пользовательского Набора Ударных.

Настройки эффекта

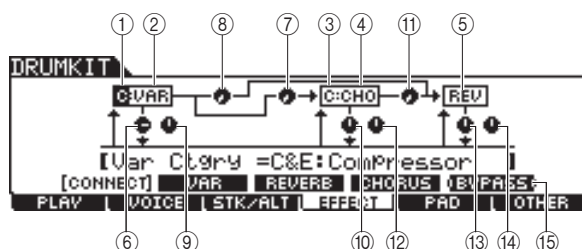
[F4] EFFECT

На экранах, вызываемых кнопкой [F4] EFFECT, Вы можете настроить параметры эффекта для текущего Набора Ударных. В режиме Набора Ударных можно настроить параметры эффектов Реверберации, Хоруса и Вариации. Эффекты Реверберации и Хоруса применяются как ко всему звуку DTXTREME III, так и к звучанию Набора Ударных. В то же время эффекты Вариации применяются только к звучанию Набора Ударных. Дополнительная информация о структуре эффекта находится на стр. 68.

Настройки подключения эффекта

[SF1] CONNECT

На этом экране дается наглядный, общий вид маршрутизации эффекта и полная регулировка эффектов.



① Категория эффекта Вариации

Определяет категорию эффекта вариации.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

② Тип эффекта Вариации

Определяет тип эффекта вариации.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

③ Категория эффекта Хоруса

Определяет категорию эффекта Хоруса.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

④ Тип эффекта Хорус

Определяет тип эффекта Хоруса.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

⑤ Тип эффекта Реверберации

Определяет тип эффекта Реверберации. Категорию эффекта реверберации выбирать не требуется, поскольку типы эффекта блока Реверберации не разделены на категории.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

⑥ Возврат Вариации

Определяет уровень возврата эффекта вариации.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑦ Вариация на хорус

Определяет уровень отправки сигнала, посылаемого с эффекта Вариации на эффект Хоруса.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑧ Вариация на Реверберацию

Определяет уровень посылы сигнала, посылаемого с эффекта вариации на эффект реверберации.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑨ Панорамирование Вариации

Определяет позицию панорамирования звука эффекта вариации.

Диапазон	L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)
----------	--

⑩ Возврат Хоруса

Определяет уровень возврата эффекта Хоруса.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑪ Хорус на реверберацию

Определяет уровень отправки сигнала, посылаемого с эффекта хоруса на эффект реверберации.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑫ Панорамирование Хоруса

Определяет позицию панорамирования звука эффекта Хоруса.

Диапазон	L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)
----------	--

⑬ Возврат реверберации

Определяет уровень возврата эффекта Реверберации.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑭ Панорамирование реверберации

Определяет позицию панорамирования звука эффекта реверберации.

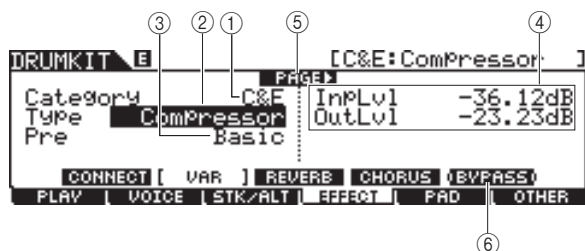
Диапазон	L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)
----------	--

⑮ [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения всех трех блоков эффекта (Реверберация, Хорус и Вариация). При выключенной функции Bypass (индикация BYPASS показана белым текстом на черном фоне), эффекты Реверберации, хоруса и вариации добавляются в звук Набора Ударных. При включенной функции Bypass (индикация BYPASS показана черным текстом на белом фоне), один, два или все три блока эффектов будут отключены. Рамка, окружающая отключенный блок эффекта (либо C: VAR, C: CHO и REV), показывается пунктирной линией, а рамка, окружающая не отключенный блок эффекта, показывается сплошной линией.

Настройки эффекта Вариация

[SF2] VAR



① Категория

② Тип

Эквивалентно ① или ② на дисплее [SF1] CONNECT. Тип эффекта вариации выбирается из колонки Type (Тип). При затруднении с выбором нужного типа эффекта, выберите сначала Категорию, а затем тип.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

③ Пресет

Для определения изменения звука выбранным типом эффекта, можно использовать различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать предварительно запрограммированные настройки параметров эффекта.

Настройки	Смотрите прилагаемую отдельно таблицу данных.
-----------	---

④ Параметры эффекта

Количество и значения параметров отличаются в зависимости от текущего типа эффекта. Подробная информация о параметрах Эффекта дается на стр. 72. Информация о параметрах для каждого типа эффекта дается в отдельном буклете с таблицами данных.

⑤ PAGE (Страница) ►

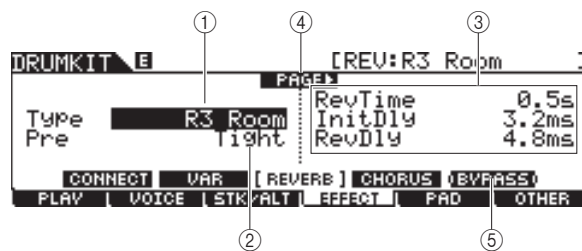
Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

⑥ [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения эффекта Вариация. При выключенной функции Bypass (индикация BYPASS показана белым текстом на черном фоне), эффект вариации добавляется в звук Набора Ударных. При включенной функции Bypass (индикация BYPASS показана черным текстом на белом фоне), эффект вариации не добавляется в звук Набора Ударных.

Настройки эффекта Реверберации

[SF3] REVERB



① Type (тип)

Эквивалентно ⑤ на дисплее [SF1] CONNECT. Вы можете выбрать тип эффекта реверберации в колонке Type.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

② Пресет

Для определения изменения звука выбранным типом эффекта, можно использовать различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать предварительно запрограммированные настройки параметров эффекта.

Настройки	Смотрите прилагаемую отдельно таблицу данных.
-----------	---

③ Параметры эффекта

Количество и значения параметров отличаются в зависимости от текущего типа эффекта. Подробная информация о параметрах Эффекта дается на стр. 72. Информация о параметрах для каждого типа эффекта дается в отдельном буклете с таблицами данных.

④ PAGE (Страница) ►

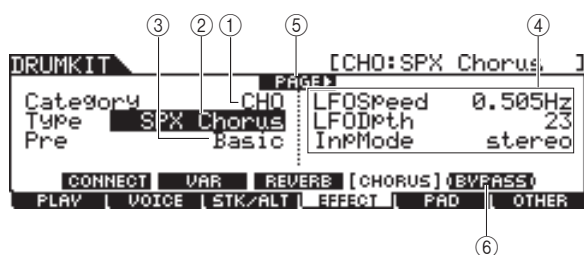
Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

5 [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения эффекта Реверберации. При выключенной функции Bypass (индикация BYPASS показана белым текстом на черном фоне), эффект Реверберации добавляется в звук Набора Ударных. При включенной функции Bypass (индикация BYPASS показана черным текстом на белом фоне), эффект реверберации не добавляется в звук Набора Ударных.

Настройки эффекта Хорус

[SF4] CHORUS



① Категория

② Тип

Эквивалентно ③ или ④ на дисплее [SF1] CONNECT. Тип эффекта Хоруса выбирается из колонки Type (Тип). При загрузке с выбором нужного типа эффекта, выберите сначала Категорию, а затем тип.

Настройки	Подробная информация о категориях и типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	--

③ Пресет

Для определения изменения звука выбранным типом эффекта, можно использовать различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать предварительно запрограммированные настройки параметров эффекта.

Настройки	Смотрите прилагаемую отдельно таблицу данных.
-----------	---

④ Параметры эффекта

Количество и значения параметров отличаются в зависимости от текущего типа эффекта. Подробная информация о параметрах Эффекта дается на стр. 72. Информация о параметрах для каждого типа эффекта дается в отдельном буклете с таблицами данных.

⑤ PAGE (Страница) ►

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

⑥ [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения эффекта Хоруса.

При выключенной функции Bypass (индикация BYPASS показана белым текстом на черном фоне), эффект Хоруса добавляется в звук Набора Ударных. При включенной функции Bypass (индикация BYPASS показана черным текстом на белом фоне), эффект Хоруса не добавляется в звук Набора Ударных.

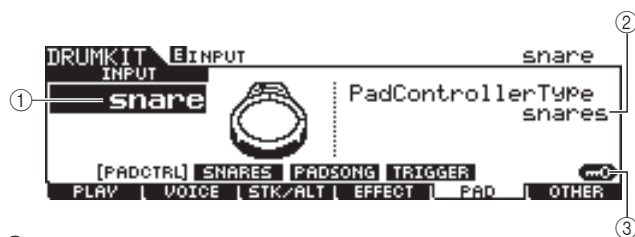
Настройки Пэда

[F51] PAD

Назначение функции на контроллер пэда

[SF1] PADCTRL

На этом экране можно назначить функцию на Контроллер Пэда. Этими контроллерами оснащены модели пэдов TP100 и TP120SD.



① INPUT (Триггерный вход)

Определяет редактируемый триггерный вход (эквивалентен подключенному пэду). Обратите внимание, что этот параметр может быть установлен только для каждого триггерного входа.

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

② Тип контроллера пэда

Определяет функцию, назначенную на Контроллер пэда, подключенный к триггерному входу, указанному в (1)

Настройки	off, snares, tuning, tempo, filter, voice
-----------	---

- off Нет назначенной функции на контроллер пэда.
- snares Вращение Контроллера Пэда регулирует энергичность или плавность изменения параметра, или регулирует включение/выключение малых барабанов и параметров настройки Малых барабанов на дисплее [DRUM KIT]→[F5] PAD→[SF2] SNARES. Поверните Контроллер Пэда влево (против часовой стрелки) для постепенного вывода эффекта snarry. Поверните Контроллер Пэда вправо (по часовой стрелке) для постепенного ослабления эффекта. Если эффект snarry открыт полностью, поверните Контроллер Пэда направо для его ослабления.
- tuning Контроллер Пэда регулирует настройку Голоса Ударных или регулирует параметры Tuning на дисплее [DRUM KIT]→[F2] VOICE→[SF2] OUT-TUNE. Поверните Контроллер Пэда влево (против часовой стрелки) для опускания высоты тона. Поверните Контроллер Пэда вправо (по часовой стрелке) для подъема высоты тона.
- tuning Контроллер Пэда регулирует темп воспроизведения Песни или Метронома. При вращении Контроллера Пэда, на светодиодном дисплее показывается темп Песни или метронома.
- filter Контроллер Пэда регулирует тональные характеристики Голоса Ударных или регулирует параметр Фильтра на дисплее [DRUM KIT]→[F2] VOICE→[SF3] EQ-TONE. Поверните Контроллер Пэда влево (против часовой стрелки) для получения более приглушенного или темного звучания Голоса Ударных. Поверните Контроллер Пэда вправо (по часовой стрелке) для более яркого звучания Голоса Ударных.

voice Вращение Контроллера Пэда устанавливает статус включения/выключения snarry или устанавливает параметры включения/выключения малых барабанов на дисплее [DRUM KIT]→[F5] PAD→[SF2] SNARES. Поверните Контроллер Пэда влево (против часовой стрелки) для включения эффекта snarry, или отключите Малые барабаны. Поверните Контроллер Пэда вправо (по часовой стрелке) для выключения эффекта snarry, или включите Малые барабаны.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Настройка типа контроллера Пэда по умолчанию отличается в зависимости от Набора Ударных.
- Показанные выше значения отличаются в зависимости от выбранного триггерного входа. Например, параметры "snares" и "voice" доступны только при установке INPUT (триггерный вход) на "snare".

③ [SF6] Input Lock

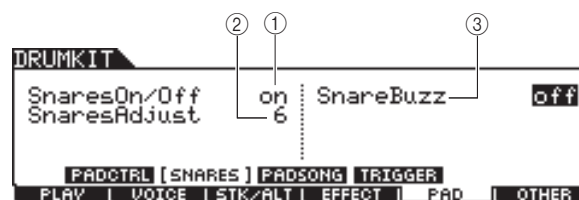
Нажмите эту кнопку для включения /выключения функции Input Lock (Блокировка входа) При включении функции Блокировки Входа, в правой верхней части дисплея появляется индикатор [L]. В этом случае триггерный вход не может быть изменен при ударе по любому пэду. Эта функция удобна для регулировки параметров текущего пэда (подключенного к текущему триггерному входу) при ударе по другим пэдам.

Настройки Snarry

[SF2] SNARES

На этом экране Вы можете настроить параметры, связанные с эффектом snarry пэда малых барабанов, подключенного к разъему SNARE. Эти параметры могут быть также изменены с помощью Контроллера Пэда, расположенного на пэде ударного инструмента, подключенного к разъему Snare.

Имейте в виду, что настройки на этом дисплее доступны только для пэдов ударных, подключенных к разъему SNARE.



① Включение/выключение малых барабанов

Определяет статус включения эффекта snarry. При включении, эффект snarry отключается. При выключении – включается.

Настройки	off, on
-----------	---------

② Настройка малых барабанов

Определяет степень растяжения эффекта snarry. Установите этот параметр на 1 для более размашистого эффекта snarry. Чем выше значение, тем плотнее растяжение.

Диапазон	1 - 24
----------	--------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Настройка этого параметра изменяет параметр Затухания «snareHd» и «snareOp» на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE.

③ Резонанс малых барабанов

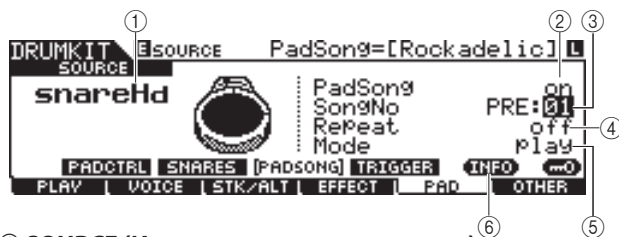
Определяет наличие резонанса эффекта snarry вместе со звуком Тома или Барабана Бочки. При включении, эффект snarry резонирует вместе со звуком Тома или Барабана Бочки.

Настройки	off, 1 - 5
-----------	------------

Настройки пэда песни

[SF3] PADSONG

На этом экране Вы можете настроить параметры, относящиеся к Песне пэда для каждого источника триггерного входа. Функция Песни Пэда позволяет воспроизвести Песню с помощью удара по пэду, вместо нажатия кнопки. На один источник триггерного входа назначается одна Песня. Всего может быть установлено до четырех Песен пэда.



① SOURCE (Источник триггерного входа)

Определяет Источник триггерного входа, на который Вы хотите назначить Песню пэда. Для изменения источника триггерного входа, ударьте по соответствующему пэду при включенной опции Input Lock (Блокировка входа).

Настройки	Смотрите список источников триггерного входа на стр. 61.
-----------	--

② Песня пэда

Определяет назначение Песни пэда на выбранный источник триггерного входа. При включении этого параметра, источник триггерного входа может быть использован для запуска воспроизведения Песни, определенной ниже. При выключении этого параметра, установка перечисленных ниже параметров не выполняется.

Настройки	off, on
-----------	---------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для одного Набора Ударных может быть воспроизведено до четырех Песен Пэда. Если Вы уже определили четыре песни пэда для других источников триггерного входа, то установка следующего параметра ③ – ⑤ невозможна. На дисплее выводится символ «--».

③ Номер песни

Определяет номер Песни при включении Песни Пэда. Для запуска указанной здесь Песни Пэда ударьте по пэду, соответствующего Источнику триггерного входа. При отключении Песни Пэда, установка этого параметра невозможна.

Настройки	PRE:01 -87, USR: 01 -50
-----------	-------------------------

④ Повтор

Определяет повторное воспроизведение песни. При включении, Песня (запускаемая ударом по пэду) будет воспроизводиться повторно. При отключении, воспроизведение песни автоматически остановится по достижении конца.

Настройки	off, on
-----------	---------

⑤ Режим

Определяет реакцию воспроизведения Песни на удар по пэду. При выборе опции «play», удар по пэду запускает или останавливает определенную Песню. При выборе опции «chase», удар по пэду воспроизводит только один такт из выбранной Песни. При выборе «cutoff», удар по пэду останавливает любую Песню, запущенную ударом по другим пэдам (у которых параметр режима установлен на «cutoff») и затем запускает определенную Песню. Повторный удар по пэду останавливает указанную Песню. Имейте в виду, что при установке параметра Режим на всех Песнях Пэда на опцию «cutoff», возможно воспроизведение только одной Песни.

Настройки	play, chase, cutoff
-----------	---------------------

⑥ [SF5] INFO (Информация)

Нажмите эту кнопку для вызова экрана с настройками Песни Пэда.

DRUMKIT		SOURCE	rideBw	
INFORMATION		SONG NO.	REPEAT	MODE
1:	rideBw	USR:03	→	play
2:	crash1Bw	USR:01	→	play
3:	off			
4:	off			

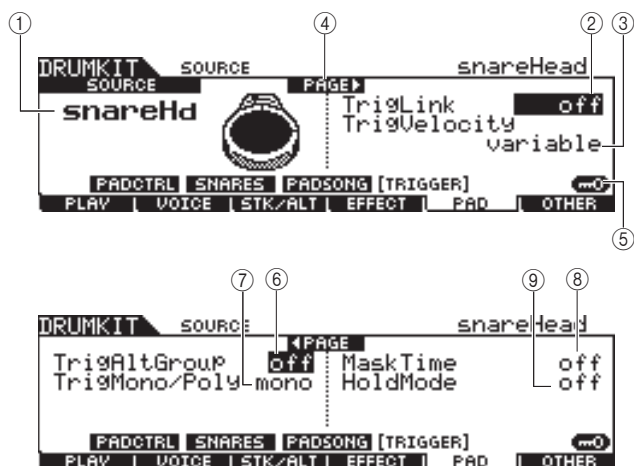
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Песня Пэда воспроизводится в соответствии с темпом, установленным в режиме Песни или Метронома. DTXTREME III имеет единственное значение темпа
- Имейте в виду, что мягкий удар по пэду не запустит Песню пэда. Ударьте по пэду сильнее, чем нижний предел установленного уровня. Если на Источник триггерного входа назначены и функция пэда (которая может быть установлена на экране [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC) и Песня пэда, то в этом случае установка песни пэда отменяется.
- В зависимости от выбранных песен пэда и нормальной песни могут быть получены совершенно неожиданные звуки. Это происходит в результате того, что каждая песня может передавать через один и тот же MIDI канал различные настройки на внутренний тонгенератор. Если Вы предполагаете одновременно использовать две или более Песни, необходимо убедиться в том, что MIDI каналы, используемые для песни, установлены на различные значения.

Настройки сигнала триггера

[SF4] TRIGGER

На этом экране, Вы можете установить параметры, определяющие отклик DTXTREME III на триггерный сигнал для каждого источника триггерного входа. Дисплей содержит две страницы.



① SOURCE (Источник триггерного входа)

Определяет редактируемый источник триггерного входа. Для изменения источника триггерного входа, ударьте по соответствующему пэду при выключенной опции Input Lock (Блокировка входа).

Настройки	Смотрите список источников триггерного входа на стр. 61.
-----------	--

② TrigLink (Связь триггера)

При выборе здесь любого значения отличного от «off», различные Источники триггерного входа (на одном и том же пэде) могут генерировать триггерные сигналы одновременно при ударе конкретного источника триггерного входа. Имейте в виду, что доступные значения (Источник триггерного входа) различаются в зависимости от Источника триггерного входа, определенного в пункте ①

Настройки	off, head, rim1, rim2, rim1&2, bow, pad11
-----------	---

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке параметра SOURCE на «hhFtCl», «hhSplsh» или «pad11», параметр Связи триггера - недоступен.

③ TrigVelocity (Скорость нажатия триггера)

Определяет значение скорости нажатия, генерируемое при ударе по пэду в соответствии с Источником, определенным в пункте (1) При выборе параметра «variable», значение скорости нажатия определяется силой удара. При установке значения в диапазоне от 1 до 127, для скорости нажатия используется соответствующее значение, независимо от силы удара.

Настройки	variable, 1-127
-----------	-----------------

④ PAGE (Страница) ►

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

⑤ [SF6] Input Lock

Нажмите эту кнопку для включения / выключения функции Input Lock (Блокировка входа). При включении функции Блокировки Входа, в правой верхней части дисплея появляется индикатор [L]. В этом случае триггерный вход не может быть изменен при ударе по любому пэду. Эта функция удобна для регулировки параметров текущего пэда (подключенного к текущему триггерному входу) при ударе по другим пэдам.

⑥ TrigAltGroup (Альтернативная триггерная группа)

Определяет Альтернативную Группу, на которую назначен Источник триггерного входа. При группировке нескольких источников триггерного входа с одинаковым назначенным номером, единожды будет доступен только один вход из этой группы. При включении Источника триггерного входа с альтернативной триггерной группы, другие источники триггерного входа с этой же группы соответственно генерируют событие MIDI отключения ноты для соответствующего номера ноты MIDI. Параметр RcvKeyOff для Голоса ударного инструмента (10 канал) должен быть установлен в положение «on» (включен) на экране [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Может быть создано до 32 альтернативных групп. Для включения одновременного воспроизведения звуков, установите параметр в положение «off».

Настройки	Off, 1 - 32
-----------	-------------

⑦ TrigMono/Poly (Монофонический/полифонический триггер)

Определяет тип воспроизведения текущего источника триггерного входа: монофоническое или полифоническое. При выборе опции «mono» запуск одного Голоса будет останавливать воспроизведение предыдущего. После завершения, возобновится воспроизведение предыдущего Голоса. Обратите внимание, что предыдущий звук останавливается сообщением отключения ноты, в отличие от параметра Mono/Poly, который вызывается на экране [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Соответственно, параметр RcvKeyOff для Голоса Ударного Инструмента (текущий источник триггерного входа) должен быть установлен в положение «on» (включен) на экране [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. При выборе «Poly» это ограничение не действует.

Настройки	mono, poly
-----------	------------

⑧ Время маскирования

Определяет величину времени, в течение которого DTXTREME не принимает триггерный сигнала с текущего источника триггерного входа после удара по соответствующему пэду. При установке, например, этого параметра в значение «2.0», DTXTREME III игнорирует триггерный сигнал в течение 2 секунд после удара по соответствующему пэду.

Настройки	off, 20ms, 40ms - 10.00s (by 20ms), 20.00s, 30.00s
-----------	---

⑨ Режим удержания

Этот параметр обычно установлен в позицию «off», так что удар по пэду (текущий источник триггерного входа) только запускает соответствующий голос ударного. С другой стороны, при установке на «on», удар по пэду поочередно запускает оба триггера, и останавливает соответствующий звук Голоса. Поскольку сообщения выключения ноты используются для остановки звука Голоса, вам необходимо установить параметр RcvKeyOff в положение «on» (включено) для дисплея [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Настройки	off, on
-----------	---------

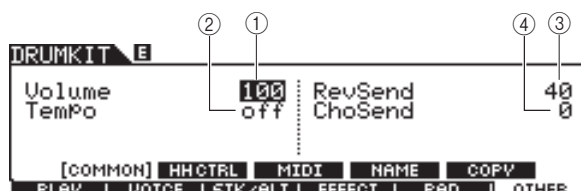
Другие настройки

[F6] OTHER

Общие настройки для всего Набора Ударных

[SF1] COMMON

На этом экране, Вы можете установить параметры, применимые ко всем звукам текущей Ударной установки.



① Громкость

Определяет громкость всего Набора Ударных.

Диапазон	0-127
----------	-------

② Темп

Определяет значение темпа, вызываемое при выборе текущего Набора Ударных. При выборе опции «off» значение темпа сохраняется при выборе текущего Набора Ударных.

Диапазон	off, 30 -300
----------	--------------

③ RevSend (Отправка реверберации)

Определяет глубину Реверберации, применяемую к Набору Ударных. Этот параметр смещает один и тот же параметр для каждого из Голосов Ударных, назначенных на текущий Набор Ударных.

Диапазон	0-127
----------	-------

④ ChoSend (Отправка хоруса)

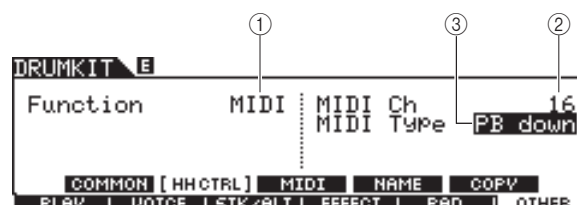
Определяет глубину Хоруса, применяемую к Набору Ударных. Этот параметр смещает один и тот же параметр для каждого из Голосов Ударных, назначенных на текущий Набор Ударных.

Диапазон	0-127
----------	-------

Настройки контроллера Hi-Hat

[SF2] HH CTRL

На этом экране, Вы можете установить параметры контроллера Хай-хет (педальный контроллер), подключенного к разъему HI-HAT (стр. 12).



① Функция

Определяет функцию, назначенную на контроллер Hi-Hat. При выборе опции «Hi-Hat», контроллер Hi-Hat может быть использован для воспроизведения тарелки хай-хет. При выборе «MIDI», можно генерировать MIDI сообщения. Для этого нажмите контроллер Hi-Hat в соответствии с описанными ниже настройками параметра MIDI Ch и параметра MIDI Type.

Настройки	HiHat, MIDI
-----------	-------------

② MIDI Ch

Определяет MIDI канал, по которому Контроллер Hi-Hat генерирует MIDI сообщения. Этот параметр доступен только установке параметра Функции на MIDI.

Настройки	1 -16
-----------	-------

③ Тип MIDI

Определяет тип MIDI сообщений, генерируемых контроллером Hi-Hat. Этот параметр доступен только при установке параметра Функции на MIDI. «CtlOOO» - «Q1119» соответствуют сообщениям Изменения управления (Control Change), «AT» соответствует Aftertouch (Послекасание), "PB up" соответствует поднятию Pitch Bend (высоты тона) (при нажатии) и «PB down» соответствует опусканию Pitch Bend (Высоты тона) (при нажатии).

Настройки	CtlOOO - Ctl119, AT, PB up, PB down
-----------	-------------------------------------

Настройки MIDI

[SF3] MIDI

На этом экране, Вы можете выполнить настройки MIDI, вызываемые, при выборе текущего Набора Ударных. В соответствии со сделанными здесь настройками, MIDI сообщения для 16 каналов будут передаваться на внутренний тонгенератор или внешнее MIDI устройство через MIDI при выборе текущего Набора Ударных. На дисплее представлены пять страниц.

Первая страница



① TG SW (Переключатель Тонгенератора)

Определяет, будет или нет выполняться передача MIDI сообщений на внутренний тонгенератор при выборе текущего Набора Ударных. При включении этого параметра, выбор текущего Набора Ударных передает MIDI сообщения для соответствующих каналов на внутренний тонгенератор в соответствии с настройками, сделанными в пунктах ③–⑪.

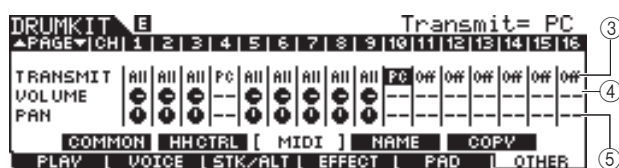
Настройки	Off, On
-----------	---------

② MIDI SW (MIDI переключатель)

Определяет, будет или нет выполняться передача MIDI сообщений на внутренний тонгенератор через MIDI OUT для каждого MIDI канала при выборе текущего Набора Ударных. При включении этого параметра, выбор текущего Набора Ударных передает MIDI сообщения для соответствующих каналов на внешний тонгенератор через MIDI OUT в соответствии с настройками, сделанными в пунктах ③–⑪.

Настройки	Off, On
-----------	---------

Вторая страница



③ TRANSMIT

Определяет тип MIDI сообщений, передаваемых на внутренний тонгенератор или внешнее MIDI устройство. При выборе опции «off», MIDI сообщение будет передаваться даже при включении параметров TG SW и MIDI SW. При выборе «all», будут передаваться оба сообщения Program Change и Control Change (Изменение Программы и Изменение Управления). При выборе «PC», будут передаваться только сообщения Program Change (Изменение Программы).

Настройки	Off, All, PC
-----------	--------------

④ VOLUME (Громкость)

Определяет значение Громкости (сообщение Изменения Управления номер 7) для каждого MIDI канала.

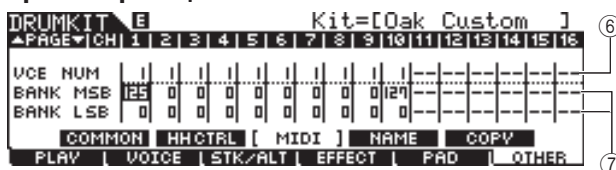
Диапазон	0-127
----------	-------

⑤ PAN

Определяет значение Панорамирования (сообщение Изменения Управления номер 10) для каждого MIDI канала.

Диапазон	L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)
----------	--

Третья страница



⑥ VCE NUM (Номер Голоса)

Определяет номер сообщения Изменения Программы для каждого MIDI канала

Настройки	1-128
-----------	-------

⑦ BANK MSB/LSB

Определяет номер сообщения Изменения Программы (по значениям банка MSB/LSB) для каждого MIDI канала

Настройки	1-127
-----------	-------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Информация о Банке MSB, банке LSB и сообщения Изменения программы и о том, как они определяют Голос DTXEXTREME III, дается в таблице Голосов в отдельном буклете.

Четвертая страница



⑧ REV SEND (Отправка реверберации)

Определяет значение уровня отправки реверберации (сообщение Изменения Управления номер 91) для каждого MIDI канала.

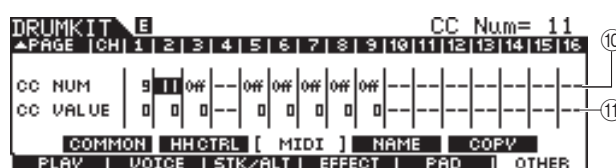
Настройки	1-128
-----------	-------

⑨ CHO SEND (Отправка хоруса)

Определяет значение уровня отправки Хоруса (сообщение Изменения Управления номер 93) для каждого MIDI канала.

Настройки	1-128
-----------	-------

Пятая страница



⑩ CC NUM

Определяет номер сообщения Изменения управления для каждого MIDI канала

Настройки	Off, 1-95
-----------	-----------

⑪ CCVALUE

Определяет значение указанного номера сообщения Изменения для каждого MIDI канала.

Настройки	1-128
-----------	-------

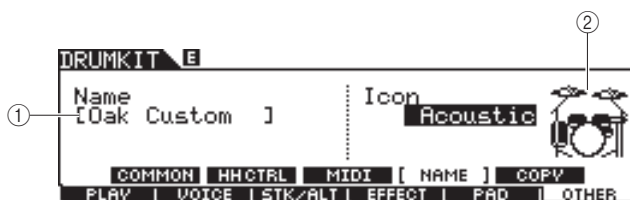
ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке события изменения управления ⑩⑪, которое дублирует настройки VOLUME ④, PAN ⑤, REV SEND ⑧ или CHO SEND ⑨, это событие будет иметь приоритет.

Наименование Набора Ударных

[SF4] NAME

На этом экране Вы можете назначить оригинальное имя Набору Ударных.



②

①

SF6



① Имя

Введите символы для имени Набора Ударных (до 12 символов). Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6] LIST и введите имя. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

② Иконка

Определяет иконку Набора Ударных, отображаемую на дисплее [F1]PLAY. При выборе опции «off» иконка на дисплее [F1] PLAY не отображается.

Настройки	Acoustic, Rock, Electric, Box, Effect, R&B/H-Hop, Percuss, Rhythm-Pad Song, off
-----------	---

③ [SF6] LIST

Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6] LIST и введите имя. Курсор должен находиться в рамке имени. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

Копирование настроек параметра

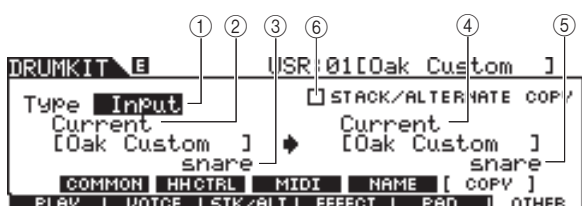
[SF5] COPY

На этом экране, Вы можете скопировать настройки параметра с определенного триггерного входа/источника триггерного входа/ноты MIDI указанного Набора ударных на определенный триггерный вход/Источник триггерного входа/ноты MIDI указанного Набора ударных.

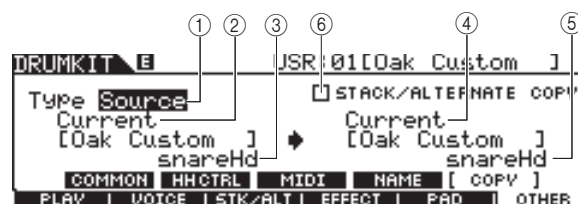
После настройки параметров копирования источника и назначения, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для выполнения операции копирования.

Доступные параметры отличаются в зависимости от значения параметра Типа, указанного в левом верхнем углу.

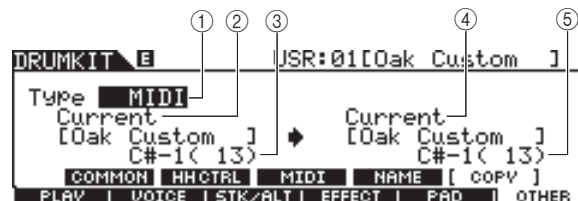
При установке Типа на «Input» (Триггерный вход):



При установке Типа на «Source».



При установке Типа на «MIDI».



① Тип

Определяет, какой сегмент используется в качестве источника копирования, а какой в качестве назначения копирования. Триггерный вход (Группа Голоса), источник триггерного входа (Голос) или MIDI (нота MIDI).

Настройки	Input (Trigger Input jack), источник триггера (Trigger Input Source), MIDI
-----------	--

② Номер источника Набора Ударных

Определяет номер Набора Ударных, используемого в качестве источника. Опция «current» означает текущий редактируемый Набор Ударных.

Настройки	Current, PRE: 01 -USR:50
-----------	--------------------------

③ Источник копирования

Определяет источник для операции копирования. При установке Типа на «Input», этот параметр определяет в качестве источника Триггерный вход. При установке Типа на «Source», этот параметр определяет в качестве источника Источник Триггерного входа. При установке Типа на «MIDI», этот параметр определяет в качестве источника имя ноты MIDI.

④ Номер назначения Набора Ударных

Определяет номер Набора Ударных, используемого в качестве назначения. Опция «current» означает текущий редактируемый Набор Ударных.

Настройки	Current, USR: 01 -50
-----------	----------------------

⑤ Назначение копирования

Определяет назначение для операции копирования. При установке Типа на «Input», этот параметр определяет в качестве назначения Триггерный вход. При установке Типа на «Source», этот параметр определяет в качестве назначения Источник Триггерного входа. При установке Типа на «MIDI», этот параметр определяет в качестве назначения имя ноты MIDI.

⑥ STACK/ALTERNATE COPY

При установке флажка в этой рамке, выполняется также копирование настроек Stack/Alternate. При снятии флажка, настройки Stack/Alternate не копируются за исключением первой ноты настройки. Имейте в виду, что этот параметр не доступен при установке Типа на MIDI.

Режим Песни

[SONG]

В этом разделе дается описание режима Песни. Для вызова режима используйте кнопку [SONG]. В режиме Песни можно выбрать нужную Песню из Предустановленных Песен (PRE: 01 – 87) для работы и репетиции. Также имеется 50 Пользовательских Песен (USR: 01 – 50) для записи и редактирования Ваших собственных песен. Кроме этого, можно выбрать одну из песен SMF (EXT: от 01 до 99) сохраненных на внешнем USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE. Эти Песни могут быть вызваны напрямую даже несмотря на то, что они сохранены на внешнем устройстве.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- В дополнение к Песням, выбранным в режиме Песня, и запущенным/остановленным с помощью кнопки [*/*] на панели, можно использовать Пэд Песни, который позволяет запустить определенную Песню путем удара по пэду. Для получения дополнительной информации о Пэде Песен, смотрите стр. 93.

ВНИМАНИЕ

- Данные песни, записанные в режиме Записи Песни, и отредактированные в режиме Операции с Песнями временно размещаются в памяти ОЗУ (DRAM). Это означает, что они могут быть утеряны при выключении питания. Проследите за тем, чтобы перед выключением питания, данные песни в режиме Файла были сохранены на внешнее USB запоминающее устройство, подключенное к разъему USB TO DEVICE.

Воспроизведение песни

[F1] PLAY

Описание работы на экране, вызываемом Операцией [SONG] → [F1] PLAY, дается на стр. 35 в Кратком руководстве.

Запись Песни

[F1]PLAY-[REC]

Описание работы на экране, вызываемом Операцией [SONG] → [F1] PLAY → [REC], дается на стр. 43 в Кратком руководстве.

Операции с песней

[F2] JOB

В режиме Операции с Песней содержится полный набор инструментов редактирования и функций передачи данных, которые Вы можете использовать для изменения звучания Песни. Также имеются различные полезные Операции, такие как копирование или стирание данных.

Функции	Описание
[SF1] SONG	Операции с песней
01 : Copy Song	Эта Операция копирует все данные из выбранной Песни в текущую Песню.
02: Clear Song	Эта Операция очищает все данные из текущей Песни.
03: Song Name, Tempo, Repeat	Эта Операция позволяет установить имя, темп, и настройки включения /выключения повтора текущей Песни.
[SF2] TRACK	Операция с треком
01 : Quantize	Эта Операция (применима к текущей Песне и указанному треку) регулирует синхронизацию события ноты путем смещения ее в сторону ближайшего целого такта.
02: Mix Track	Эта Операция выполняет сведение всех данных с обоих треков 1 и 2 текущей Песни в любой из треков 1 и 2 этой же Песни.
03: Copy Track	Эта Операция копирует все данные из указанного трека определенной Песни в определенный трек текущей Песни.
04: Clear Track	Эта Операция очищает все данные из определенного трека текущей Песни.
[SF3] MEAS	Операция такта
01: Copy Measure	Эта Операция копирует все данные из указанного диапазона такта определенного трека определенной песни в указанный диапазон такта определенного трека текущей песни.
02: Create Measure	Эта Операция создает пустые такты в конкретной точке в определенном треке или треках текущей Песни.
03: Delete Measure	Эта Операция стирает определенные такты текущей Песни
04: Erase Measure	Эта Операция очищает все данные из определенной области такта текущей Песни. В результате получается пауза.
[SF4] VOICE	Операция с голосом
Эта Операция устанавливает параметры тонгенератора, такие как голос, громкость и панорамирование для всех 16 MIDI каналов.	

Основные процедуры в режиме Операции с Песней

- 1 В режиме Песня, выберите нужную пользовательскую Песню (с которой Вы хотите выполнить действие) и нажмите кнопку [F2] JOB для входа в режим Операции с Песней.

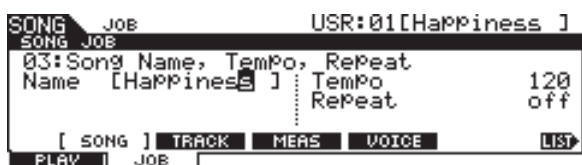
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Имейте в виду, что вход в режим Операции с Песней возможен только при выборе Пользовательской Песни.

- 2 Нажмите одну из кнопок [SF1] – [SF2] для выбора нужного меню Job (Операции).



- 3 Переместите курсор на нужную Операцию с помощью колеса ввода данных, курсорных клавиш, кнопку [INC/ YES] и [DEC/NO], и нажмите кнопку [ENTER/STORE] для вызова экрана Job(Операции).



Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану меню Job.

- 4 Переместите курсор на нужный параметр и затем выберите нужный номер с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

ВНИМАНИЕ

- Имейте в виду, что выполнение Операции приведет к потере оригинальных данных, поскольку восстановление данных, измененных с помощью Операции - невозможно.

ВНИМАНИЕ

- В некоторых Операциях, выполняется перезапись всех ранее существовавших данных в памяти. Важные данные должны быть сохранены на внешнем USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE.

- 5 После настройки, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для выполнения Операции.

- 6 Сохраните Песню на USB запоминающем устройстве в режиме Файл.

Дополнительная информация дана на стр. 54 и 114.

ВНИМАНИЕ

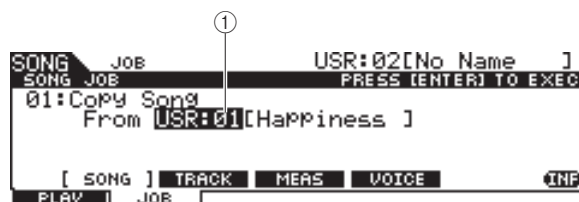
- Данные песни, созданные в результате выполнения Операции, сохраняются во временной памяти ОЗУ. Это означает, что при выключении питания, они будут утеряны. Проследите за тем, чтобы перед выключением питания, данные Песни в режиме Файла были сохранены на внешнее USB запоминающее устройство, подключенное к разъему USB TO DEVICE.

Операции с Песней

[SF1] SONG

01: Copy Song (Копирование Песни)

Эта Операция копирует все данные из выбранной Песни в текущую Песню.



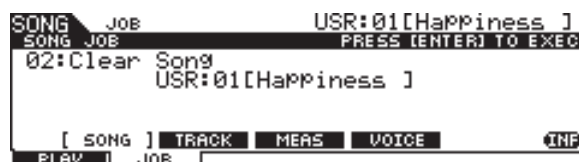
① Номер песни

Определяет номер копируемой Песни. Справа от номера Песни показывается соответствующее имя Песни.

Настройки	PRE:01 -87, USR:01 -50
-----------	------------------------

02: Clear Song (Очистка Песни)

Эта Операция очищает все данные из текущей Песни.



ПРИМЕЧАНИЕ:

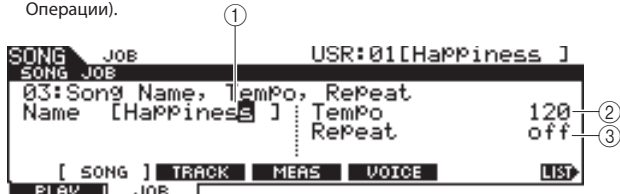
- Для очистки данных трека, вместо целой Песни, воспользуйтесь Операцией Очистки Трека на стр. 101.

03: Song Name, Tempo, Repeat (имя Песни, Темп, повтор)

Эта Операция позволяет установить имя, темп, и настройки включения /выключения повтора текущей Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Имейте в виду, что для Операций Наименования Песни, Темпа, Повтора, нет необходимости в нажатии кнопки [ENTER/STORE] (выполнение Операции).



① Имя

Введите символы для текущего имени Песни (до 10 символов). Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6] LIST и введите имя. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные Операции» на стр. 15.

② Темп

Определяет темп, вызываемый при выборе текущей Песни.

Диапазон	30 - 300
----------	----------

③ Повтор

Установка повторного воспроизведения Песни. При включении этого параметра повторно выполняется воспроизведение текущей Песни. При отключении этого параметра, текущая песня воспроизводится до конца и затем останавливается.

Настройки	off, on
-----------	---------

④ [SF6] LIST

Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6] LIST и введите имя. Курсор должен находиться в рамке имени. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные Операции» на стр. 15.

Операция с треком

[SF2] TRACK

01: Quantize (квантование)

Эта Операция (применима к текущей Песне и указанному треку) регулирует синхронизацию события ноты путем смещения ее в сторону ближайшего целого такта.

ВНИМАНИЕ

- Имейте в виду, что выполнение этой Операции может привести к безвозвратному изменению ритма оригинального исполнения (например, намеренно ранние или поздние удары), поскольку восстановление данных после изменения – невозможно.



① Трек

Определяет трек (1 или 2), к которому применяется Квантование.

Настройки	1,2
-----------	-----

② Разрешение

Определяет ноты согласования, по которой будут выровнены данные ноты. Для выбора нужного значения из списка, нажмите кнопку [SF6].

Настройки	При выборе «3/8», «6/8», «9/8», «12/8» или «15/8»: триоль 16-ых нот, 16-ая нота, триоль 8-ых нот, 8-ая нота, 1/4 нота, 1/4 нота с точкой. При выборе другого значения: триоль 16-ых нот, 16-ая нота, триоль 8-ых нот, 8-ая нота, 1/4 нота, 1/4 нота с точкой.
-----------	--

- [SF6] [icon] триоль 16-ых нот
- [SF6] [icon] 16-ая нота
- [SF6] [icon] триоль 8-ых нот
- [SF6] [icon] 8-ая нота
- [SF6] [icon] триоль 1/4 нот
- [SF6] [icon] 1/4 нота
- [SF6] [icon] 1/4 нота с точкой

③ [SF6] [icon] (иконка ноты)

При установке курсора на значении Разрешения, в меню, соответствующем кнопке [SF6] показывается пиктограмма ноты. В этом случае, нажмите кнопку [SF6] для вызова перечня пиктограмм нот и затем выберите из списка нужный элемент.

02: Mix Track

Эта Операция выполняет сведение всех данных с обоих треков и 1 и 2 текущей Песни в любой из треков 1 и 2 этой же Песни.



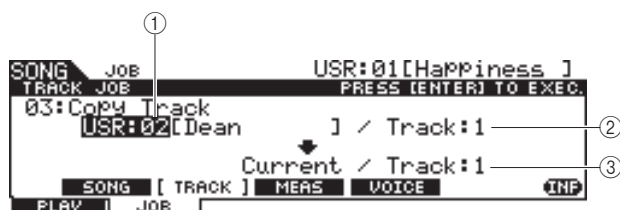
① Трек

Определяет трек (1 или 2), в который будет скопирован сведенный трек. Данные в треке, невыбранном здесь, после выполнения Операции по сведению трека, будут удалены.

Настройки	1,2
-----------	-----

03: Copy Track

Эта Операция копирует все данные из указанного трека определенной Песни в определенный трек текущей Песни.



① Номер источника песни

Определяет номер источника песни.

Настройки	PRE:01 -87, USR: 01 -50
-----------	-------------------------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Песни (EXT. 01 - EXT. 99) (SMF песни, сохраненные в корневом каталоге USB запоминающего устройства, подключенного к разъему USB TO DE-VICE) не могут быть выбраны здесь.

② Номер источника трека

Определяет номер копии источника трека песни, указанной в пункте ①

Настройки	1,2
-----------	-----

③ Номер трека назначения

Определяет номер трека назначения текущей Песни.

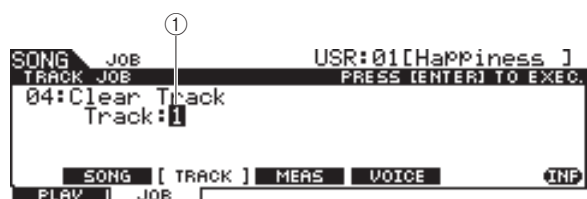
Настройки	1,2
-----------	-----

ВНИМАНИЕ

- Эта Операция переписывает все данные, уже существующие в треке назначения.

04: Clear Track (Очистка трека)

Эта Операция очищает все данные из определенного трека текущей Песни.



① Трек

Определяет номер очищаемого трека.

Настройки	1,2
-----------	-----

Операции Такта

[SF3] MEAS

ПРИМЕЧАНИЕ:

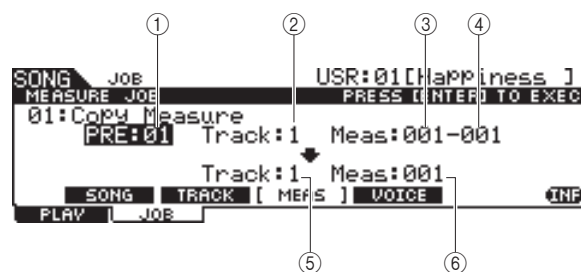
- При размещении курсора на параметре, связанном с тактом (размером), На закладке, соответствующей кнопке [SF6] отображается индикация «MUM». Эта индикация означает, что при нажатии кнопки [SF6], можно использовать кнопки [F1] – [F6] и [SF1] – [SF6] в качестве цифровых кнопок.

01: Copy Measure (Копирование такта)

Эта Операция копирует все данные из указанного диапазона такта определенного трека определенной песни в указанный диапазон такта определенного трека текущей песни.

ВНИМАНИЕ

- Эта Операция переписывает все данные, уже существующие в области такта назначения трека.



① Номер источника песни

Определяет номер источника песни.

Настройки	PRE:01 -87, USR: 01 -50
-----------	-------------------------

② Номер источника трека

Определяет номер трека источника номера Песни, указанной в пункте ①

Настройки	1,2
-----------	-----

③ Номер запускающего такта области источника такта.

Определяет запускающий такт области источника такта.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

④ Номер завершающего такта области источника такта.

Определяет завершающий такт области источника такта.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

⑤ Номер трека назначения

Определяет номер трека назначения текущей Песни.

Настройки	1,2
-----------	-----

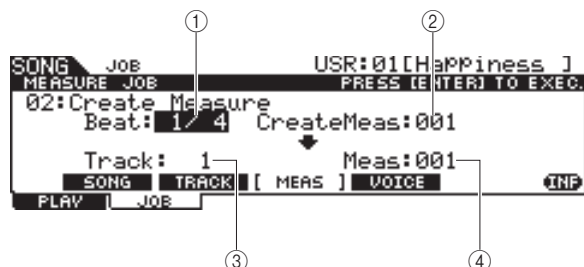
⑥ Номер такта назначения

Определяет запускающий такт области такта назначения.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

02: Create Measure (Создание такта)

Эта Операция создает пустые такты в конкретной точке в определенном треке или треках текущей Песни. При вставке пустых тактов, такт и данные счетчика, следующие за точкой вставки смещаются соответственно назад.



① Доля

Определяет тактовый размер вновь созданного (вставленного) такта.

Настройки	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
-----------	--------------------------------

② Количество вставленных тактов

Определяет количество пустых созданных и вставленных тактов.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

③ Трек

Определяет трек, к которому выполняется эта Операция. При выборе «1+2», выполнение Операции добавляет новые такты в оба трека. В результате длина двух треков становится одинаковой. При выборе «1» или «2», выполнение этой Операции добавляет новые такты только в трек 1 или 2. В результате длительность двух треков становится разной.

Настройки	1+2,1,2
-----------	---------

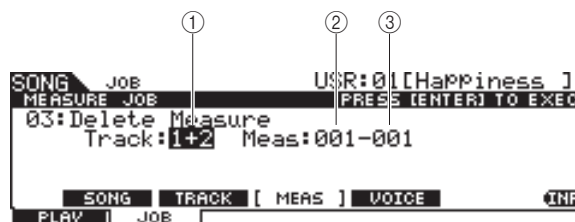
④ Meas (Точка вставки)

Определяет точку вставки (номер такта), в которую вставляются новые созданные пустые такты.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

03: Delete Measure (Удаление такта)

Эта Операция удаляет определенные такты текущей Песни Такты и данные счетчика, следующие за удаленными тактами соответственно смещаются вперед.



① Трек

Определяет номер стираемого трека. При выборе «1+2», выполнение Операции удаляет указанные такты в обоих треках. В результате длина двух треков становится одинаковой. При выборе «1» или «2», выполнение этой Операции удаляет указанные такты только из трека 1 или 2. В результате длительность двух треков становится разной.

Настройки	1+2,1,2
-----------	---------

② Номер запускающего такта области такта.

Определяет запускающий такт стираемой области такта.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

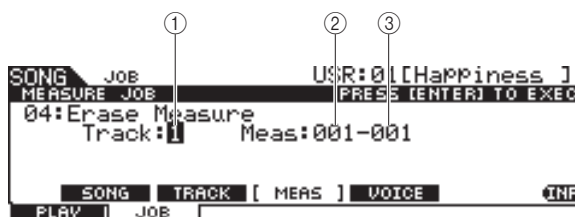
③ Номер завершающего такта области такта.

Определяет завершающий такт стираемой области такта.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

04: Erase Measure (Стирание такта)

Эта Операция стирает все данные из определенной области такта текущей Песни. В результате получается пауза.



① Трек

Определяет номер стираемого трека.

Настройки	1,2
-----------	-----

② Номер запускающего такта области такта.

Определяет запускающий такт стираемой области такта.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

③ Номер завершающего такта области такта.

Определяет завершающий такт стираемой области такта.

Диапазон	001 - 999
----------	-----------

Операция с голосом

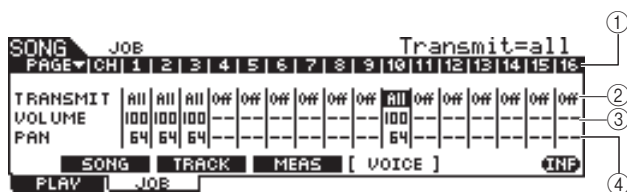
[SF4] VOICE

Эта Операция устанавливает параметры тонгенератора, такие как голос, громкость и панорамирование для всех 16 MIDI каналов. В соответствии с установленными здесь настройками, значения параметра для всех MIDI каналов передаются на внутренний тонгенератор или внешний тонгенератор через MIDI OUT при выборе текущей Песни. На дисплее этой Операции расположены пять страниц.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Учтите, что для выполнения Операций Песни нет необходимости в нажатии кнопки [ENTER/STORE] (выполнение Операции).

Первая страница Операции с Голосом (Voice Job)



① CH

Показывает MIDI канал

② TRANSMIT (Передача)

Определяет, будет или нет выполняться передача MIDI сообщений на внутренний и внешний тонгенератор при выборе текущей Песни. При установке этого параметра на опцию «All», выбор текущей Песни передает MIDI сообщения для соответствующего канала на внутренний и внешний тонгенератор в соответствии с настройками, сделанными в ③ – ⑥. При установке в положение «PC», выбор текущей Песни передает только связанные с Голосом настройки, сделанные в пунктах ⑤ - ⑥. При установке в положение «Off», выбор текущей песни не передает MIDI сообщений, и следующие параметры ③ – ⑥ не будут доступны.

Настройки	Off, All, PC
-----------	--------------

③ VOLUME (Громкость)

Определяет значение Громкости (сообщение Изменения Управления номер 7) для каждого MIDI канала.

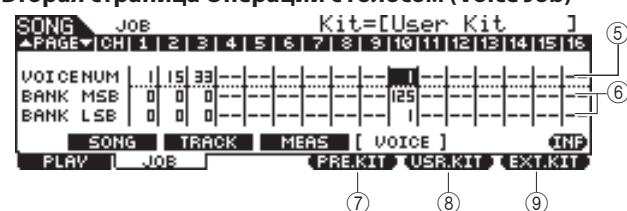
Диапазон	0-127
----------	-------

④ PAN (Панорамирование)

Определяет значение Панорамирования (сообщение Изменения Управления номер 10) для каждого MIDI канала.

Диапазон	0-127
----------	-------

Вторая страница Операции с Голосом (Voice Job)



⑤ VOICE NUM (Номер Голоса)

Определяет номер сообщения Изменения Программы для каждого MIDI канала

Диапазон	0-128
----------	-------

⑥ BANK MSB/LSB

Определяет номер выбора банка MSB и LSB для каждого из MIDI канала. Установив выбор Банка MSB, LSB и сообщение изменения программы (номер Голоса), можно указать определенный Голос.

Диапазон	0-127
----------	-------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке Выбора Банка для MIDI канала на диапазон от 10 до 125 или 127, номер сообщения изменения программы (номер Набора Ударных) настройка для MIDI канала 10 будет автоматически применена ко всем другим MIDI каналам для внутреннего тонгенератора.

⑦ [F4] PRE.KIT

Это меню появляется только при установке курсора на одну из настроек VCE NUM, BANK MSB, и BANK LSB канала 10. Нажмите эту кнопку для вызова значений банка выбора MSB и LSB, соответствующих Предусмотренному Набору Ударных DTXTREME III.

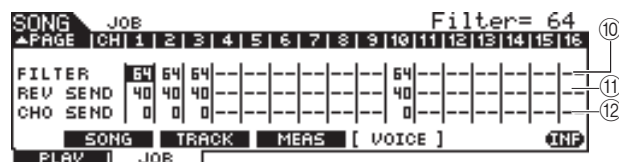
⑧ [F4] USR.KIT

Это меню появляется только при установке курсора на одну из настроек VCE NUM, BANK MSB, и BANK LSB канала 10. Нажмите эту кнопку для вызова значений банка выбора MSB и LSB, соответствующих Пользовательскому Набору Ударных DTXTREME III.

⑨ [F4] EXT.KIT

Это меню появляется только при установке курсора на одну из настроек VCE NUM, BANK MSB, и BANK LSB канала 10. Нажмите эту кнопку для вызова значений банка выбора MSB и LSB, соответствующих Внешнему Набору ударных DTXTREME III.

Третья страница Операции с Голосом (Voice Job)



⑩ FILTER (Фильтр)

Определяет значение Громкости (сообщение Изменения Управления номер 74) для каждого MIDI канала.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑪ REV SEND (Отправка реверберации)

Определяет значение уровня отправки реверберации (сообщение Изменения Управления номер 91) для каждого MIDI канала.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑫ CHO SEND (Отправка хора)

Определяет значение уровня отправки Хоруса (сообщение Изменения Управления номер 93) для каждого MIDI канала.

Диапазон	0-127
----------	-------

Режим Метронома

[CLICK]

В этом разделе дается описание режима Метронома. Для вызова режима используйте кнопку [SONG]. В режиме Метронома можно установить параметры, связанные с метрономом, такие как Голос Метронома, тактовый размер и темп для всего DTXTREME III. Также можно использовать функцию Groove Check и Rhythm Gate для репетиции ритмичности воспроизведения.

Основные процедуры в режиме Метронома

- 1** Нажмите кнопку [CLICK] для перехода в режим Метронома.
- 2** Найдите на закладках меню (соответствующие кнопкам [F1] – [F5] и [SF1] – [SF3]) нужную функцию и затем нажмите на соответствующую кнопку для вызова нужного экрана.
- 3** Переместите курсор на каждый параметр и затем установите его значение с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

- 4** После настройки, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для сохранения всех настроек в режиме Метронома, кроме темпа, тактового размера и подразделения.

ВНИМАНИЕ

- При отключении питания, все настройки в режиме Метронома теряются (если не были предварительно сохранены).
- Никогда не пытайтесь отключить питание во время индикации сообщения «Please keep power on» (Пожалуйста, не отключайте питание). Это может привести к потере всех настроек режима Метронома.

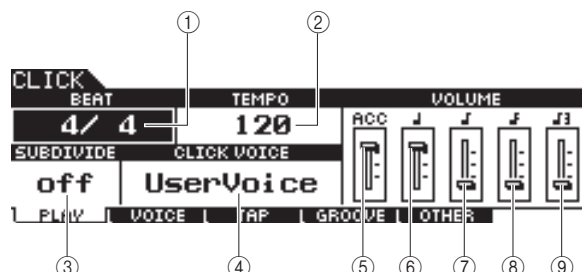
Основные настройки Звука Метронома

[F1] PLAY

На этом экране, Вы можете установить основные параметры Звука метронома, такие как Голос, тактовый размер и темп.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Типы нот, показанные в VOLUME, отличаются в зависимости от настроек параметра BEAT.



① BEAT (Тактовый размер)

Показывает тактовый размер звука метронома.

Настройки	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
-----------	--------------------------------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выборе в режиме Песни трека с другим тактовым размером, значение доли новой песни также добавляется к звуку метронома.

② TEMPO (Темп)

Определяет темп звука Метронома.

Настройки	030 - 300
-----------	-----------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выборе в режиме Песни трека с другим темпом, значение темпа новой песни также добавляется к звуку метронома.
- Также, темп может быть установлен с помощью функции Tap Tempo. Это функция позволяет установить темп отстукиванием по пэду. Это позволяет установить именно тот темп, который Вам нужен. Дополнительная информация дается на стр. 34.

③ SUBDIVIDE (Подразделение)

Определяет ударную долю метронома. Здесь определены доли, разделенные ударными долями. При установке BEAT в значение «5/4», SUBDIVIDE устанавливается в значение «2+3», ударение применяется к первой и третьей доле. При установке BEAT в значение «9/4», SUBDIVIDE устанавливается в значение «4+5», ударение применяется к первой и пятой доле.

Настройки	Off, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5
-----------	---

④ CLICK VOICE (Голос Метронома)

Определяет Голос метронома

Настройки	Metronome, Claves, Cowbell, Shaker, Stick, Cross-Stick, Pulse, Human, UserVoice (метроном, ударение, колокольчик, шейкер, палочка, перекрестная палочка, импульс, человек, пользовательский голос).
-----------	---

⑤ VOLUME (ACC)

Для регулировки громкости ударной доли, определяемой параметром SUBDIVIDE.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑥ VOLUME (четвертная нота)

Определяет громкость синхронизирующего щелчка для четвертной ноты.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑦ VOLUME (восьмая нота)

Определяет громкость синхронизирующего щелчка для восьмой ноты.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑧ VOLUME (шестнадцатая нота)

Определяет громкость синхронизирующего щелчка для шестнадцатой ноты.

Диапазон	0-127
----------	-------

⑨ VOLUME (триоль восьмых нот)

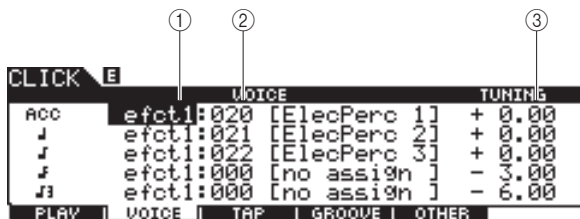
Определяет громкость синхронизирующего щелчка для триоли восьмых нот.

Диапазон	0-127
----------	-------

Настройки Голоса Метронома

[F2] VOICE

На этом экране (доступен при установке Голоса Метронома в положение «Пользовательский Голос»), Вы можете установить различные голоса Метронома на каждую синхронизирующую долю.



① Категория Голоса

Определяет категорию голоса для звука метронома.

Настройки	kick1 – 2, snare1 – 3, tom1 – 2, cymbal, hihat, perc1 – 2, efct1 – 2, USR-A – H
-----------	---

② Номер Голоса

Определяет номер голоса для звука метронома. Если номер голоса установлен в значение «000», для имени голоса выводится индикация «no assign» (Не назначено). Звук не создается.

Настройки	Смотрите отдельно прилагаемую таблицу данных.
-----------	---

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Величина Голосов отличается в зависимости от выбранной категории Голоса.

③ TUNING (настройка)

Определяет высоту тона Голоса, установленного в пункте ②

Диапазон	-24.00 – +24.00 (1.0 обозначает один полутона)
----------	--

ПРИМЕЧАНИЕ:

- изведения Пользовательского Голоса, назначенного на голос Метронома достаточно одного удара, даже если Пользовательский Голос установлен в режим «loop» в режиме Семплирования.
- Для использования Голоса тембра с Пользовательским Голосом, желательно сохранить файл, включая нужный Пользовательский Голос, в папку AUTOLOAD (стр. 125) на USB запоминающем устройстве и воспользоваться функцией автоматической загрузки (стр. 125).

Функция Tap Tempo (Ритм отстукивания)

[F3] TAP

Функция Tap Tempo описана в разделе Краткое руководство на стр. 34.

Функция Groove check (Проверка ритмичности)

[F4] GROOVE

Выполнение проверки ритмичности

[SF1] G.CHECK

Описание этого дисплея дается в разделе Краткое руководство на стр. 51.

Выполнение функции Rhythm Gate (приглушение звука при отсутствии ритмичности)

[SF2] R.GATE

Описание этого дисплея дается в разделе Краткое руководство на стр. 52.

Настройки параметра для функций Groove Check и Rhythm Gate

[SF3] SETTING

Описание этого дисплея дается в разделе Краткое руководство на стр. 50.

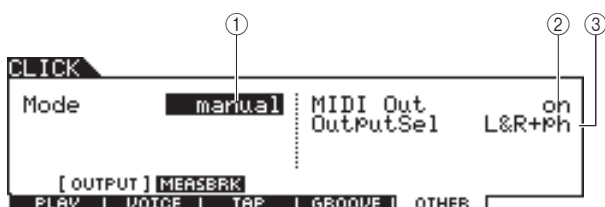
Настройки Голоса Метронома

[F5] OTHER

Настройки воспроизведения звука Метронома

[SF1] OUTPUT

На этом экране можно настроить параметры, определяющие условия метронома и выхода звука метронома.



① Режим

Определяет, как и при каких условиях будет воспроизводиться метроном. Метроном может быть запущен или остановлен синхронно с воспроизведением/записью песни в соответствии со сделанной здесь настройкой, а также при нажатии кнопки [CLICK ON/OFF].

Настройки	manual, play, rec, play&rec
-----------	-----------------------------

manual	Метроном запускается/останавливается нажатием кнопки [CLICK ON/OFF].
Play	Метроном запускается/останавливается посредством запуска/останова воспроизведения Песни, а также при нажатии кнопки [CLICK ON/OFF].
rec	Метроном запускается/останавливается посредством запуска/останова записи Песни, а также при нажатии кнопки [CLICK ON/OFF].
play&rec	Метроном запускается/останавливается посредством запуска/останова воспроизведения/записи Песни, а также при нажатии кнопки [CLICK ON/OFF].

② MIDI OUT

Определяет передачу номера ноты MIDI, соответствующей Голосу Метронома на MIDI OUT. При включении этого параметра, через MIDI OUT передаются следующие события MIDI.

	MIDI канал	Нота	Скорость нажатия
Ударная нота	10	B#-1	127
1/4 нота	10	CO	127
Другие ноты	10	B-1	127

Настройки	off, on
-----------	---------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- События ноты MIDI, соответствующие звуку метронома, будут передаваться через MIDI OUT только при воспроизведении звука метронома. События ноты MIDI, соответствующие звуку Метронома, для которого Громкость установлена на минимальный уровень (повернута вниз) на экране [F1] PLAY, не будут передаваться через MIDI OUT. Аналогично, события ноты MIDI, соответствующие звуку во время функции Паузы такта, не будут передаваться через MIDI OUT.

③ OutputSel (Выбор Выхода)

Определяет выходной разъем для звука метронома.

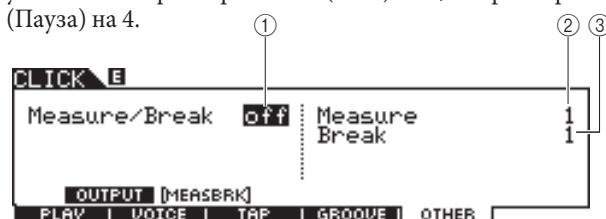
Настройки	L&R+ph (OUTPUT и PHONES), Наушники (PHONES), L&R (OUTPUT), ind1&2 -ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 и 2 - 5 и 6), ind1 - ind6 (один из INDIVIDUAL OUTPUTS)
-----------	---

Использование функции прерывания такта

[SF2] MEASBRK

На этом экране, Вы можете установить параметры, связанные с функцией измерения разрыва. С помощью этой функции, Голос тембра может быть воспроизведен для особых тактов и приглушен для повторно установленных тактов.

Эта функция может быть эффективно использована для улучшения Вашей техники ритмичности и синхронизации до высшего уровня. Это позволяет воспроизводить некоторые фразы ударных инструментов для нескольких тактов во время прослушивания Голоса Метронома, и затем воспроизводить несколько следующих тактов, но с уже отсутствующим звуком Метронома. Например, для того, чтобы получить четыре такта, в которых звучит Голос Метронома, и последующие четыре такта без него, установите параметр Measure(Такт) на 4, а параметр Break (Пауза) на 4.



① Measure/Break (Такт/Пауза)

Определяет включение или выключение функции Measure Break. При включении, Голос Метронома воспроизводится для тактов, указанных в пункте ② и приглушается для тактов, повторно указанных в пункте ③.

Настройки	off, on
-----------	---------

② Такт

Определяет величину диапазона такта, в пределах которого выполняется воспроизведение звука метронома (не приглушается).

Диапазон	1 -9
----------	------

③ Пауза

Определяет величину диапазона такта, в пределах которого выполняется приглушение звука метронома.

Диапазон	1 -9
----------	------

Режим Триггера

[TRIGGER]

В этом разделе дается описание режима Триггера. Для вызова режима используйте кнопку [TRIGGER]. В режиме Триггера, можно выполнить настройку параметров, связанных с сигналами триггера, принимаемыми с пэдов или звукоснимателей Drum Trigger (например, Yamaha DT200), подключенных к триггерным входам. Эти настройки позволяют оптимизировать работу DTXTREME III с сигналами триггера. При использовании звукоснимателей, подключенных к акустическим барабанам и отдельно поставляемым пэдам, необходимо отрегулировать чувствительность и назначить Голоса на отдельные Источники Триггерного Входа. В этом режиме также есть настройки, позволяющие предотвратить перекрестные помехи и двойной запуск.

* Перекрестные помехи

Проблема запуска, при которой генерируемая при ударе по конкретному пэду вибрация, может привести к нежелательному запуску с другого (обычно соседнего) пэда.

* Двойной запуск

Проблема запуска, при которой два или более Триггерных сигнала могут генерировать при однократном ударе по определенному пэду.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Создание соответствующей Настройки Триггера необходимо для получения оптимальных результатов и ожидаемого звука при ударах по пэдам. Лучше всего подобрать наиболее близкую Настройку триггера и затем отредактировать ее.
- После того, как Вы найдете или создадите нужную Настройку Триггера, желательно назначить номер Настройки Триггера на параметр TriggerNo на дисплее ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] STARTUP) Таким образом, при каждом включении питания, будет автоматически вызываться номер Вашей любимой Настройки Триггера.
- Подробная информация о кнопке [SF6] Блокировка Входа дается на стр. 26.

Основные процедуры в режиме Триггера

1 Нажмите кнопку [TRIGGER] для перехода в режим Триггера.



2 Найдите на закладках меню (соответствующие кнопкам [F1] – [F5] и [SF1] – [SF3]) нужную функцию и затем нажмите соответствующую кнопку для вызова нужного экрана.

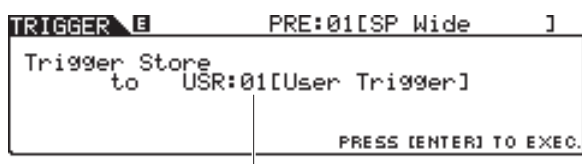
ПРИМЕЧАНИЕ:

- В верхней части дисплея, при вызове одного из экранов [F1] – [F4], показывается триггерный вход, уровень Триггерного сигнала и скорость нажатия.

3 Переместите курсор на каждый параметр и затем установите его значение с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

4 После настройки нажмите кнопку [ENTER/STORE].

На дисплее появится следующий экран

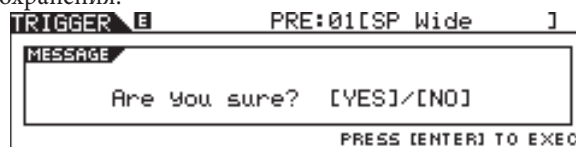


Номер назначения триггерной настройки.

5 Выберите номер назначения триггерной настройки с помощью колеса ввода данных.

6 Нажмите кнопку [ENTER/STORE].

На следующем экране будет выведено предложение о подтверждении перед выполнением операции сохранения.



7 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции сохранения.

ВНИМАНИЕ

- Отредактированная Настройка Триггера будет утеряна при выборе другой Настройки триггера или при выключении питания. Удостоверьтесь в том, что перед выбором другой Настройки Триггера или перед выключением питания, Вы сохранили данные настройки Триггера во внешнюю память с помощью кнопки [ENTER/STORE].

ВНИМАНИЕ

- Никогда не пытайтесь отключить питание во время индикации сообщения «Please keep power on» (Пожалуйста, не отключайте питание). Это может привести к потере всех настроек режима Триггера.

Выбор Настройки Триггера

[F1] SELECT

Описание этого дисплея дается в разделе Краткое руководство на стр. 26.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Имейте в виду, что каждый номер на дисплее соответствует номеру Триггерного Входа, напечатанного в верхней части передней панели. Над каждым номером, в режиме реального времени, показывается статус Триггерного Сигнала, принимаемого с пэда.

Выбор типа пэда

[F2] TYPE

На этом экране Вы можете установить тип пэда или звукоснимателя, подключенного к Триггерному Входу. Проследите за тем, чтобы был выбран тип, полностью соответствующий конкретному пэду или звукоснимателю. Это позволит полностью использовать потенциал пэда.



① INPUT (Триггерный вход)

Определяет триггерный вход подключения. Для выбора триггерного входа можно ударить по нужному пэду (настройка Input Lock (стр. 79) должна быть отключена).

Настройки	snare - pad15
-----------	---------------

② Тип пэда

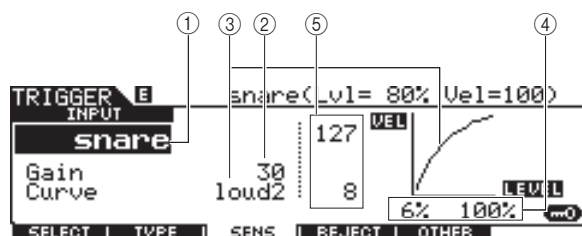
Определяет тип пэда для триггерного входа, определенного в пункте ①. Ниже показаны типы пэда, которые могут быть установлены для подключенных пэдов или звукоснимателей.

Настройки	KP125, KP65, TP120SD/100 (для малых барабанов), TP120SD/100 (для тома), TP65S (для малых барабанов), TP65S (для тома), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (для малых барабанов), DT10/20 (для ВЧ тома), DT10/20 (для НЧ тома), DT10/20 (для барабана-бочки), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick
-----------	--

Настройки чувствительности триггера

[F3] SENS

На этом экране, Вы можете установить параметры чувствительности, определяющие отклик DTXTREME III на Триггерный Сигнал, принимаемый через Триггерный Вход. Другими словами, эти параметры определяют как уровень Триггерного сигнала (сила удара) преобразовывается в параметр скорости нажатия, распознаваемый блоком тонгенератора. Имейте в виду, что уровень и скорость нажатия, генерируемые при ударе по пэду, показываются в верхней части ЖК дисплея в режиме реального времени.



① INPUT (Триггерный вход)

Определяет триггерный вход подключения. Для выбора триггерного входа можно ударить по нужному пэду (настройка Input Lock (стр. 79) должна быть отключена).

Настройки	snare - pad15
-----------	---------------

② Усиление

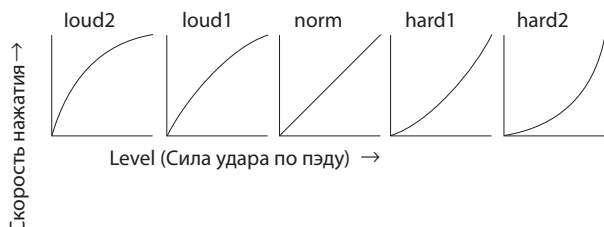
Определяет коэффициент усиления, с которым DTXTREME III принимает триггерный сигнал с пэда. чем выше значение, тем легче получить звук даже при очень легком ударе по пэду.

Диапазон	0-63
----------	------

③ Кривая

Определяет, как реальная скорость нажатия будет генерироваться и передаваться в соответствии с уровнем (силой) удара по пэду. Например, кривая «loud2» обеспечивает увеличенную характеристику, особенно для низкой скорости нажатия. Кривая «hard2», например, эффективно уменьшает общую характеристику по сравнению с другими кривыми.

Настройки	loud2, loud1, normal, hard1, hard2
-----------	------------------------------------



④ LEVEL (уровень)

Определяет диапазон уровня, в пределах которого изменяется скорость нажатия.

Если триггерный сигнал опускается ниже установленного минимального уровня, то звук не выводится. При превышении триггерным сигналом максимального уровня, звук выводится с максимальной скоростью нажатия и не более.

Диапазон	Минимальный уровень: 0% - 99%, максимальный уровень: 1% - 100%
----------	--

⑤ VEL (Скорость нажатия)

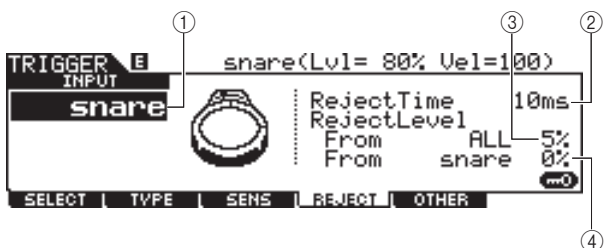
Определяет диапазон скорость нажатия, в пределах которого выводится звук Голоса.

Диапазон	Минимальная скорость нажатия: 0-1 26, максимальная скорость нажатия: 1-127
----------	--

Настройка Сортировки (подавления сигнала)

[F4] REJECT

На этом экране, Вы можете установить параметры, связанные с сортировкой. Эти параметры позволяют предотвратить «ошибочные удары» - например двойной запуск, вызванный отскоком палочки и перекрестные помехи, вызванные вибрацией пэда. Сигналы триггера, интерпретируемые как «ошибочные удары» будут проигнорированы при соответствующих настройках параметров Сортировки.



① INPUT (Триггерный вход)

Определяет триггерный вход подключения. Для выбора триггерного входа можно ударить по нужному пэду (настройка Input Lock (стр. 79) должна быть отключена.)

Настройки	snare - pad15
-----------	---------------

② Время сортировки

Определяет количество времени, в течение которого текущий триггерный вход не принимает новые сигналы триггера с момента приема предыдущего триггерного сигнала. Эта настройка позволяет предотвратить ненужные звуки, генерируемые при двойном запуске.

Диапазон	4 мс – 500 мс
----------	---------------

③ Уровень сортировки From All

Определяет минимальный уровень триггерных сигналов (генерируемых при ударе по любым другим пэдам), которые будет принимать текущий триггерный вход. Другими словами, текущий триггерный вход не будет принимать триггерные сигналы (генерируемые при ударе по другим пэдам), уровень которых ниже здесь установленного. Чем выше значение, тем меньше нежелательных звуков, генерируемых в результате перекрестных помех.

Диапазон	0% - 99%
----------	----------

④ Уровень сортировки From ***

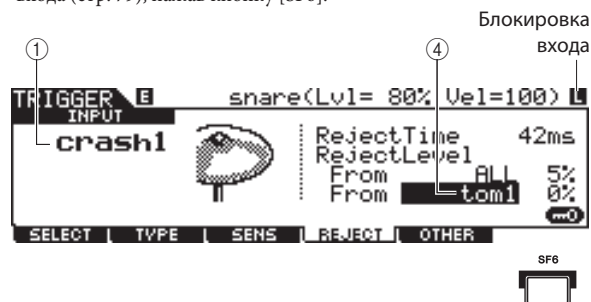
Определяет конкретный триггерный вход и минимальный уровень триггерных сигналов (генерируемых при ударе по пэду, соответствующему определенному здесь триггерному входу), который будет принимать текущий триггерный вход. Другими словами, текущий триггерный вход не будет принимать триггерные сигналы (генерируемые при ударе по пэду, соответствующему определенному здесь триггерному входу), уровень которых ниже установленного здесь. Чем выше значение, тем меньше нежелательных звуков, генерируемых в результате перекрестных помех между пэдом, соответствующим текущему триггерному входу, и пэдом, соответствующим триггерному входу, определенному здесь.

Диапазон	0% - 99%
Настройки	snare, tom1-4, ride, crash1-2, hihat, kick, pad11-15, tom1&2, tom1&3, tom2&3, tom2&4, tom3&4, tom2&3&4, torn all, cym all

Примеры настроек для предотвращения перекрестных помех

Запуск Crash 1 при ударе только по пэду TOM 1.

1. Установите INPUT в значение «crash1», установите уровень сортировки From *** на «tom1», затем включите блокировку входа (стр. 79), нажав кнопку [SF6].



- Отрегулируйте значение «tom1» уровня сортировки From таким образом, чтобы звук Crash1 не запускался при ударе по пэду, подключенному к разъему TOM1.
Чем выше значение, тем меньше вероятность случайного запуска звука Crash1.
- После поиска и настройки соответствующего значения, сохраните настройку в качестве Пользовательской настройки триггера и выключите Блокировку входа, чтобы можно было сыграть на барабане.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Если значение «tom1» уровня сортировки From слишком большое, то при одновременном ударе по Crash1 и Tom1, звук Crash1 может быть запущен неправильно.

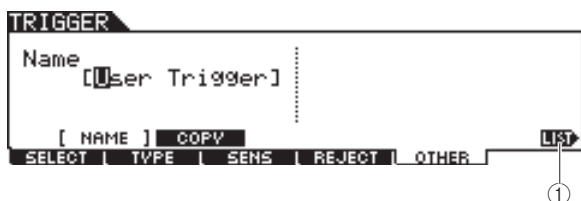
Другие настройки

[F5] OTHER

Наименование Настройки Триггера

[SF1] NAME

Можно ввести имя длиной до 12 символов для текущей редактируемой Настройки Триггера. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.



① [SF6] LIST

Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6] LIST и введите имя. Курсор должен находиться в рамке имени. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

Копирование Настройки Триггера

[SF2] COPY

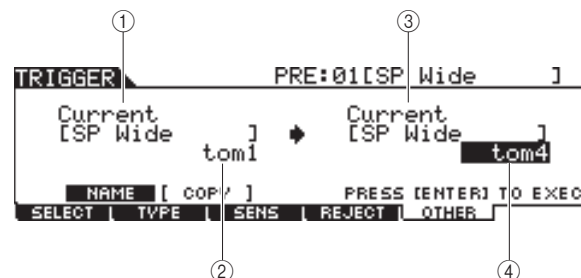
На этом экране Вы можете выполнить копирование Настройки триггера (с определенного Триггерного Входа определенного номера Триггерной Настройки) на тот же или другой триггерный вход того же или другого номера триггерной настройки. Например, для копирования Триггерной Настройки разъема TOM1 на TOM4 в пределах текущей Триггерной Настройки, установите источник копирования на «Current» и «tom1», затем установите назначение копирования на «Current» и «tom5» и выполните операцию копирования. Для выполнения операции копирования, нажмите кнопку [ENTER/STORE] после настройки параметра.

ВНИМАНИЕ

- После выполнения операции Копирования Настройки триггера, Настройки триггера назначения будет заменена настройками из источника копирования.

ВНИМАНИЕ

- При установке назначения копирования на «Current» и выполнении операции копирования, проследите за тем, чтобы текущая Настройка триггера была сохранена. Для этого нажмите кнопку [ENTER/STORE] на другом экране. Это необходимо сделать, поскольку редактируемая Настройка триггера будет потеряна при выборе другой настройки или при выключении питания. Также, это необходимо выполнить потому, что операция Сохранения не может быть выполнена из экрана [SF2] COPY.



① Номер Настройки триггера в качестве источника копирования

Определяет номер Настройки триггера в качестве источника копирования. Индикация «Current» означает текущую редактируемую Настройку триггера.

Настройки	Current, PRE: 01 -USR:05
-----------	--------------------------

② Триггерный вход в качестве источника копирования

Определяет номер Настройки триггера в качестве источника копирования

Настройки	snare - pad15
-----------	---------------

③ Номер Настройки триггера в качестве назначения копирования

Определяет номер Настройки триггера в качестве назначения копирования. Индикация «Current» означает текущую редактируемую Настройку триггера.

Настройки	Current, USR: 01 - USR: 05
-----------	----------------------------

④ Триггерный вход в качестве назначения копирования

Определяет триггерный вход в качестве назначения копирования

Настройки	snare - pad15
-----------	---------------

В этом разделе дается описание режима Файла. Для вызова режима используйте кнопку [FILE].

Режим файла предоставляет инструменты для передачи данных (таких как песни и Пользовательские голоса) между DTXTREME III и внешними носителями информации, например, USB запоминающее устройство или привод жесткого диска, подключенный к разъему USB TO DEVICE.

Терминология, используемая в режиме Файла

■ Файл

Так же, как и на компьютере, различные типы данных (такие как Набор ударных, Пользовательский Голос, Песни и Настройка триггера), созданные на DTXTREME III, могут быть интерпретированы в виде файла и сохранены на внешнем USB запоминающем устройстве. Каждый файл имеет имя и расширение.

■ Имя файла

Так же как и на компьютере, Вы можете назначить файлу имя в режиме Файла. Файлы с одинаковыми именами не могут быть сохранены в одной и той же директории.

■ Расширение файла

Три буквы, следующие за именем файла (после точки), такие как «.mid» и «.wav» являются расширением файла. Расширение обозначает тип файла и не может быть изменено с помощью операций на панели DTXTREME III. В режиме файла поддерживается десять различных типов расширения в соответствии с конкретными данными. Дополнительная информация дается на стр. 113.

■ Размер файла

Этот параметр относится к объему памяти, занимаемой файлом. Размер файла определяется количеством сохраненных в нем данных. Обычно, размер аудио файла (AIFF, WAV и. т. д.) гораздо больше, чем размер файла MIDI. На DTXTREME III, размер файла, включающего Пользовательские голоса (состоящие из аудио сигналов, полученных при помощи функции семплирования) гораздо больше, чем у других файлов. Размер файла обозначается соответствующими компьютерными терминами: Б (байт), Кб (килобайт), Мб (Мегабайт), Гб (гигабайт). 1 Кб равен 1024 байтам, 1 Мб равен 1024 Кб, 1 Гб равен 1024 Мб.

■ Устройство

Обозначает запоминающее устройство (например, жесткий диск), на котором сохранен файл. DTXTREME III поддерживает различные типы USB запоминающих устройств, подключенных к разъему USB TO DEVICE.

■ Директория (Папка)

Это организующая функция на устройстве хранения данных (например, жесткий диск), которая позволяет сгруппировать файлы в соответствии с их типом или приложением. В целях организации данных, директории могут быть вложены друг в друга в иерархической последовательности. Понятие «директория» эквивалентна понятию «папка» на компьютере. Режим файла DTXTREME III позволяет назначить имя директории, так же как и файлам. Обратите внимание, что имя директории не содержит расширения.

■ Форматирование

Операция инициализации устройства хранения данных (например, жесткий диск) называется «форматированием». Режим File позволяет выполнить форматирование USB запоминающего устройства, подключенного к разъему USB TO DEVICE. Операция форматирования стирает все данные из памяти формируемого устройства и автоматически создает директорию «Autoload».

■ Сохранение/Загрузка

Термин «Save» означает, что данные, созданные на DTXTREME III, сохраняются во внешней памяти устройства в виде файла, а термин «Store» означает, что данные, созданные на DTXTREME III, сохраняются во внутренней памяти. Термин «загрузка» означает, что файл из внешней памяти устройства загружается во внутреннюю память.

Типы файлов, совместимые с DTXTREME III

DTXTREME III поддерживает различные типы файлов, которые могут быть сохранены и загружены.

■ Типы файлов, которые могут быть сохранены.

Типы файлов	Расширение файла	Информация
AllData	.T3A	Все данные во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (Флэш ПЗУ, DRAM и опциональная DRAM) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
Utility	.T3U	Данные установки утилит во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (Флэш ПЗУ) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
Click	.T3C	Настройки метронома во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (Флэш ПЗУ) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
AllTrigger	.T3T	Все данные настройки триггера во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (Флэш ПЗУ) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
AllKit	.T3K	Все данные Набора ударных во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (Флэш ПЗУ) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
AllChain	.T3H	Все данные Последовательности во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (Флэш ПЗУ) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
AllSong	.T3S	Все данные Песни во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (DRAM) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
AllVoice	.T3V	Все данные Пользовательского Голоса во внутренней пользовательской памяти DTXTREME III (DRAM) сохраняются в виде одиночного файла, который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
Wav	.WAV	Пользовательский голос, созданный в режиме Семплирования, может быть сохранен на USB запоминающем устройстве в виде файла WAV (аудио формат Windows).
Aiff	.AIF	Пользовательский голос, созданный в режиме Семплирования, может быть сохранен на USB запоминающем устройстве в виде файла AIFF (аудио формат Macintosh).

■ Типы файлов, которые могут быть загружены.

Типы файлов	Расширение файла	Информация
AllData	.T3A	Файлы типа «AllData», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Utility	.T3U	Файлы типа «AllData» или «Utility», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Click	.T3C	Файлы типа «AllData» или «Click», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
AllTrigger	.T3T	Файлы типа «AllTrigger», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Trigger	.T3A .T3T	Заданные данные настройки Триггера в файле на USB запоминающем устройстве в виде файла типа «AllData» или «AllTrigger» могут быть выбраны по отдельности и загружены на инструмент.
AllKit	.T3K	Файлы типа «AllKit», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Kit	.T3A .T3K	Заданные данные Набора ударных в файле на USB запоминающем устройстве в виде файла типа «AllData» или «AllKit» могут быть выбраны по отдельности и загружены на инструмент.
AllChain	.T3H	Файлы типа «AllChain», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Chain	.T3A .T3H	Заданные данные Chain в файле на USB запоминающем устройстве в виде файла типа «AllData» или «AllChain» могут быть выбраны по отдельности и загружены на инструмент.
AllSong	.T3S	Файлы типа «AllSong», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Song	.T3A .T3S .MID	Заданная Песня в файле на USB запоминающем устройстве в виде файла типа «AllData» или «AllSong» может быть выбрана по отдельности и загружена на инструмент.
AllVoice	.T3V	Файлы типа «AllVoice», сохраненные на USB запоминающем устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Voice	.T3A .T3V	Заданный Голос в файле на USB запоминающем устройстве в виде файла типа «AllData» или «AllVoice» может быть выбран по отдельности и загружен на инструмент.
Wave	.WAV .AIF	Файлы WAV (расширение: WAV) или файлы AIFF (расширение: AIF) могут быть загружены на Пользовательский Голос.

Сохранение Файла

ВНИМАНИЕ

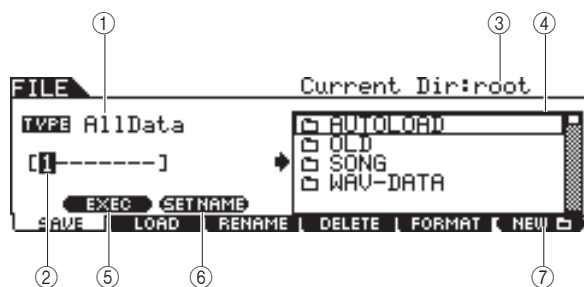
Во время сохранения данных, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не удаляйте и не извлекайте устройство-носитель из USB запоминающего устройства.
- Не отключайте ни один из приборов.
- Не выключайте питание инструмента или соответствующих устройств.

Сохранение всех пользовательских данных или пользовательских данных конкретного типа

После подключения USB запоминающего устройства к устройству, выполните приведенные ниже инструкции.

1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F1] SAVE для перехода к экрану Сохранения.



① TYPE (тип)

Возможно сохранение в одном файле либо всех данных, созданных на инструменте, либо данных, созданных в каждом режиме. Этот параметр определяет конкретный тип данных, сохраняемых в одном файле.

Настройки	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
-----------	---

② Ввод имени файла

Введите имя файла (до восьми символов), в котором будут сохраняться данные. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

③ Текущий

Показывает текущую папку (директорию). Эта индикация изменяется автоматически в зависимости от текущей директории (папки), указанной в рамке выбора Файл/директория. Корневая директория является наивысшей директорией.

④ Рамка выбора файла []/директории (папки) []

Показывает директории и файлы в текущей Директории. В этой рамке, директории и файлы перечислены в алфавитном порядке. Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для входа в выбранную директорию. Для возврата на предыдущий уровень, нажмите кнопку [EXIT].

Можно различить директорию и файл по индикатору, расположенному слева от каждой строки.

[].....Директория (Папка)

[].....Файл

⑤ [SF1] EXEC

Нажмите эту кнопку для сохранения файла в текущей выбранной директории.

⑥ [SF2] SET NAME

Нажмите эту кнопку для копирования имени файла/директории, выбранного в рамке выбора файла/директории в поле ввода имени.

⑦ [F6] NEW

Нажмите эту кнопку для создания новой директории с именем «NEWDIR**» в текущей директории. Для изменения этого имени, используйте экран [F3] RENAME.

2 Установите нужный параметр TYPE на один из следующих типов: «AllData», «Utility», «Click», «AllTrigger», «AllKit», «AllChain», «AllSong» или «AllVoice».

Дополнительная информация о каждом типе файла находится на стр. 113.

3 Переместите курсор в поле ввода имени файла и затем введите нужное имя файла.

Подробная информация о наименовании находится в разделе «Основные операции» на стр. 15. Нажмите кнопку [SF6] для вызова списка символов.

4 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите директорию назначения.

Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для входа в выбранную директорию. Для возврата на предыдущий уровень нажмите кнопку [EXIT]. Если Вы хотите сохранить файл в корневой директории, но она не показана в «текущей директории» в правой верхней части экрана, нажмите несколько раз кнопку [EXIT] для выхода в корневую директорию.

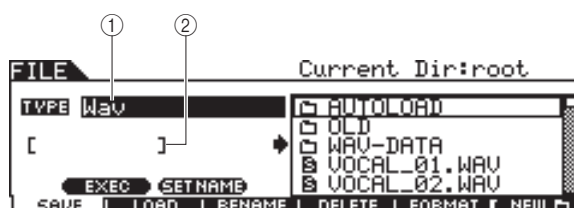
5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции сохранения (Save).

При перезаписи существующего файла, на экране высветится предупреждение. Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения, или нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции.

Сохранение Аудио данных, назначенных на Пользовательский голос, в виде файла формата WAV или AIFF

Вы можете сохранить аудио данные, назначенные на Пользовательский Голос в виде файла WAV или файла AIFF. После подключения USB запоминающего устройства к устройству, выполните приведенные ниже инструкции.

1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F1] SAVE для перехода к экрану Сохранения.



① TYPE (тип)

Возможно сохранение в одном файле всех данных, созданных на инструменте, либо данных, созданных в каждом режиме. Этот параметр определяет конкретный тип данных, сохраняемых в одном файле.

Настройки	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AHChain, AllSong, AHVoice, Wav, Aiff
-----------	---

② Ввод имени файла

Введите имя файла (до восьми символов), в котором будут сохраняться данные. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

2 Переместите курсор на TYPE, затем выберите «Wav» или «Aiff» с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

3 Переместите курсор в поле ввода имени файла и затем введите нужное имя файла.

Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

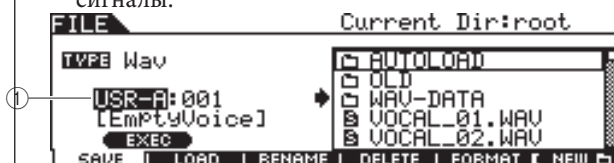
Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6].

4 Выберите директорию для сохранения (если у Вас уже была создана какая-либо директория).

Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для входа в выбранную директорию. Для возврата на предыдущий уровень, нажмите кнопку [EXIT]. Если Вы хотите сохранить файл в корневой директории, но она не показана в «Текущей директории» в правой верхней части экрана, нажмите несколько раз кнопку [EXIT] для выхода в корневую директорию.

5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC

В левой половине экрана появится банк пользовательского Голоса и сохраняемый номер. Можно выбрать Голос, включающий нужные аудио сигналы.



① Банк Пользовательского голоса и номер

Определяет банк Пользовательского голоса и номер, содержащий аудио сигналы, которые Вы хотите сохранить в виде файла WAV или AIFF.

6 Выберите банк Пользовательского голоса и номер, содержащий аудио сигналы, которые Вы хотите сохранить в виде файла WAV или AIFF.

7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции сохранения (Save).

Загрузка файла

[F2]LOAD

ВНИМАНИЕ

- Операция загрузки переписывает все ранее существовавшие данные во внутренней памяти. Важные данные должны быть сохранены на внешнем USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE.

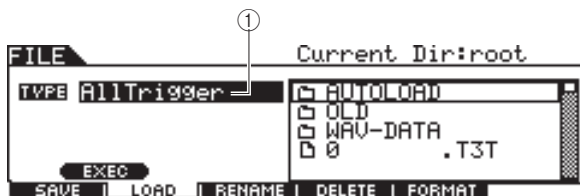
ВНИМАНИЕ

Во время сохранения данных, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не удаляйте и не извлекайте устройство-носитель из запоминающего устройства USB.
- Не отключайте ни один из приборов.
- Не выключайте питание инструмента или соответствующих устройств.

Загрузка всех Пользовательских Данных или Пользовательских Данных Конкретного Типа

- Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.



1 TYPE (тип)

Из различных типов данных, сохраненных в одиночном файле на USB запоминающем устройстве, Вы можете загрузить все данные за один раз, либо загрузить на инструмент только определенный тип данных. Этот параметр определяет конкретный тип данных, загружаемых с одного файла.

Настройки	AllData, Utility, Click, AllTrigger, Trigger, AllKit, Kit, AllChain, Chain, AllSong, Song, AllVoice, Voice, Wave
-----------	--

- Переместите курсор на TYPE и затем установите нужный тип файла: «AllData», «AllTrigger», «AllKit», «AllChain», «AllSong» или «AllVoice».

На экране, в рамке списка Директории/Файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

- Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.

- Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки файла.

Загрузка заданного Набора Ударных из файла «All Data» или «All Kit».

Можно загрузить одиночный, конкретный Набор Ударных из файла (расширение файла: .T3A или .T3K) на нужный номер Пользовательского Набора Ударных.

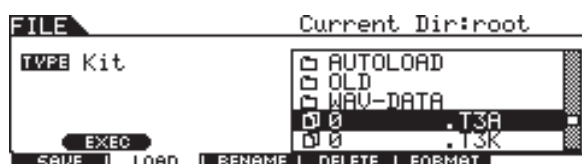
1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «Kit».

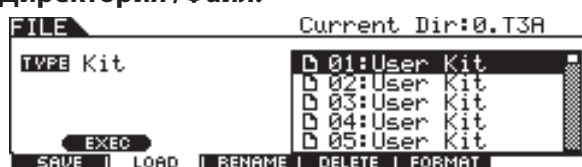
На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.

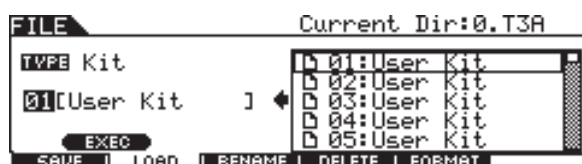


4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE], чтобы включенный в выбранный файл Набор ударных был показан в рамке списка Директория /Файл.



5 Переместите курсор на нужный Набор Ударных и нажмите кнопку [SF1] EXEC.

Номер Набора Ударных и имя назначения Загрузки появятся в левой половине дисплея.



6 Выберите номер Пользовательского Набора Ударных, в который будет производиться загрузка.

7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

Загрузка заданной Песни из файла «All Data» или «All Song».

Можно загрузить одиночную, конкретную Песню из файла (расширение файла: .T3A или .T3S) на нужный номер Пользовательской песни.

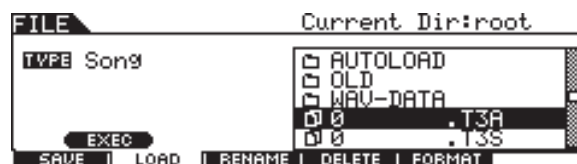
1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «SONG».

На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

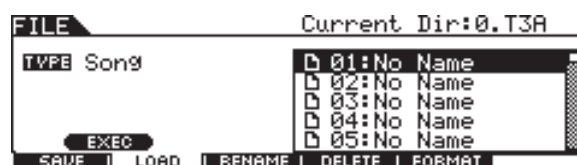
3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.



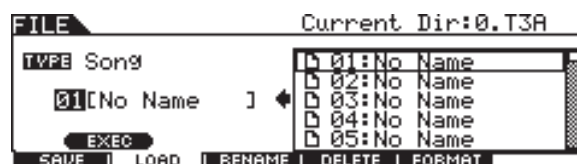
4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE], чтобы включенная в выбранный файл Песня была показана в рамке списка Директория /Файл.

В рамке списка Директории/файла показываются пустые Песни (без данных).



5 Переместите курсор на нужную Песню и нажмите кнопку [SF1] EXEC.

Номер Песни и имя назначения Загрузки появятся в левой половине дисплея.



6 Выберите номер Песни, в которую будет производиться загрузка.

7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

Загрузка заданной Настройки Триггера из файла «ALL Data» или «All Trigger»

Можно также загрузить одиночную, конкретную Настройку Триггера из файла (расширение файла: ТЗА или ТЗТ) на нужный номер Настройки Триггера.

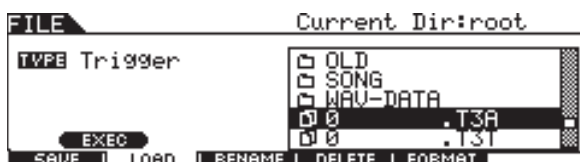
1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «Trigger».

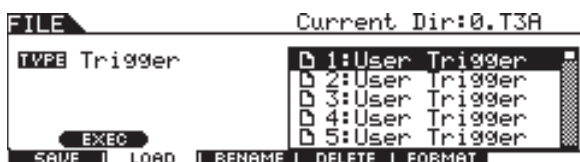
На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.

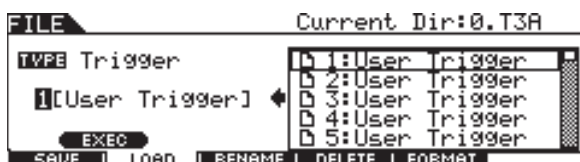


4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE], чтобы включенные в выбранный файл Настройки Триггера были показаны в рамке списка Директория /Файл.



5 Переместите курсор на нужную Настройку триггера и нажмите кнопку [SF1] EXEC.

Номер Настройки триггера и имя назначения Загрузки появятся в левой половине дисплея.



6 Выберите номер Настройки триггера для назначения Загрузки.

7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

Загрузка заданной Последовательности из файла «ALL Data» или «All Chain»

Можно загрузить одиночную, конкретную Последовательность из файла (расширение файла: ТЗА или ТЗН) на нужный номер Последовательности.

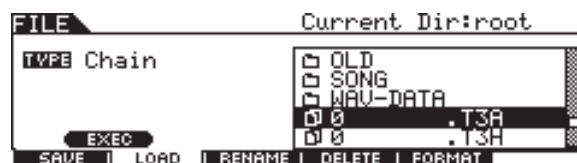
1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «Chain».

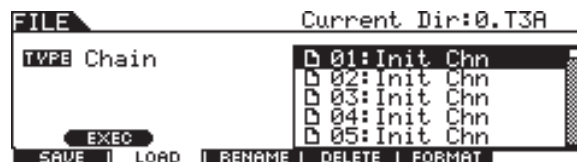
На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.

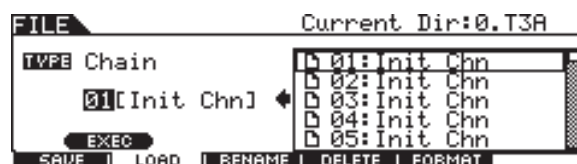


4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE], чтобы включенная в выбранный файл Последовательность была показана в рамке списка Директория /Файл.



5 Переместите курсор на нужную Последовательность и нажмите кнопку [SF1] EXEC.

Номер Последовательности и имя назначения Загрузки появятся в левой половине дисплея.



6 Выберите номер Последовательности, в которую будет производиться загрузка.

7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

Загрузка заданного Голоса из файла «All Data» или «All Voice».

Можно загрузить одиночный, конкретный Голос из файла (расширение файла: T3A или T3V) на нужный номер Пользовательского Голоса.

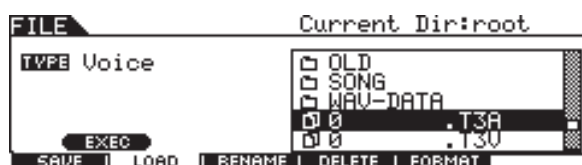
1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «Voice».

На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

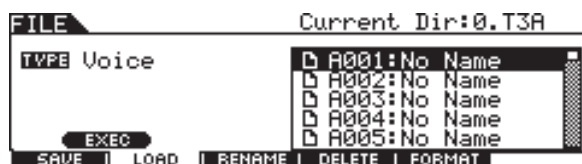
3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.



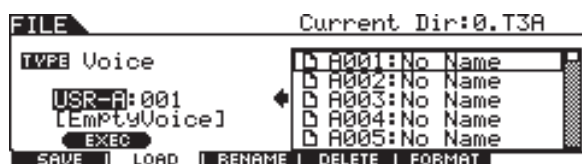
4 Нажмите кнопку [ENTER/STORE], чтобы включенный в выбранный файл Голос был показан в рамке списка Директория/Файл.

В рамке списка Директории/файла не показываются пустые Голоса (без данных).



5 Переместите курсор на нужный Голос, выбранный для загрузки, и нажмите кнопку [SF1] EXEC.

Номер Голоса и имя назначения Загрузки появятся в левой половине дисплея.



6 Выберите банк и номер пользовательского Голоса для назначения Загрузки.

7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

Загрузка аудио файлов WAV или AIFF для создания Пользовательского Голоса

Любые аудио данные, созданные и отредактированные на компьютере, и сохраненные затем в виде файлов формата WAV или AIFF, могут быть использованы в качестве материала для создания Пользовательского Голоса на DTXTREME III. Подключите USB запоминающее устройство с нужными аудио файлами WAV/AIFF и выполните следующие операции.

ВАЖНО

При загрузке аудио файлов WAV/AIFF убедитесь в том, что на инструменте установлены модули памяти DIMM. Дополнительная информация об установке DIMM дается на стр. 76 и 147.

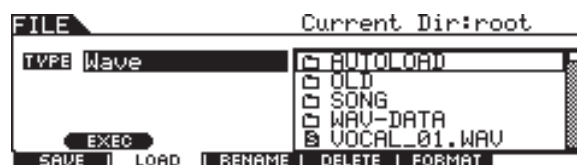
1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «Wave»:

На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

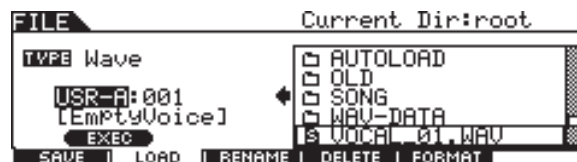
3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите загружаемый файл.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.



4 После выбора файла, нажмите кнопку [SF1] EXEC.

В левой половине экрана появится банк, номер и имя Пользовательского Голоса в качестве назначения Загрузки.



5 Выберите банк и номер Пользовательского Голоса в качестве назначения Загрузки.

6 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Может быть загружен только 16-ти битный файл WAV/AIFF (размер семпла)
- При попытке загрузить несуществующий файл, появляется сообщение об ошибке.

Загрузка стандартных MIDI файлов (SMF)

Стандартный MIDI файл (общий формат файла с расширением: «.MID» для данных MIDI секвенции, также называется «MIDI файл» или «SMF») формата 0 может быть загружен с USB запоминающего устройства на DTCTREME III и использован в качестве Пользовательской Песни.

1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F2] LOAD для перехода к экрану Загрузки.

2 Переместите курсор на TYPE, затем установите тип файла на «SONG»:

На экране, в рамке списка Директории/файла перечислены только доступные файлы в соответствии с типом.

3 Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите файл MIDI (Расширение:.MID) для загрузки.

На экране, в рамке списка Директории/файла можно выбрать любой из файлов.



4 После выбора MIDI файла, нажмите кнопку [SF1] EXEC.

Номер Пользовательской Песни и имя назначения Загрузки появятся в левой половине дисплея.



5 Выберите номер Пользовательской Песни, в которую будет производиться загрузка.

6 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Загрузки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Могут быть загружены только стандартные MIDI файлы формата 0 (SMF).
- При загрузке стандартного MIDI файла песни (формат 0), такие параметры, как громкость, панорамирование и изменение программы, расположенные в самом начале песни (001:01:000) используются в качестве данных заголовка и применяются к настройкам на экране Операции с Голосом, вызываемом командой: ([SONG] → [F2] JOB → [SF4] VOICE). Настройки на экране Операции с Голосом не передаются на внутренний тонгенератор или внешнее MIDI устройство при запуске Песни. Хотя они передаются во внутренний тонгенератор или внешнее MIDI устройство при выборе Песни. Из-за этого могут возникнуть следующие проблемы.
- При воспроизведении Песни, включающей такие настройки как громкость, панорамирование и изменение программы, где-либо в середине, при включенной настройке повтора (на экране [SONG] → [F1] PLAY, или [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Имя песни, Темп, Повтор) при нажатии кнопки [▶/■], звук в начале Песни может отличаться при последующих воспроизведениях.
- При воспроизведении Песни, включающей такие настройки как громкость, панорамирование и изменение программы, где-либо в середине, при включенной настройке Повтора (на экране [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG) с помощью функции Pad Song (стр. 93), звук в начале песни может отличаться при последующих воспроизведениях.

Чтобы избежать описанных выше проблем, переместите настройки параметра в начале SMF файла Песни на несколько тактов назад на компьютере или MIDI секвенсоре перед выполнением операции Загрузки в режиме Файла. Эти настройки параметров впоследствии не будут использованы в качестве данных заголовка, что означает, что они смогут быть правильно переданы на внутренний тонгенератор или внешнее MIDI устройство при запуске Песни.

Изменение Имени Файла или Директории

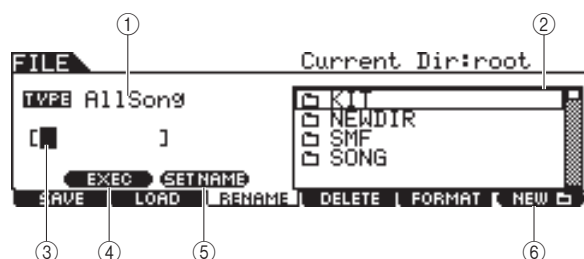
[F3] RENAME

Эта операция позволяет переименовать выбранные файлы/директории на текущем приводе.

Для переименования файлов может быть использовано до восьми буквенно-цифровых символов. Файлы с одинаковыми именами не могут быть сохранены в одной и той же директории.

Файлы именуются в соответствии с соглашением MS-DOS. Если в имени файла содержатся пробелы и другие символы, нераспознаваемые в MS-DOS, то эти символы будут при сохранении автоматически заменены на «_» (подчеркивание).

1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F3] RENAME для перехода к экрану Переименование.



① TYPE (тип)

Определяет нужный тип файла. Подробности о типе файла смотрите на стр. 113.

② Рамка выбора файла []/директории (папки) []

Показывает директории и файлы в текущей директории. В этой рамке, директории и файлы перечислены в алфавитном порядке. Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для входа в выбранную директорию. Для возврата на предыдущий уровень нажмите кнопку [EXIT].

Можно различить директорию и файл по индикатору, расположенному слева от каждой строки.

[]Директория (Папка)

[]Файл

③ Ввод имени файла

Введите имя файла (до восьми символов), в котором будут сохраняться данные. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

④ [SF1] EXEC

Нажмите эту кнопку для выполнения переименования выбранного файла.

⑤ [SF2] SET NAME

Нажмите эту кнопку для копирования имени файла/директории, выбранного в рамке выбора файла/директории в поле ввода имени.

⑥ [F6] NEW

Нажмите эту кнопку для создания новой директории в текущей директории.

2 Переместите курсор на TYPE, и затем выберите нужный тип файла с помощью ручки данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

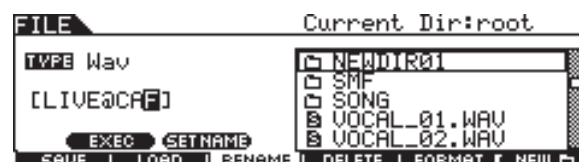
3 Переместите курсор на рамку выбора файла/директории. Выберите нужный файл или директорию для переименования с помощью колеса ввода данных или кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

4 Нажмите кнопку [SF2] SET NAME

Имя выбранного файла копируется в поле ввода имени файла.

5 Введите новое имя.

Подробная информация о наименовании находится в разделе «Основные операции» на стр. 15. Нажмите кнопку [SF6] для вызова списка символов.



6 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для выполнения операции Переименования.

Удаление файла или директории

[F4] DELETE

- 1** Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем нажмите кнопку [F4] DELETE для перехода к экрану Удаления.



① TYPE (тип)

Определяет нужный тип файла. Дополнительная информация о типах файла дается на стр. 113.

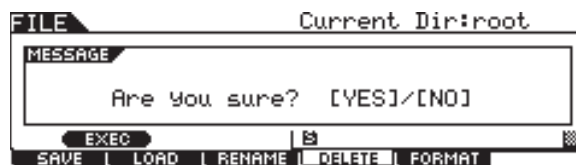
- 2** Переместите курсор на TYPE, затем выберите тип удаляемого файла.

Дополнительная информация о типах файла находится на стр. 113.

- 3** Переместите курсор на рамку выбора Папки/Директории и выберите удаляемый файл.

- 4** Нажмите кнопку [SF1] EXEC

Появится подтверждающее сообщение. Для отмены операции Удаления нажмите кнопку [DEC/NO].



- 5** Для выполнения операции удаления нажмите кнопку [INC/YES].

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Для удаления директории, сначала удалите все содержащиеся в ней файлы. Обратите внимание, что возможно удаление только папок без файлов или вложенных папок.

Форматирование USB запоминающих устройств

[F5] FORMAT

Перед использованием нового USB запоминающего устройства с этим инструментом, необходимо выполнить форматирование носителя. Следуйте нижеприведенным инструкциям.

ВНИМАНИЕ

- Перед началом форматирования убедитесь в отсутствии важных данных на USB запоминающем устройстве. В противном случае, они все будут утеряны.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Можно выполнить форматирование USB запоминающего устройства и на компьютере. Однако, для получения лучшего результата и во избежание ошибок загрузки/сохранения, всех используйте USB запоминающие устройства, отформатированные на DTXTREME III.

1 Подключите USB запоминающее устройство к разъему USB TO DEVICE

2 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла и затем нажмите кнопку [F5] FORMAT для перехода к экрану форматирования.



① Метка тома

Определяет имя Метки тома. Метка тома – это имя, назначенное на USB запоминающее устройство. Метка Тома может содержать до 11 символов. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

② [SF1] EXEC

Нажмите эту кнопку для выполнения операции форматирования.

③ [SF6] LIST

Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6]. Для получения дополнительной информации вводе имени, смотрите раздел «Использование списка символов» на стр. 15.

3 Введите нужное имя Метки тома.

4 Нажмите кнопку [SF1] EXEC (На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции)

Для отмены операции Форматирования нажмите кнопку [DEC/NO].

5 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции форматирования.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Операция форматирования стирает все данные из памяти формируемого устройства и автоматически создает директорию «AUTOLOAD», смотрите стр. 125.

Сервисный режим

[UTILITY]

В этом разделе дается описание Сервисного режима. Для вызова режима используйте кнопку [UTILITY]. В этом режиме, Вы можете настроить параметры, применимые ко всей системе DTXTREME III в целом.

Основные процедуры в Сервисном режиме

- 1** Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в Сервисный режим.



- 2** Найдите на закладках меню (соответствующие кнопкам [F1] – [F6] и [SF1] – [SF5]) нужную функцию и затем нажмите на соответствующую кнопку для вызова нужного экрана.

- 3** Переместите курсор на каждый параметр и затем установите его значение с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

- 4** После настройки, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для сохранения сервисных настроек.

ВНИМАНИЕ

- При отключении питания, все настройки утилит теряются (если не были предварительно сохранены).

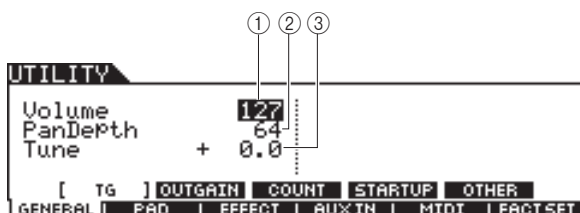
Общие настройки

[F1] GENERAL

Настройки тонгенератора

[SF1]TG

На этом экране Вы можете выполнить общие настройки для внутреннего тонгенератора. Эти настройки влияют только на блок внутреннего тон генератора. Они не влияют на MIDI выход.



① Громкость

Определяет общую громкость тонгенератора. Чем ниже значение, тем ниже будет реальная громкость при установке слайдера на передней панели в максимальное положение.

Настройки	0 - 127
-----------	---------

② Глубина Панорамирования

Определяет глубину панорамирования (стерео расширение влево и вправо) с сохранением текущего баланса панорамирования между различными партиями.

Настройки	0 - 127
-----------	---------

③ Настройка

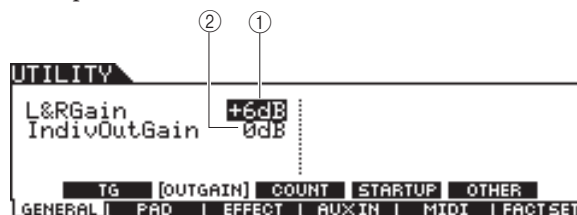
Определяет точную настройку общего звука. Эта настройка может быть отрегулирована с точностью до сотых.

Настройки	-102.4-0+102.3
-----------	----------------

Настройки коэффициента усиления на выходных разъемах.

[SF2] OUTGAIN

На этом экране, Вы можете установить выходное усиление для отдельных выходных разъемов. Чем выше значение, тем громче реальный звук на конкретном выходном разъеме.



① L&RGain

Определяет выходное усиление на разъемах OUTPUT L/MONO, R и PHONES.

Настройки	0 dB, + 6 dB
-----------	--------------

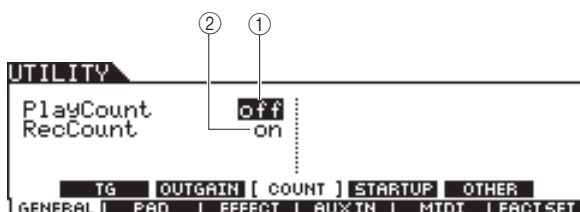
② IndivOutGain

Определяет выходное усиление на разъемах INDIVIDUAL OUTPUT. Эта настройка применяется ко всем разъемам INDIVIDUAL OUTPUT.

Настройки	0 dB, + 6 dB
-----------	--------------

Настройки отсчета

[SF3] COUNT



① Воспроизведение счетчика

Включение или выключение двухтактного счетчика перед началом реального воспроизведения песни. Для этого нажмите кнопку [►/■].

Настройки	off, on
-----------	---------

② RecCount

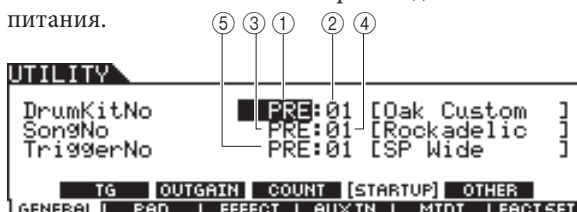
Включение или выключение двухтактного счетчика перед началом реальной записи песни после нажатия кнопки [►/■].

Настройки	off, on
-----------	---------

Исходные настройки, вызываемые при выключении питания.

[SF4] STARTUP

На этом экране, Вы можете установить номер Набора Ударных, номер Песни и номер Настройки триггера, вызываемых автоматически при каждом включении питания.



① Банк Набора Ударных.

Определяет Банк Набора Ударных вызываемый автоматически при каждом включении питания.

Настройки	PRE, USR, EXT-A - EXT-P
-----------	-------------------------

② Номер Набора Ударных

Определяет номер Набора Ударных из указанного банка Набора Ударных, вызываемый автоматически при каждом включении питания.

Диапазон	01 - 50 (01 - 99 при выборе EXT)
----------	----------------------------------

③ Банк Песни

Определяет Банк Песни, вызываемый автоматически при каждом включении питания.

Настройки	PRE, USR, EXT
-----------	---------------

④ Номер песни

Определяет номер Песни из указанного банка, вызываемый автоматически при каждом включении питания.

Диапазон	01 - 99
----------	---------

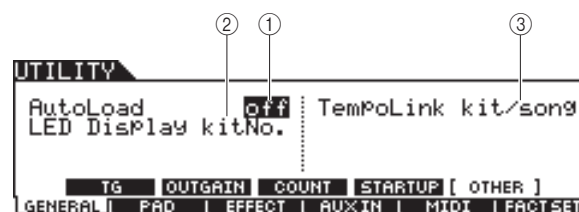
⑤ Номер Триггера

Определяет номер Настройки триггера, вызываемой автоматически при каждом включении питания.

Настройки	PRE: 01 - USR: 05
-----------	-------------------

Другие настройки

[SF5] other



① Автоматическая загрузка

Определяет включение или выключение функции автоматической загрузки. При включении этой функции, инструмент автоматически загружает файлы, расположенные в директории AUTOLOAD (на USB запоминающем устройстве) в пользовательскую память при каждом включении питания. При использовании функции Автоматической загрузки, необходимо поместить файлы «AllData», «Utility», «Click», «AllTrigger», «AllKit», «AllChain», «AllSong» и «AllVoice» в директорию AUTOLOAD. В директории Autoload может располагаться только по одному файлу каждого типа. При наличии в директории AUTOLOAD файла «AllData» будет загружен только этот файл. Все остальные файлы будут проигнорированы.

Настройки	off, on
-----------	---------

② Светодиодный дисплей

Определяет информацию, отображаемую на светодиодном дисплее. При выборе опции «KitNo», на светодиодном дисплее показывается номер текущего Набора Ударных. При выборе опции «tempo», на светодиодном дисплее показывается текущее значение темпа. При выборе «mode», на светодиодном дисплее показывается номер программы текущего режима (номер Набора Ударных в режиме набора Ударных, номер песни в режиме Песни, номер настройки триггера в режиме Триггера, номер шага в режиме Последовательности и номер Пользовательского Голоса в режиме Семплирования).

Настройки	kitNo., tempo, mode
-----------	---------------------

③ Связь темпа

При установке этого параметра в положение «kir/Song», изменение Набора Ударных или Песни приведет к изменению значения темпа в соответствии с настройкой нового Набора ударных или Темпа. При установке этого параметра в положение «off», изменение Набора Ударных или Песни сохранит значение темпа даже в том случае, если новый Набор Ударных или Песня имеют свою настройку значения темпа. Обычно, этот параметр установлен в положение «kit/song».

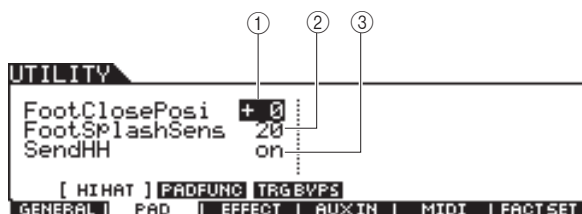
Настройки	off, kit/song
-----------	---------------

Настройки Пэда

[F2] PAD

Настройки Hi-Hat

[SF1] HI HAT



① FootClosePosi (Позиция близости ноги)

Определяет величину времени, требуемую для определения «позиции соединения ноги» (с начала нажатия до открытия контроллера хай-хета). Чем меньше значение, тем более узкая виртуальная позиция открывания.

Диапазон	-32 +32
----------	---------

② FootSplashSens (Чувствительность педали)

Определяет длительность времени с момента подачи сигнала с педали на контроллер Хай-хета до момента действительного запуска звучания хай-хета. Установка больших значений, облегчает игру на педали, однако, в этом случае небольшое смещение педали может привести к запуску ненужного звучания. Неплохо было бы установить этот параметр на «off», если Вы не сможете сыграть foot-splashes (всплеск).

Диапазон	Off, 1 -127
----------	-------------

③ SendHH

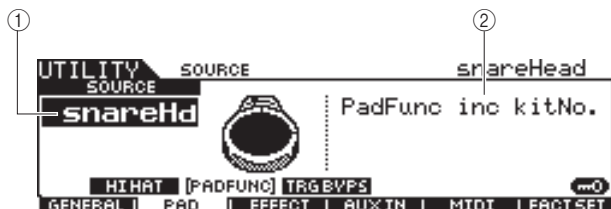
Определяет, будет ли непрерывное изменение звука, генерируемого открыванием/закрыванием тарелки Хай-хета (при нажатии/отпуске контроллера Хай-хета) передаваться в виде MIDI сообщения через MIDI OUT.

Настройки	off, on
-----------	---------

Настройки функции пэда.

[SF2] PADFUNC

На этом экране Вы можете назначить функции, отличные от запуска звука ударного на пэд (источник триггерного входа).



① SOURCE (Источник триггерного входа)

Определяет источник триггерного входа, на который назначена определенная функция. При отключении функции Input Lock (Блокировка входа) (стр. 79), для выбора триггерного источника можно также использовать удар по соответствующей секции пэда.

Настройки	Смотрите список источников триггерного входа на стр. 61.
-----------	--

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Настройка функции пэда перекрывает настройку Пэда Песни (стр. 93) в том случае, если они обе назначены на один и тот же источник триггерного входа.

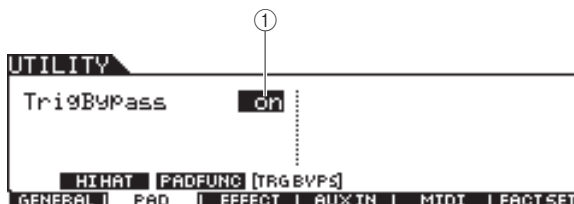
② PadFunc

Определяет функцию, назначенную на указанный выше источник триггерного входа.

Настройки	Смотрите далее
Off	Нет назначенных функций. Обычная работа
inc kitNo.	Удар по пэду увеличивает номер Набора Ударных на 1.
dec kitNo.	Удар по пэду уменьшает номер Набора Ударных на 1.
inc chain	Удар по пэду увеличивает номер шага Последовательности на 1.
dec chain	Удар по пэду уменьшает номер шага Последовательности на 1.
inc tempo	Удар по пэду увеличивает значение темпа на 1.
dec tempo	Удар по пэду уменьшает значение темпа на 1.
tap tempo	Трехкратный удар по пэду устанавливает темп даже в том случае, когда не вызван экран Tap.
elk on/off	Удар по пэду запускает/останавливает воспроизведение Метронома.

Настройки обхода триггера

[SF3] TRGBYPS



① TrigBypass

При включении этого параметра, DTXTREME III не принимает никакие Триггерные сигналы, поступающие с Источников триггерного входа. Этот параметр удобно использовать для временной отмены всех триггерных сигналов для изменения настройки подключения пэда. В обычной ситуации, этот параметр установлен на 0.

Настройки	Off, On
-----------	---------

Настройки эффекта

[F3] EFFECT

В отличие от всей системы эффектов (стр. 68) DTXTREME III, в Сервисном режиме могут быть установлены параметры, имеющие отношение к Мастер EQ и Мастер эффекту.

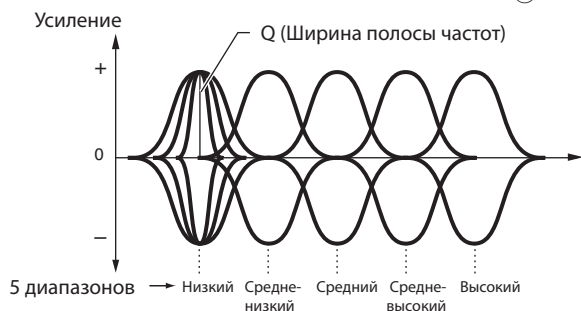
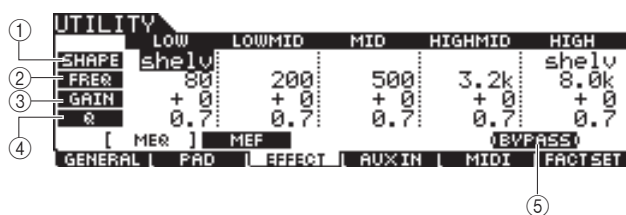
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Дополнительная информация о структуре эффекта находится на стр. 68.

Настройки мастер эквалайзера

[SF1]MEQ

На этом экране можно добавить пятиполосную эквалайзацию ко всему звучанию DTXTREME III.



① SHAPE (Форма)

Определяет тип используемого эквалайзера: полочный или пиковый. Пиковый тип ослабляет/поднимает сигнал на указанной в настройке частоты, в то время как полочный тип ослабляет/поднимает сигнал на частоте выше или ниже указанной в настройке частоты. Этот параметр доступен только для низкого и высокого частотных диапазонов.

Настройки shelv (Полочный тип), peak (Пиковый тип)

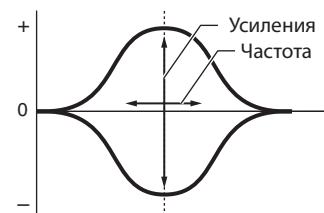
• shelv (Полочный тип)

Этот тип эквалайзера позволяет приглушить/поднять уровень сигнала на частоте выше или ниже указанной.



• peak (пикового типа)

Этот тип эквалайзера позволяет приглушить/поднять уровень сигнала на указанной частоте.



② FREQ (Частота)

Определяет центральную частоту. Частоты, расположенные вокруг этой точки приглушаются/поднимаются с помощью настройки усиления.

Диапазон смотрите ниже.

LOW	При установке параметра SHAPE на «shelv»: 32Гц - 2.0кГц При установке параметра SHAPE на «peak»: 63Гц - 2.0кГц
LOWMID, MID, HIGHMID	100 Гц- 10 кГц
HIGH	500 Гц-16 кГц

③ GAIN (Усиление)

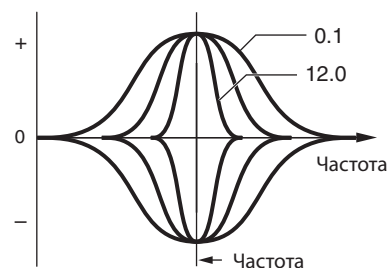
Определяет уровень усиления для частоты (установлена выше), или количество ослабления/подъема выбранного частотного диапазона.

Диапазон -12дБ-+0дБ-+12дБ

④ Q (Ширина полосы частот)

Изменяет уровень сигнала на настройке частоты для создания различных частотных характеристик. Чем выше эта настройка, тем меньше параметр Q (ширина полосы частот). Чем ниже эта настройка, тем больше параметр Q (ширина полосы частот).

Диапазон 0.1 -12.0

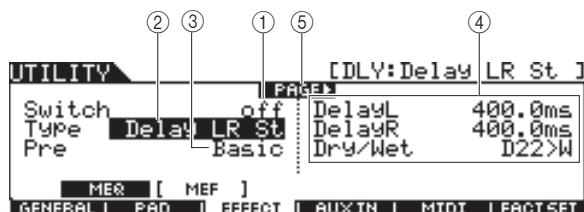


⑤ [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения эффекта Мастер EQ. При выключенной функции Bypass (индикация BYPASS показана белым текстом на черном фоне). Мастер EQ будет применен ко всему звуку DTXTREME III. При выключенной функции Bypass (индикация BYPASS показывается черным текстом на белом фоне). Мастер EQ исключен из траектории сигнала DTXTREME III.

Настройки Мастер Эффекта

[SF2] MEF



① Переключатель

Определяет, будет ли применен Мастер Эффекта ко всему звуку DTXTREME III.

Настройки	off, on
-----------	---------

② Тип

Определяет тип Мастер эффекта.

Настройки	Подробная информация о типах эффекта дается на стр. 70.
-----------	---

③ Предварительно

Для определения изменения звука выбранным типом эффекта, можно использовать различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать предварительно запрограммированные настройки параметров эффекта. Информация по параметрам для каждого предустановленного эффекта дается в буклете с таблицами.

④ Параметр эффекта.

Количество и значения параметров отличаются в зависимости от текущего типа эффекта. Подробная информация о параметрах Эффекта дается на стр. 72. Информация о параметрах для каждого типа эффекта дается в отдельном буклете с таблицами данных.

⑤ PAGE ► (Страница)

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

Внешние аудио настройки

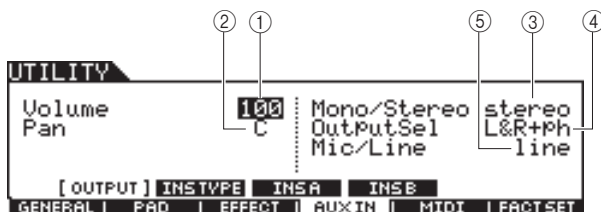
[F4] AUXIN

Вы можете установить параметры, связанные с аудио сигналами, поступающими через разъем AUX IN/ SAMPLING IN.

Настройки выхода

[SF1] SELECT

На этом экране могут быть установлены такие параметры, как громкость и панорамирование аудио сигналов, подаваемых через разъем AUX IN/SAMPLING IN. Эти параметры удобны для воспроизведения и репетиции вместе с компакт диском или другим источником сигнала, подключенным к разъему AUX IN/ SAMPLING IN.



① Громкость

Определяет выходной уровень аудио сигналов, поступающих через разъем AUX IN/SAMPLING IN.

Диапазон	0-127
----------	-------

② Панорамирование

Определяет позицию стерео панорамирования аудио сигналов, поступающих через разъем AUX IN/ SAMPLING IN.

Диапазон	L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)
----------	--

③ Моно/стерео

Определяет конфигурацию сигнала для аудио сигналов, поступающих через разъем AUX IN/ SAMPLING IN или маршрутизацию сигнала или сигналов (стерео или моно).

Настройки	L mono, R mono, L+ mono, stereo
-----------	---------------------------------

- L mono Используется только левый канал входящего аудио сигнала.
- R mono Используется только правый канал входящего аудио сигнала.
- L+Rmono Левый и правый каналы аудио входа микшируются и обрабатываются в монофоническом режиме.
- Stereo Используются оба канала аудио входа: правый и левый.

④ OutputSel

Определяет назначение выходного разъема для аудио сигнала, поступающего через AUX IN/SAMPLING IN.

Настройки	Смотрите таблицу ниже	
LCD	Выходные разъемы	Стерео/Моно
L&R+ph	OUTPUT L/R и PHONES	Стерео
Phones	PHONES	Стерео
L&R	OUTPUT L/R	Стерео
Ind1&2	INDIVIDUAL OUTPUT 1 и 2	Стерео (1:Л, 2: П)
Ind3&4	INDIVIDUAL OUTPUT 3 и 4	Стерео (3: Л, 4: П)
Ind5&6	INDIVIDUAL OUTPUT 5 и 6	Стерео (5: Л, 6: П)
Ind1	INDIVIDUAL OUTPUT 1	Моно
:	:	:
Ind6	INDIVIDUAL OUTPUT 6	Моно

⑤ Mic/Line (Линейный/микрофонный)

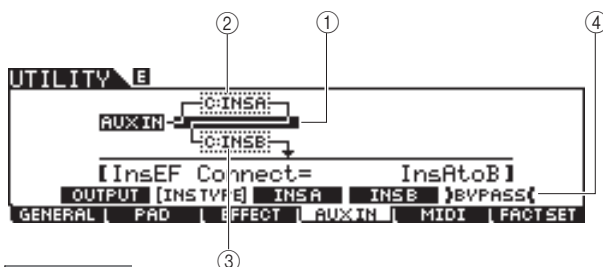
При использовании разъемов AUX IN/SAMPLING IN, этот параметр определяет источник входного сигнала, микрофонный (mic) или линейный.

Настройки	mic, line
mic	Предназначен для оборудования с низким уровнем выходного сигнала (микрофон, электро гитара или бас гитара)
line	Предназначен для оборудования с высоким уровнем выходного сигнала (клавишные инструменты, синтезатор или CD плеер).

Настройки подключения вставки эффекта

[SF2] INSTYPE

На этом экране Вы можете установить параметры, относящиеся к типам эффекта вставки. Эффекты вставки применяются к входным аудио сигналам через разъем AUX IN/SAMPLING IN.



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Дополнительная информация о структуре эффекта дана на стр. 68.

① InsConnect

Определяет маршрутизацию эффекта для эффектов вставки A или B. Настройки изменяются так, как показано на дисплее, давая ясную картину прохождения сигнала.

Настройки	Ins A to B, Ins B to A
-----------	------------------------

Ins A to B Сигналы, обрабатываемые эффектом вставки A будут отправляться на эффект вставки B.

Ins B to A Сигналы, обрабатываемые эффектом вставки B будут отправляться на эффект вставки A.

② Insertion A (Вставка A категория/тип)

③ Insertion B (Вставка B Категория/тип)

Определяет типа эффекта вставки A/B после выбора категории. Из колонки Категория, можно выбрать одну из категорий эффекта каждая из которых содержит аналогичные типы эффекта. Из колонки Тип, можно выбрать один из типов Эффекта, перечисленных в выбранной категории.

Настройки	Подробная информация о категориях эффекта и типах дана на стр. 70.
-----------	--

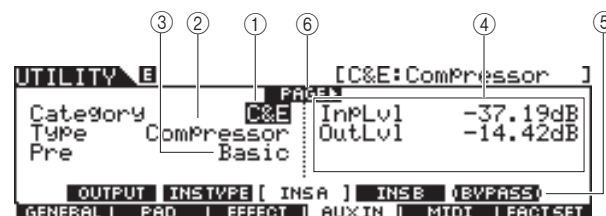
④ [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения эффекта вставки. При выключенной опции Bypass (индикация BYPASS показывается белым текстом на черном фоне), эффект вставки будет применен к входным аудио сигналам через разъем AUX IN/SAMPLING IN. При включенной опции Bypass (индикация BYPASS показывается черным текстом на белом фоне), эффект вставки не будет применен а входным аудио сигналам через разъем AUX IN/SAMPLING IN.

Настройки типа эффекта вставки

[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

На этом экране Вы можете установить типы эффекта вставки. Эффекты вставки применяются к входным аудио сигналам через разъем AUX IN/SAMPLING IN.



① Категория

② Тип

Из колонки Категория, можно выбрать одну из категорий эффекта, каждая из которых содержит аналогичные типы эффекта. Из колонки Тип, можно выбрать один из типов Эффекта, перечисленных в выбранной категории.

Настройки	Подробная информация о категориях эффекта и типах дается на стр. 70.
-----------	--

③ Предварительно

Для определения изменения звука выбранным типом эффекта, можно использовать различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать предварительно запрограммированные настройки параметров эффекта.

④ Параметры эффекта

Количество и значения параметров отличаются в зависимости от текущего типа эффекта. Подробная информация о параметрах Эффекта дается на стр. 72. Информация о параметрах для каждого типа эффекта дается в отдельном буклете с таблицами данных.

⑤ [SF5] BYPASS

Нажмите эту кнопку для включения или отключения эффекта вставки. При выключенной опции Bypass (индикация BYPASS показывается белым текстом на черном фоне), эффект вставки будет применен а входным аудио сигналам через разъем AUX IN/SAMPLING IN. При включенной опции Bypass (индикация BYPASS показывается черным текстом на белом фоне), эффект вставки не будет применен а входным аудио сигналам через разъем AUX IN/SAMPLING IN.

⑥ PAGE ► (Страница)

Появляется при возможности вызова другой страницы. Для вызова другой страницы, используйте курсорные кнопки [>] или [<].

Настройки MIDI

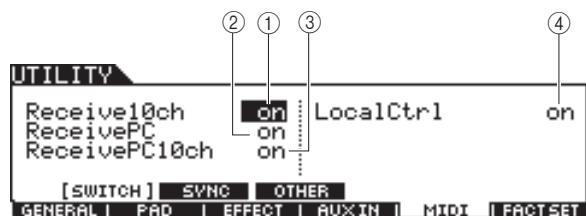
[F5] MIDI

На этих экранах (вызываются при нажатии кнопки [F5] MIDI) можно установить параметры, относящиеся к MIDI. Блок тонгенератора DTXTREME III может управлять MIDI сообщениями на 16 каналах одновременно. MIDI канал 10 используется для управления Голосами ударных, запускаемых при ударе по пэдам.

Установка включения/выключения приема сообщений об изменении программы.

[SF1] SWITCH

Блок тонгенератора DTXTREME III может воспроизводить различные типы Голосов, также как и Голоса Ударных инструментов при приеме сообщений Изменения программы по MIDI каналам, отличным от 10 канала. Эти связанные параметры могут быть установлены с этого экрана.



① Receive10ch

Определяет, принимает или нет DTXTREME III сообщения MIDI канала с внешнего MIDI устройства. При включении, DTXTREME III принимает сообщения по MIDI каналу 10. При отключении DTXTREME III игнорирует сообщения. Это означает, что звук на DTXTREME III будет запускаться только при ударе по подключенному пэду или при нажатии кнопки Audition.

Настройки	off, on
-----------	---------

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Сообщения MIDI канала включают: Note on/off (включение/выключение ноты), Program Change (Изменение программы), Control Change (Изменение управления), Pitch Bend Change (Изменение высоты тона) и т. д.

② ReceivePC

Определяет возможность приема DTXTREME III сообщений Изменения Программы с внешнего MIDI устройства. При включении, DTXTREME III будет принимать сообщения изменения программы с внешнего MIDI устройства. При выключении DTXTREME III будет игнорировать их.

Настройки	off, on
-----------	---------

③ ReceivePCIOch

Определяет возможность приема на DTXTREME III сообщений изменения программы по MIDI каналу 10 (который управляет частью Голоса ударного, запускаемого при ударе по пэду). Для изменения номера Набора Ударных с внешнего MIDI устройства, этот параметр должен быть включен. Имейте в виду, что этот параметр эффективен только при включенном параметре Receive PC ②.

Настройки	off, on
-----------	---------

④ LocalCtrl (Локальная регулировка)

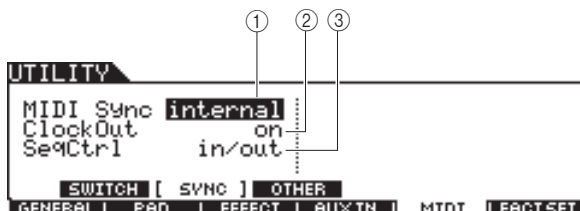
Определяет отклик тонгенератора инструмента на игру пэда. Обычно, он установлен в положение «on» - поскольку вам надо слышать звук DTXTREME III во время игры. При установке этого параметра в положение «off», при ударе по пэду звук не выводится, но соответствующие MIDI сообщения передаются через MIDI. Также блок внутреннего тон генератора будет откликаться на сообщения, передаваемые через MIDI. При записи исполнения ударных инструментов в виде MIDI данных на другое устройство (например, секвенсор или DAW), можно установить этот параметр в положение «off».

Настройки	off, on
-----------	---------

Настройки синхронизации MIDI

[SF2] SYNC

Воспроизведение Песни или Метронома на DTXTREME III может быть синхронизировано с внешним сигналом синхронизации MIDI, поступающим с MIDI устройства, подключенного к DTXTREME III. (Песня или Метроном, как правило, воспроизводятся в соответствии с внутренним синхрогенератором). На этом экране могут быть установлены соответствующие параметры.



① MIDI Sync

Определяет синхронизацию воспроизведения песни с внутренним синхрогенератором инструмента или внешним MIDI генератором.

Настройки	internal, MIDI
Internal	Синхронизация с внутренним синхрогенератором. Используйте эту настройку при автономной работе инструмента или в том случае, когда он используется в качестве мастер синхрогенератора для остального оборудования.
MIDI	MIDI синхронизация с сообщениями MIDI синхрогенератора, принимаемыми с внешнего MIDI инструмента через MIDI.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке параметра MIDI Sync на MIDI, проверьте, чтобы внешнее MIDI оборудование или компьютер, подключенный к DTXTREME III, имел возможность передачи данных MIDI синхронизации.

② ClockOut

Определяет передачу сообщений MIDI синхрогенератора (F8H) с DTXTREME III через MIDI

Настройки	off, on
-----------	---------

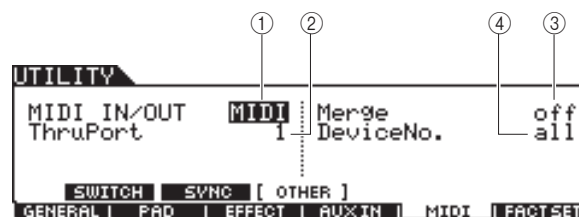
③ SeqCtrl

Определяет прием/передачу сигналов управления Секвенсора (старт (FAH), продолжение (FBH) и останов (FCH)) через разъем MIDI OUT/USB.

Настройки	off, in, out, in/out
Off	Не передается/не распознается
In	Распознается, но не передается
Out	Передается, но не распознается
in/out	Передается/распознается

Другие настройки MIDI

[SF3] OTHER



① MIDI IN/OUT

Определяет физический входной/выходной разъем, используемый для передачи/приема MIDI данных.

Настройки	MIDI, USB
-----------	-----------

② ThruPort

При использовании USB терминала для приема/передачи MIDI, Вы можете сделать так, что DTXTREME III будет реагировать на MIDI данные, передаваемые по одному порту, и одновременно с этим ретранслировать данные по порту с другим номером (Вы можете установить его здесь) на отдельный тонгенератор (подключенный к терминалу MIDI OUT).

Настройки	1,2
-----------	-----

③ Merge (Слияние)

Этот параметр позволит свести входящие MIDI данные (принимаемые через MIDI IN) с MIDI данными, генерируемыми на DTXTREME III вывести полученный микс через MIDI OUT. Включите эту настройку для выполнения сведения. Этот параметр удобен для управления MIDI тонгенератором, подключенным к DTXTREME III, с помощью игры на другой MIDI клавиатуре, подключенной к DTXTREME III, и игры на пэде ударных одновременно.

Настройки	off, on
-----------	---------

④ DeviceNo.

Определяет номер устройства, используемого DTXTREME III при приеме или передаче данных. Номер должен соответствовать номеру устройства внешнего MIDI устройства при передаче/приеме массива данных, изменений параметра или других системных сообщений.

Настройки	1 -16, all, off
-----------	-----------------

All	При выборе этой настройки, эксклюзивные системные сообщения принимаются для всех номеров MIDI устройств. DTXTREME III распознается как устройство номер 1.
off	При выборе этой настройки, системные эксклюзивные сообщения, такие как массив данных или изменения параметра не могут быть переданы или приняты. При попытке выполнения операции передачи или приема эксклюзивных системных сообщений, выводится сообщение об ошибке.

Сброс Пользовательской памяти к начальным заводским настройкам [F6] FACTSET

Могут быть восстановлены оригинальные заводские настройки пользовательской памяти DTXTREME III (стр. 76). Дополнительная информация дана на стр. 27.

Режим Последовательности

[CHAIN]

В этом разделе дается описание режима Последовательности. Для вызова режима используйте кнопку [CHAIN].

В этом режиме можно запрограммировать Последовательности, каждая из которых может включать до 64 шагов, и каждая из которых имеет собственный номер Набора Ударных, номер Песни или настройки Метронома (только темп и тактовый размер). Для выбора каждого шага запрограммированной Последовательности используйте номер Шага на дисплее [F1] SELECT в режиме Последовательности или стукните по пэду, на который назначена операция «inc chain» или «dec chain» в качестве функции Пэда (стр. 126) в Сервисном режиме. С помощью функции Chain можно, например, собрать различные Наборы Ударных в нужной последовательности в соответствии с исполнением на концерте. Также, можно собрать различные песни в нужной последовательности.

DTXTREME III может сохранить в памяти до 64 Последовательностей, которые затем, при необходимости, могут быть моментально вызваны.

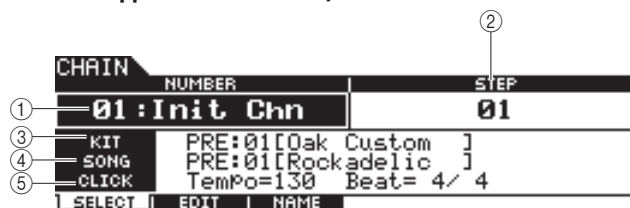
Использование запрограммированной Последовательности

[F1] SELECT

На этом экране, Вы можете воспользоваться Последовательностью, запрограммированной с экрана [F2] EDIT, и вызвать последовательно шаги из этой цепочки.

1 Нажмите кнопку [CHAIN] для перехода в режим Последовательности.

2 Нажмите кнопку [F1] RECALL для вызова экрана Chain Select (Выбор последовательности).



① NUMBER (Номер последовательности)

Определяет номер Последовательности

Настройки	01-64
-----------	-------

② STEP (Шаг)

Определяет номер шага выбранной Последовательности.

Настройки	01-64
-----------	-------

③ KIT (Набор ударных)

Определяет номер и имя текущего Набора Ударных.

④ SONG (Песня)

Определяет номер и имя текущей Песни.

⑤ CLICK (Такт)

Показывает текущий темп и тактовый размер.

3 Переместите курсор на номер Последовательности, и затем выберите нужную Последовательность с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

После выбора номера Последовательности происходит вызов настроек, запрограммированных для Шага 01.

4 Использование выбранной программы Последовательности.

● Для запуска/останова Песни или Метронома, запрограммированных в каждом шаге:

Каждый шаг Последовательности не запускает Песню или Метроном. Он просто вызывает конкретный Набор Ударных, номер Песни или настройки Метронома. Нажмите кнопку [▶/■] для запуска/останова Песни. Для запуска/останова Метронома нажмите кнопку [CLICK ON/OFF].

● Изменение номера шага:

Существует два способа.

Можно изменить номер шага с экрана [F1] SELECT. Для этого переместите курсор на STEP, и затем используйте колесо ввода данных и кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Этот способ доступен только в режиме Последовательности.

Для изменения номера шага можно также ударить по пэду, на который в качестве функции пэда была назначена опция «inc chain» или «dec chain» (на экране [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC). Этот способ доступен в любом режиме. Этим способом можно пользоваться для быстрого изменения номера шага Последовательности.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выборе Шага, на который назначена операция JUMP (переход), Шаг переключится на указанный номер последовательности.
- При выборе шага, сгруппированного с другими шагами, все настройки сгруппированных шагов вызываются автоматически.

Программирование Последовательности

[F2] EDIT

На этом экране Вы можете запрограммировать Последовательность, установив параметры для каждого шага.

- 1 На экране Выбора Последовательности переместите курсор на номер Последовательности и затем выберите нужный номер с помощью колеса ввода данных и кнопку [INC/YES] и [DEC/NO].

CHAIN	
NUMBER	STEP
01:Init Chn	01
KIT	PRE:01[Oak Custom]
SONG	PRE:01[Rockadelic]
CLICK	Tempo=130 Beat= 4/ 4
[SELECT] [EDIT] [NAME]	

- 2 Нажмите кнопку [F2] EDIT для вызова экрана Chain Edit (Редактирование последовательности).

CHAIN	
STEP	TYPE KIT NO. KIT NAME
01	USR:01[Init Chn]
02	USR:01[User Kit]
03	USR:01[User Kit]
04	USR:01[User Kit]
05	USR:01[User Kit]
[SELECT] [EDIT] [NAME]	

① STEP (Шаг)

Показывает номер Шага. Для группировки нескольких шагов используйте флажок. Дополнительная информация о группировании шагов дается на стр. 134.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Имейте в виду, что установка флажка на Шаге 1 - невозможна.

② TYPE (тип)

Определяет тип данных, вызываемых при выборе соответствующего Шага. При выборе KIT или SONG вызывается соответствующий номер Набора Ударных или Песни, который показывается справа. При выборе CLICK вызывается темп и тактовый размер (BEAT), который показывается справа. При выборе JUMP, секвенция последовательности переключается на номер Последовательности, показанный справа. При выборе END, программа Последовательности завершается при выборе соответствующего шага.

Настройки	KIT (Набор Ударных), SONG, CLICK, JUMP, END
-----------	---

③ KIT NO./ SONG NO./TEMPO и BEAT/CHAIN NO.

Индикация этой колонки отличается в зависимости от выбранного типа. При установке параметра TYPE на KIT, эта колонка определяет номер Набора ударных, вызываемый при выборе соответствующего Шага. При установке параметра TYPE на SONG, эта колонка определяет номер Песни, вызываемой при выборе соответствующего Шага. При установке параметра TYPE на CLICK, эта колонка определяет номер Метронома, вызываемого при выборе соответствующего Шага. При установке параметра TYPE на JUMP, эта колонка определяет номер Последовательности, вызываемой при выборе соответствующего Шага.

3 Запрограммируйте Последовательность

● Настройка параметров для каждого шага.

Переместите курсор на Шаг 01 и затем установите нужный TYPE (Тип) с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. При установке типа на "KIT", переместите курсор и выберите нужный банк и номер Набора Ударных. При установке типа на SONG, выберите нужный номер Песни. При установке типа на CLICK, выберите нужный темп и тактовый размер (BEAT). При установке типа на JUMP, выберите нужный номер Последовательности. Аналогично, продолжите выполнение настроек для оставшихся шагов при необходимости.

● Группирование шагов

Для одновременного вызова нескольких Шагов (например, для одновременного вызова определенного номера Набора ударных и Песни), можно использовать функции Группирования Шагов. Для этого включите соответствующие флажки, расположенные слева от номера Шага. Подробности смотрите ниже.

● Переход к другой Последовательности

В каждой Последовательности может содержаться до 64 шагов. Тем не менее, если Вы хотите включить в последовательность более 64 шагов, то в этом случае можно использовать функцию Jump для связывания текущей Последовательности с другой. Установите TYPE на JUMP, затем установите в правой колонке нужный номер Последовательности, на которую будет выполняться переход.

4 После того, как сделаны все нужные настройки Шага, переместите курсор на шаг, расположенный сразу после последнего запрограммированного шага, установите параметр TYPE на END.

Эта операция необходима для того, чтобы избежать вызова нежелательных шагов. После назначения опции «END» на шаг, выбор номера шага после шага END - невозможен.

5 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] после завершения Последовательности.

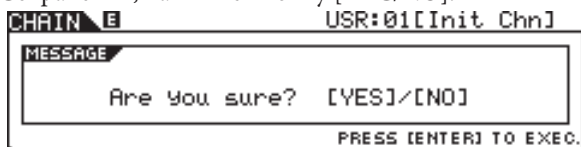
На дисплее появится следующий экран

CHAIN	
Chain Store to	USR:01[Init Chn]
PRESS [ENTER] TO EXEC.	

6 Выберите нужный номер Последовательности для назначения с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

7 Нажмите кнопку [ENTER/STORE].

На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции. Для отмены операции Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO].



8 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].

ВНИМАНИЕ

- Отредактированная Последовательность будет утеряна при выборе другой Последовательности или при выключении питания. Удостоверьтесь в том, что перед выбором другой Последовательности или перед выключением питания, Вы сохранили данные Последовательности во внешнюю память с помощью кнопки [ENTER/STORE].
- Никогда не пытайтесь выключить питание во время индикации на экране сообщения «Please keep power on» («Пожалуйста, не выключайте питание»). Все данные последовательности могут быть утеряны.

Группирование Шага

Эта функция удобна для одновременного вызова нескольких Шагов (например, для одновременного вызова номера Набора Ударных и Темпа). На экране [F2] EDIT в режиме Последовательности, установите флажок на кнопке, расположенной слева от номера шага.

Пример 1)

Показанные ниже шаги вызываются в последовательности 01 → 02 → 03 → 04 → 05.

STEP	TYPE
01	CLICK
02	KIT
03	SONG
04	SONG
05	CLICK

Пример 2)

Показанные ниже шаги вызываются в последовательности 01 и 02 → 03 и 04 → 05.

Настройки шагов 01 и 02 вызываются одновременно при выборе этой Последовательности. Выбор следующего шага (Шаг 03) вызывает настройки шагов 03 и 04, затем выбор следующего Шага вызывает настройки Шага 05.

STEP	TYPE
01	CLICK
02	KIT
03	SONG
04	KIT
05	CLICK

Пример 3)

Показанные ниже шаги вызываются в последовательности 01 → 02, 03 и 04 → 05.

Настройки шагов 01 вызываются при выборе этой Последовательности. Выбор следующего Шага вызывает одновременно настройки Шагов 02 - 04

STEP	TYPE
01	CLICK
02	SONG
03	KIT
04	CLICK
05	SONG

Наименование созданной Последовательности

[F3] NAME

На этом экране Вы можете ввести нужное имя для текущей последовательности (до восьми символов).

1 По завершении программирования последовательности нажмите кнопку [F3] NAME.

2 Введите имя для текущей Последовательности.

Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.



① [SF6] LIST

Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6]. Для получения дополнительной информации о вводе имени, смотрите раздел «Использование списка символов» на стр. 15.

3 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] после выполнения настроек.

4 Выберите нужный номер Последовательности для назначения с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

5 Нажмите кнопку [ENTER/STORE].

На дисплее высветится запрос на подтверждение выполнения операции. Для отмены операции Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO]

6 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].

Режим Семплирования

[SAMPLING]

Функция записи Семплирования позволяет записать звуки – такие как, вокал с подключенного микрофона, сигнал с электрической гитары или аудио с внешнего CD или MP3 плеера – непосредственно на DTXTREME III и назначить их в качестве пользовательских Голосов Ударных. Пользовательские Голоса Ударных, полученные с помощью функции семплирования могут быть назначены на Наборы Ударных и воспроизведены с помощью удара по пэдам.

ВАЖНО

Для использования функции Семплирования, необходимо наличие на DTXTREME III установленных модулей DIMM. При отсутствии установленных модулей DIMM, Вы не сможете войти в режим Семплирования даже при нажатии кнопки [SAMPLING]. Подробности об установке DIMM смотрите на стр. 147. Перед началом работы с функцией Семплирования убедитесь в наличии USB запоминающего устройства. Это необходимо, поскольку созданные с помощью функции семплирования Пользовательские Голоса Ударных, временно сохраняемые в памяти DIMM, могут быть утеряны при выключении питания.

● Пользовательский Голос

В дополнение к предустановленным Голосам, на DTXTREME III имеются пользовательские голоса, которые могут быть созданы следующими способами: Запись аудио сигналов в режиме Семплирования или загрузка файлов формата WAV или AIFF с USB запоминающего устройства, подключенного к DTXTREME III в режиме Файла.

Настройка семплирования

- 1 Выключите питание и установите контроллер GAIN на тыльной панели в минимальное положение.

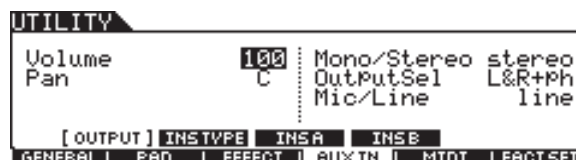


ПРИМЕЧАНИЕ:

- Информация о включении/выключении питания дается на стр. 18.

- 2 Подключите аудио устройство (CD плеер и т. д.) к разъему AUX IN/SAMPLING IN на задней панели.
- 3 Включите питание DTXTREME III.

- 4 Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, нажмите кнопку [F4] AUXIN, затем нажмите кнопку [SF1] OUTPUT для вызова дисплея выходного сигнала.



- 5 Настройте параметр Mic/Line.

При подключении низкоуровневого оборудования, такого как микрофон, электрическая или бас гитара, установите параметр Mic/Line в положение «mic». При подключении высокоуровневого оборудования, такого как клавишные, синтезатор или CD плеер, установите параметр Mic/Line в положение «line».

Создание Пользовательского Голоса

[F1] SELECT/[F2] SETTING

В этом разделе даются инструкции по выполнению операции Семплирования и созданию Пользовательского Голоса. Созданный Пользовательский голос может быть назначен на Набор Ударных и воспроизведен путем удара по пэду.

1 Подключите микрофон или аудио оборудование к DTXTREME III.

2 Нажмите кнопку [SAMPLING] для перехода в режим Семплирования.

Появится экран выбора Пользовательского Голоса. На этом экране Вы можете выбрать номер Пользовательского голоса (USR – A: 001 - USR-H: 127) в качестве назначения семплирования. Операция семплирования назначает записанные аудио данные на выбранный здесь Пользовательский Голос.



① Пользовательский Голос

Определяет Пользовательский Голос, на который назначены аудио сигналы, полученные в результате операции Семплирования.

Настройки	USR-A: 001 - USR-H: 127

② [SF1] AUDITION

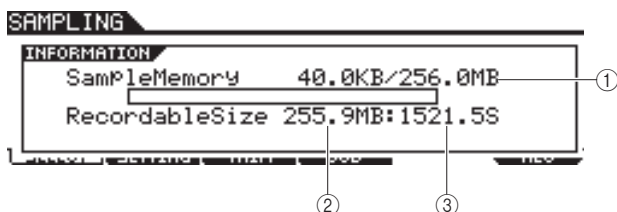
Удерживайте эту кнопку в нажатом состоянии для прослушивания текущего выбранного Пользовательского Голоса (если ячейка памяти с пользовательским голосом пуста, то звука не будет).

③ [F6] REC

Нажмите эту кнопку для вызова экрана Ожидания Записи Семплирования.

④ [SF6] INF

Нажмите эту кнопку для просмотра количества использованной памяти семплирования. Нажмите кнопку повторно для возврата к исходному дисплею.



① Использовано/Всего

Показывает количество использованной памяти и общее количество доступной.

② Возможный размер записи

Показывает количество памяти.

③ Возможное время записи

Показывает возможное время Семплирования в соответствии с доступной памятью.

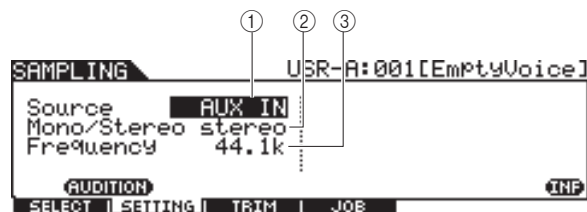
ПРИМЕЧАНИЕ:

- В зависимости от настроек частоты семплирования, доступное время семплирования отличается следующим образом:
44.1 кГц: 6 мин. 20 сек.
22.05 кГц: 12 мин. 40 сек.
11.025 кГц: 25 мин. 20 сек.
5.5125 кГц: 55 мин. 40 сек.

* Применимо как к стерео, так и к моно режиму.

3 Нажмите кнопку [F2] SETTING для вызова экрана настройки Семплирования и сделайте необходимые настройки.

На этом экране, Вы можете настроить основные параметры, такие как источник записи и частота семплирования.



① Source (Источник семплирования)

Определяет входной разъем, через который принимается семплированный сигнал.

Настройки	AUX IN, resample

AUX IN

Аналоговый аудио сигнал с разъемов AUX IN/ SAMPLING IN распознается в качестве источника записи.

resample

Аудио сигнал с выхода DTXTREME III принимается и распознается как источник записи.

② Mono/Stereo

Определяет запись новых семплов в видео стерео или моно семплов.

Настройки	monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

Сигнал левого канала записывается как монофонический семпл.

monoR

Сигнал правого канала записывается как монофонический семпл.

monoL+R

Сигналы левого и правого каналов микшируются и записываются как монофонический семпл.

stereo

Будет записан стерео семпл.

③ Частота

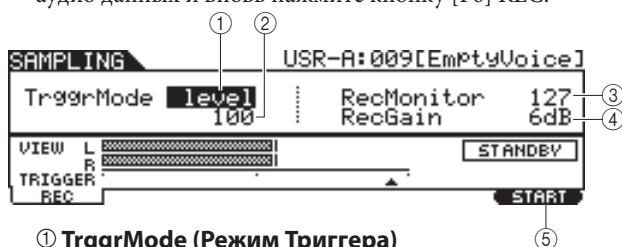
Определяет частоту дискретизации (семплирования). Скорость, на которой выполняется цифровое считывание, принимается за частоту семплирования. Более высокая частота семплирования дает более высококачественный звук. Обычно, этот параметр устанавливается на 44.1 кГц – самая высокая настройка. Для получения более низкого качества звука, выберите другую настройку. При выборе другой настройки, отличной от 44.1 кГц, прослушиваемый во время записи звук, может несколько отличаться от реально записанного звука, в зависимости от источника сигнала.

Настройки	44.1 k (44.1 кГц), 22.0kLo (22.05 кГц Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 кГц Lo-Fi), 5.5 кГц (5.5125 кГц Lo-Fi)

4 Нажмите кнопку [F1] SELECT, затем нажмите кнопку [F6] REC.

Когда Пользовательский Голос, показываемый на экране [F1] SELECT, не содержит аудио данных, появляется экран Ожидания Семплирования.

Когда Пользовательский Голос, показываемый на экране [F1] SELECT, содержит аудио данные, появляется запрос о перезаписи данных, уже содержащихся в Пользовательском Голосе. Если Вы не хотите переписывать Пользовательский Голос, нажмите кнопку [DEC/NO], выберите другой Пользовательский голос без аудио данных и вновь нажмите кнопку [F6] REC.



① TrggrMode (Режим Триггера)

Определяет способ, которым будет запускаться семплирование. Обычно, этот параметр установлен на «level».

Настройки	level, manual
level	Семплирование начинается сразу после превышения установленного Уровня Триггера ②
manual	Семплирование запускается сразу после нажатия кнопки [F6] START. Эта настройка позволяет вручную запустить семплирование независимо от уровня входного сигнала с аудио источника.

② Уровень триггера

При установке режима Триггера ① на «level», необходимо настроить Уровень Триггера. Установленный здесь уровень будет показан в виде треугольника на индикаторе уровня. Для получения лучших результатов, установите его как можно ниже, чтобы захватить весь сигнал, но при этом не слишком низко, чтобы не записать ненужный шум.

Диапазон	1 -127
----------	--------

③ RecMonitor

Определяет выходной уровень монитора для входного сигнала. Мониторный сигнал выводится с разъема PHONES или разъемов OUTPUT R и L/MONO

Диапазон	1 -127
----------	--------

④ RecGain

Этот параметр доступен только при установке Источника в положение «resample» и определяет усиление записи при повторном семплировании. Чем выше значение, тем больше громкость ресемплированного звука. Перед выполнением операции Семплирования (Записи), можно установить соответствующее усиление, проверив громкость через Индикатор уровня во время удара по пэду.

Настройки	-12 dB, -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB
-----------	-------------------------------------

⑤ [F6] START

Нажмите эту кнопку для начала Семплирования. При установке режима Триггера ① на «level» нажмите кнопку [F6] START для появления индикации WAITING на дисплее. Действительное Семплирование не начнется до тех пор, пока не будет достигнут соответствующий уровень сигнала. Когда на вход инструмента будет подан аудио сигнал, превышающий установленный Уровень триггера ②, индикация WAITING будет заменена индикацией RECORDING, и начнется семплирование. При установке режима триггера ① на «manual», нажмите эту кнопку для немедленного запуска семплирования.

5 Отрегулируйте уровень входного сигнала для получения оптимального уровня.

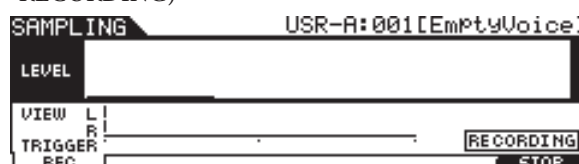
Попробуйте установить уровень входного сигнала на максимально высокое значение без ограничения. Это позволит получить звук наилучшего качества.

Для регулировки уровня входного сигнала выполните приведенные ниже инструкции.

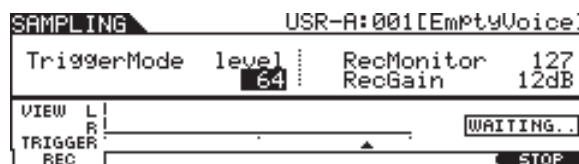
- При установке Источника записи на «AUX IN», отрегулируйте уровень входного сигнала с помощью контроллера GAIN на задней панели. Если Вы не можете отрегулировать уровень входного сигнала соответствующим образом, измените настройку Mic/Line (стр. 128) в Сервисном режиме.
- При установке Источника записи на «resample», отрегулируйте уровень входного сигнала настройкой параметра RecGain.

6 Нажмите кнопку [F6] START для запуска операции Семплирования.

- При установке режима Триггера ① на «manual», нажмите эту кнопку для немедленного запуска семплирования. (На дисплее появляется индикация RECORDING)



- При установке режима Триггера ① на «level», нажмите эту кнопку для включения семплирования, не запуская его немедленно. (На дисплее появляется индикация WAITING).



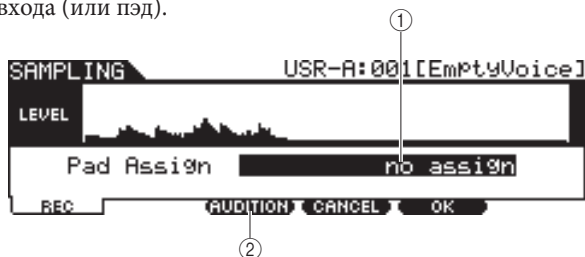
7 Сыграйте семплируемый звук.

При установке режима Триггера ① на «level», и подаче на вход инструмента аудио сигнала, превышающего установленный Уровень Триггера ②, индикация WAITING будет заменена индикацией RECORDING, и начнется семплирование. Во время семплирования, на дисплее будет дано графическое изображение записываемого аудио сигнала.



8 Нажмите кнопку [F6] STOP для остановки семплирования.

Появляется экран назначения пэда. На этом экране Вы можете услышать результат операции семплирования, удерживая в нажатом положении кнопку [F3] AUDITION, и назначить записанный аудио сигнал (или пользовательский голос) на источник триггерного входа (или пэд).



① Назначение пэда

Определяет источник триггерного входа, на который назначен записанный аудио сигнал (другими словами, Пользовательский голос). При выборе опции «no assign», записанный аудио сигнал назначен не на любой источник триггерного входа, а только на Пользовательский голос, выбранный на экране [F1] SELECT.

Настройки	Смотрите стр. 61
-----------	------------------

② [F3] AUDITION

Удерживайте эту кнопку в нажатом состоянии для прослушивания записанного Пользовательского Голоса. Это позволит проверить правильность выполнения операции Семплирования.

9 Нажмите кнопку [F3] AUDITION для прослушивания семплированного звука.

Если Вы не удовлетворены полученным результатом и хотите попробовать еще раз, нажмите кнопку [F4] CANCEL для возврата к дисплею режима ожидания и повторите операцию семплирования с шага 4.

10 Выберите нужный источник триггерного входа путем установки параметра Pad Assign (Назначение пэда).

Записанный аудио сигнал (Пользовательский голос) будет назначен на Источник триггерного входа, выбранный здесь вместо ранее назначенного Голоса.

11 Если Вы удовлетворены результатами, нажмите кнопку [F5] OK для сохранения семплированного звука в виде «Пользовательского Голоса».

Вновь появится экран [F1] SELECT.

12 Сохраните созданные данные Пользовательского Голоса на USB запоминающее устройство.

Дополнительная информация о сохранении дается на стр. 55 и 114.

ВНИМАНИЕ

- Записанные аудио данные временно сохраняются в модуле памяти DIMM (стр. 76 и 147). Любые данные, находящиеся в DIMM, будут утеряны при выключении питания. Поэтому всегда необходимо сохранять любые находящиеся в DIMM данные на USB запоминающее устройство перед отключением питания.

Подстройка Пользовательского Голоса [F3]TRIM

На этом экране, Вы можете использовать функцию Trim для стирания ненужных частей Пользовательского Голоса, выбранного на экране [F1] SELECT. Для стирания ненужной части определяются начальная и конечная точка.

1 Нажмите кнопку [SAMPLING] для перехода в режим Семплирования.

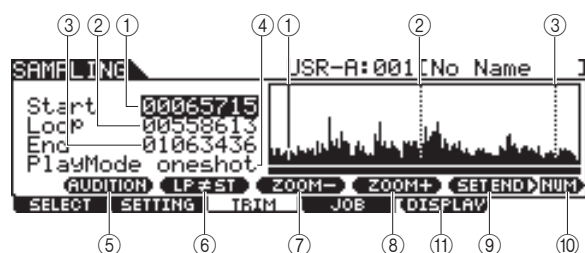
Появится экран выбора Семплирования.

2 Выберите на экране [F1] SELECT подстраиваемый Пользовательский Голос.

3 Нажмите кнопку [F3] TRIM для перехода к экрану подстройки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выборе на экране [F1] SELECT Пользовательского Голоса без аудио данных, вызов экрана подстройки нажатием кнопки [F3] невозможен.



① Start (Начальная точка)

Определяет начальную точку воспроизведения аудио данных, включенных в Пользовательский голос. Часть аудио данных слева от этой точки воспроизводиться не будет. При размещении курсора на параметре Start, Начальная точка обозначается сплошной вертикальной линией на дисплее с волновой формой. Если курсор не размещен на параметре Start, Начальная точка обозначается вертикальной пунктирной линией на дисплее с волновой формой.

② Loop (Точка петли)

Определяет точку начала воспроизведения петли. При установке режима Воспроизведения на параметр «loop», аудио данные, включенные в Пользовательский Голос, воспроизводятся между точкой петли и конечной точкой. При размещении курсора на параметре Loop, точка цикла обозначается сплошной вертикальной линией на дисплее с волновой формой. Если курсор не размещен на параметре Loop, точка петли обозначается вертикальной пунктирной линией на дисплее с волновой формой.

③ End (Конечная точка)

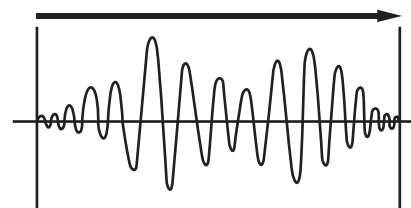
Определяет конечную точку воспроизведения аудио данных, включенных в Пользовательский голос. Часть аудио данных справа от этой точки воспроизводиться не будет. При размещении курсора на параметре End, конечная точка обозначается сплошной вертикальной линией на дисплее с волновой формой. Если курсор не размещен на параметре End, конечная точка обозначается вертикальной пунктирной линией на дисплее с волновой формой.

④ Режим воспроизведения

Определяет, как будет воспроизводиться выбранный Пользовательский Голос.

Настройки	oneshot, reverse, loop
-----------	------------------------

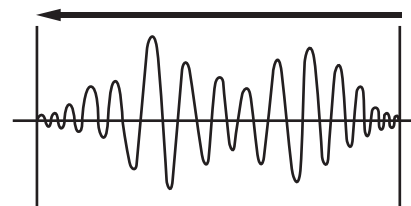
oneshot Пользовательский Голос воспроизводится однократно, начиная с Начальной точки и заканчивая Конечной. Эта настройка может быть использована для соло, звуковых эффектов и вокальных пассажей, которые используются один раз без циклирования.



Начальная точка

Конечная точка

reverse Пользовательский Голос воспроизводится однократно в обратном порядке, начиная с конечной точки и заканчивая начальной. Очень удобно для создания обрабатываемых звуков тарелок и других специальных эффектов.

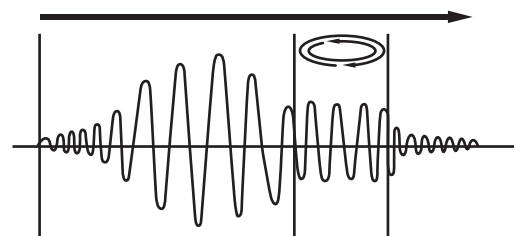


Начальная точка

Конечная точка

loop Пользовательский Голос воспроизводится, начиная с начальной точки, продолжается до точки Loop (петля), затем повторяется бесконечное число раз между точками Loop и End. Эта настройка удобная для коротких ритмичных пассажей, рифов и долей, которые Вы можете воспроизводить повторно и непрерывно.

Циклическое воспроизведение



Начальная точка

Верхняя точка

Конечная точка

⑤ [F1] AUDITION

Для прослушивания выбранного Пользовательского Голоса удержите эту кнопку в нажатом состоянии.

⑥ [SF2] LP=ST

Индикация в меню LP=SR означает, что начальная точка и точка петли имеют один и тот же адрес. Что в свою очередь означает, что обе эти точки будут изменены одновременно, даже при изменении только одной из них. В этом случае, нажмите кнопку [SF2] для смены статуса с «LP=ST» на «LP≠ST». В случае индикации «LP≠ST», начальная точка и точка петли будут изменяться независимо друг от друга. При нажатии кнопки [SF2] в этом случае, значение адреса начальной точки будет скопировано в точку петли, что приведет к тому, что обе точки будут использовать один и тот же адрес. Индикация меню также будет заменена с «LP≠ST» на «LP=ST».

⑦ [SF3] ZOOM -

⑧ [SF4] ZOOM +

Нажмите эти кнопки для увеличения или уменьшения масштаба экрана с волновой формой.

⑨ [SF5] SET END ►

Нажмите эту кнопку для вызова экрана для определения конечной точки, с которой Вы можете установить темп, такт для аудио данных, включенных в Пользовательский Голос. Подробности смотрите на стр. 141.

⑩ [SF6] NUM

В этом случае, Вы можете использовать кнопки [SF1] – [SF5] и [F1] – [F6] в качестве кнопок нумерации после нажатия кнопки [SF6] NUM. Дополнительная информация дается на стр. 14.

⑪ [F5] DISPLAY

Этот пункт меню появляется в том случае, когда масштабирование дисплея волновой формы достигло предельного значения (обычно после нескольких нажатий кнопки ZOOM+). При достижении масштабирования до этой точки, экран разделяется на две части, при этом левая часть показывает зону начальной точки, а правая показывает зону конечной точки. Нажмите кнопку [F5] DISPLAY для переключения между элементами разделенного экрана и просмотра зоны начальной точки или зоны конечной точки (в зависимости от выбранного параметра).

4 Определите воспроизводимую часть аудио данных в Пользовательском голосе с помощью колеса ввода данных, кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

В этом шаге, Вы можете настроить начальную точку, конечную и точку петли – все эти точки определяют количество воспроизводимого звука и то, как он будет воспроизводиться. Используйте регуляторы ZOOM +/- (а также регулятор AUDITION) для регулировки количества отображаемой волновой формы и облегчения определения воспроизводимой части.

5 При необходимости установите конечную точку, используя для этого дисплей, вызываемый кнопкой [SF5] SET END.

На этом экране установите соответствующие параметры для определения конечной точки. После установки параметров, нажмите кнопку [SF6] [AUDITION] для прослушивания результата сделанных настроек. Если Вы удовлетворены полученным результатом, нажмите кнопку [F6] OK для возврата к исходному дисплею. Дополнительная информация дается на стр. 141.



6 На экране [F3] TRIM, нажмите кнопку [SF1] AUDITION для прослушивания результата сделанных настроек.

Если Вы не удовлетворены результатом, повторите шаги 3 – 5.

7 Сохраните созданные данные Пользовательского Голоса на USB запоминающем устройстве.

Дополнительная информация о сохранении дается на стр. 55 и 114.

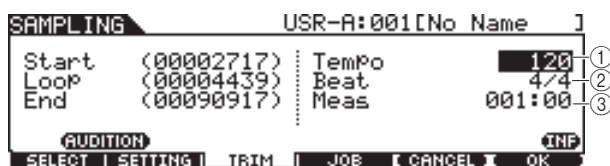
⚠ ВНИМАНИЕ

- Записанные аудио данные временно сохраняются в динамическом ОЗУ (стр. 76 и 147). Любые данные, находящиеся во временном ОЗУ, будут утеряны при выключении питания. Поэтому всегда необходимо сохранять любые содержащиеся на динамическом ОЗУ данные на USB запоминающем устройстве перед отключением питания.

Установка конечной точки определением Темпа, бита и такта

[SF5] SET END

Данные здесь описания применимы к шагу 5 на стр. 140. На экране, вызываемом кнопкой [SF5] SET END на экране [F3] TRIM, можно установить темп, тактовый размер и такт для аудио данных, включенных в Пользовательский Голос. Это позволяет автоматически определить конечную точку. Если Вы удовлетворены полученным результатом (нажмите кнопку [SF1] для прослушивания результата), нажмите кнопку [F6] OK для возврата к исходному дисплею. Если нет, то редактируйте конечную точку вручную до тех, пор пока не получите удовлетворительных результатов.



① Темп

Определяет темп воспроизведения Пользовательского Голоса. Установленное здесь значение изменяет конечную точку таким образом, что длина между начальной и конечной точкой соответствует настройкам Тактового размера и такта.

Диапазон	30 -300
----------	---------

② Тактовый размер

Определяет тактовый размер воспроизведения Пользовательского Голоса. Установленное здесь значение изменяет конечную точку таким образом, что длина между начальной и конечной точкой соответствует настройкам темпа и такта.

Настройки	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
-----------	--------------------------------

③ Meas (Такт и доля)

Определяет длительность (такт и доля) воспроизведения Пользовательского Голоса. Установленное здесь значение изменяет конечную точку таким образом, что длина между начальной и конечной точкой соответствует настройкам Темпа и доли (тактового размера).

Диапазон	Такт: 000-032 Доля: 00-15 (Изменяется в зависимости от настройки Доли)
----------	---

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Настройка такта показывает длительность между начальной и конечной точкой аудио данных, включенных в Пользовательский голос. Для воспроизведения двух тактов начиная с начальной точки Пользовательского Голоса, установите параметр Такта на «002:00».

Операции Семплирования

[F4] JOB

Операция семплирования позволяет обработать и модифицировать уже записанные Пользовательские Голоса. Возможны следующие 14 операций семплирования:

01: Normalize	06: Stereo to Mono	11: Delete
02: Time-Stretch	07: Loop-Remix	12: Delete All
03: Convert Pitch	08: Slice	13: Extract
04: Fade In/Out	09: Name	14: Optimize Memory
05: Convert Freq	10: Copy	

Основная процедура Операций Семплирования

1 На экране [F1] SELECT, выберите Пользовательский голос, к которому будет применена операция.

2 Нажмите кнопку [F4] JOB.



3 Переместите курсор на нужную Операцию (Job) с помощью колеса ввода данных, курсорных клавиш, кнопок [INC/ YES] и [DEC/NO], затем нажмите кнопку [ENTER/ STORE].

Появится выбранный экран Операции.



Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану меню Job.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Если Пользовательский Голос не содержит аудио данные, то нажатие кнопки [ENTER/STORE] не будет вызывать экран Операции, в зависимости от выбранной Операции.

4 Переместите курсор на нужный параметр и затем установите нужное значение с помощью колеса ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

5 Нажмите кнопку [ENTER/STORE] для выполнения операции Job.

При появлении индикации «Are you sure?» («Вы уверены?») перейдите к шагу 6. Если такая индикация не появится, перейдите к шагу 7.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При выполнении операции «08: Slice» необходимо установить дополнительные параметры: Select и Save To (выбрать и сохранить в). Установите эти параметры, нажмите кнопку [ENTER/STORE], затем нажмите кнопку [INC/YES] для назначения нарезанных аудио данных на определенный Пользовательский голос. При необходимости, повторите эту процедуру (в зависимости от настройки Subdivide (Подразделение)). Затем перейдите к шагу 9.

6 Нажмите кнопку [INC/YES].

Для отмены операции Job нажмите кнопку [DEC/NO] и вернитесь к шагу 4.

7 Нажмите кнопку [SF1] AUDITION для прослушивания модифицированного звука.

В этот момент, Пользовательский Голос временно изменен, и еще не зафиксирован в виде данных.

8 Нажмите кнопку [F6] OK, если Вы удовлетворены результатом операции.

Если Вы не удовлетворены результатом операции, нажмите кнопку [F5] CANCEL и вернитесь к шагу 4.

ВНИМАНИЕ

- После фиксации результата операции, возврат к исходному значению Пользовательского Голоса невозможен. Важные данные должны быть сохранены на внешнем USB запоминающем устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE.

9 Сохраните созданные данные Пользовательского Голоса на USB запоминающее устройство.

Дополнительная информация о сохранении дается на стр. 55 и 114.

ВНИМАНИЕ

- Записанные аудио данные временно сохраняются в модуле памяти DIMM (стр. 76 и 147). Любые данные, находящиеся в DIMM, будут утеряны при выключении питания. Поэтому необходимо всегда сохранять любые содержащиеся на динамическом ОЗУ данные на USB запоминающем устройстве перед отключением питания.

Операции Семплирования

Приведенные здесь описания, применимы к шагам 4 – 8 раздела «Основная процедура Операции Семплирования» на стр. 142.

01: Normalize

Эта операция максимизирует (нормализует) общий уровень определенного Пользовательского Голоса. Она удобна для поднятия громкости Пользовательского Голоса, который случайно был записан на низком уровне.



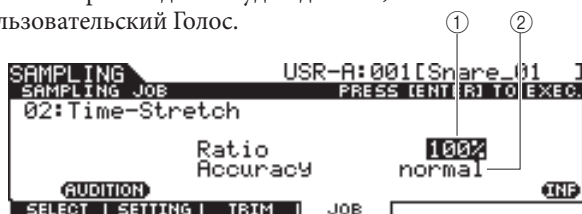
① Коэффициент

Определяет уровень постнормализации Пользовательского голоса. Настройка 100% максимизирует уровень таким образом, что наивысший пиковый уровень Пользовательского голоса остается ниже ограничения (максимальный уровень цифрового сигнала). Настройки выше 100% поднимают уровень Пользовательского Голоса над максимумом, придавая ему преднамеренное ограничение. Обычно, этот параметр установлен на 100% или меньше.

Диапазон	1% - 100%
----------	-----------

02: Time Stretch

Эта операция позволяет изменить длительность Пользовательского Голоса без изменения высоты тона. С помощью этой операции, Вы можете синхронизировать воспроизведение аудио данных, включенных в Пользовательский Голос вместе с воспроизведением Песни/Метронома, поскольку изменение длительности Пользовательского Голоса приводит к изменению темпа воспроизведения аудио данных, включенных в Пользовательский Голос.



① Коэффициент

Определяет длительность обработанного Голоса как коэффициент длительности оригинального голоса (100%). Значение темпа соответствующего коэффициента может быть рассчитано следующим образом. Значение коэффициента = (оригинальный темп / измененный темп) x 100.

Диапазон	1% - 100%
----------	-----------

② Точность

Определяет качество окончательного Голоса путем выделения конкретного аспекта голоса: качества звука или ритмичности.

Настройки	Sound1 –sound4, 1 -Rhythm 2 normal,
-----------	-------------------------------------

sound 4 – sound1 Эти настройки придают значение качеству звука. Настройка «sound4» дает наивысшее качество.
Normal Дает оптимальный баланс между качеством и ритмичностью.
rhythm1- Rhythm2 Эти настройки придают значение ритмичности. Настройка «rhythm2» дает наиболее точную ритмичность.

03: Convert Pitch

Эта операция позволяет изменить высоту тона Пользовательского Голоса без изменения темпа.



① Высота тона

Определяет величину и направление смещения высоты тона с приращением в полутон.

Диапазон	-12+0+12
----------	----------

② Точная подстройка

Определяет величину и направление смещения высоты тона с приращением в сотую. 1 сотая равна 1/100 полутона.

Диапазон	-50+0+50
----------	----------

04: Fade In/Out

Эта операция позволяет создать постепенное появления звука с начальной позиции Пользовательского Голоса и постепенное затухание до конечной секции.



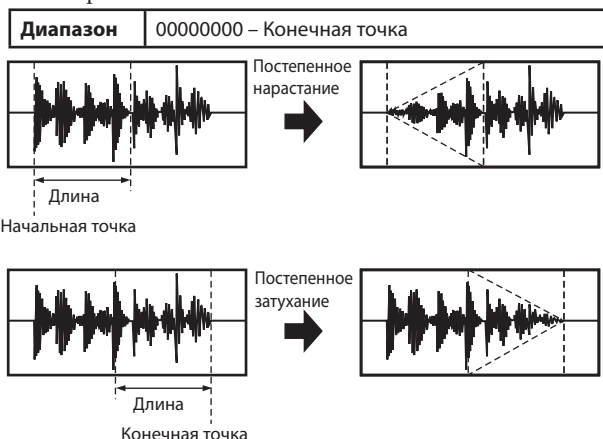
① Тип (Тип постепенного изменения)

Определяет тип уровня постепенного изменения: постепенное нарастание или постепенное затухание.

Настройки	in (постепенное нарастание), out (постепенное затухание)
-----------	--

② Длина

Определяет длительность постепенного нарастания или постепенного затухания. При выборе постепенного нарастания, этот параметр определяет длительность постепенного нарастания звука в указанной начальной точке. При выборе постепенного затухания, этот параметр определяет длительность постепенного затухания звука до указанной конечной точки. Установки длительности на 4410 примерно эквивалентно 0.1 секунде при установке частоты на 44.1 кГц на экране настроек (стр. 136) режима Семплирования.



05: Convert Freq

Эта операция позволяет уменьшить в половину частоту дискретизации указанного Пользовательского Голоса. Это может быть использовано для преобразования высокочастотных Голосов в низкочастотные звуки, а также для уменьшения в два раза размера Пользовательского Голоса.



06: Stereo to Mono

Эта операция позволяет конвертировать стереофонический Пользовательский Голос в монофонический.



① Тип

Определяет, какой канал или оба канала стереофонического Пользовательского голоса будут преобразованы в монофонический Пользовательский голос.

Настройки	L+R>mono, L>mono, R>mono
-----------	--------------------------

- L+R>mono Левый и правый каналы стереофонического Семпла микшируются и преобразуются в монофонический семпл.
- L>mono Левый канал стереофонического Семпла преобразуется в монофонический семпл.
- R>mono Правый канал стереофонического Семпла преобразуется в монофонический семпл.

07: Loop-Remix

Эта операция позволяет автоматически обрезать аудио данные, включенные в Пользовательский голос, в отдельную «часть» и перераспределить слои случайным образом для создания специальных эффектов и необычных ритмических вариаций.



① Тип

Определяет степень нарезки циклирующей части Пользовательского Голоса.

Настройки	1 - 4
-----------	-------

② Вариации

Определяет, как оригинальный Пользовательский Голос изменяется под воздействием этой операции.

Настройки	normal 1 - 2 reverse 1-2 -2
-----------	-----------------------------

- normal 1 - 2 Эти настройки нарезают и перераспределяют данные Пользовательского Голоса без выполнения любых других изменений аудио сигнала.
- Reverse 1 - 2 Помимо нарезки и перераспределения, эти настройки выполняют реверсное воспроизведение некоторых частей.

08: Slice

Эта операция позволяет разделить аудио данные, включенные в текущий Пользовательский Голос на отдельные «части» и назначить их на различные Пользовательские Голоса.

На дисплее представлены две страницы. Первый экран, показываемый перед выполнением операции Нарезки, позволяет вам установить разделение аудио данных, в то время как, второй экран, показываемый после выполнения операции Нарезки, позволяет назначить созданный «ломтик» на другой Пользовательский Голос.

Первый экран (для настройки соответствующих параметров)



① Тип

Определяет тип, наиболее подходящий оригинальной фразе. Определяет нарезку Пользовательского Голоса и в некоторой степени определяет окончательное качество звучания.

Настройки	beat, phase 1 - 4 quick
-----------	-------------------------

beat	Этот тип нарезки подходит для звуков перкуссии, таких как ударные или бас гитары с быстрой атакой и коротким затуханием.
phrase 1 - 4	Идеально подходит для фраз, содержащих тарелки или другие инструменты с длинным затуханием.
quick	Независимо от содержания фразы, аудио данные, включенные в Пользовательский Голос, разделяются на количество, указанное в виде параметра Sub Divide.

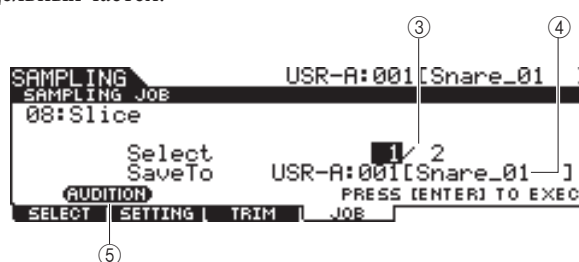
② Деление

Определяет количество нарезок.

Диапазон	2-16
----------	------

Второй экран (для настройки номера части и номера Пользовательского Голоса как назначения)

С этого экрана (который появляется после выполнения операции Нарезки), Вы можете назначить каждую часть на различный Пользовательский Голос. Установите параметр Select на нужный номер части, установите параметр Save To на номер Пользовательского голоса в качестве назначения и затем нажмите кнопку [ENTER/STORE] для выполнения операции Назначения. Преимущество этой функции заключается в том, что Вы можете назначить каждую ритмическую часть, запускаемую различными пэдом (или номером ноты), и таким образом, ритм может быть реконструирован различными способами посредством воспроизведения отдельных частей.



③ Выбор

Определяет номер части

④ Сохранить в

Определяет номер Пользовательского Голоса, на который назначена определенная часть.

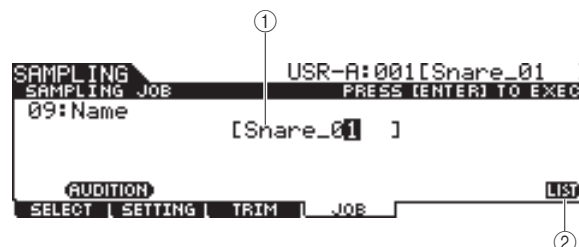
Настройки	USR-A:001 -USR-HM27
-----------	---------------------

④ [F1] AUDITION

Вы можете последовательно прослушать созданные части, выбирая номер части (3) и удерживая кнопку [SF1] AUDITION. Если Вы удовлетворены результатом каждой части, назначьте каждую часть на отдельный Пользовательский Голос. Если Вы не удовлетворены результатом, нажмите кнопку [EXIT] для возврата к первому экрану и затем вновь выполните операцию Нарезки.

09: Name

Используйте эту операцию для ввода или изменения имени текущего Пользовательского Голоса.



① Имя

Определяет имя Пользовательского Голоса (до 10 символов). Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

② [SF6] LIST

Для вызова списка символов нажмите кнопку [SF6] LIST и введите имя. Курсор должен находиться в рамке имени. Подробные инструкции по наименованию даются в разделе «Основные операции» на стр. 15.

10: Copy

Эта операция позволяет копировать данные из одного Пользовательского Голоса в другой.



① Банк и номер Пользовательского Голоса в качестве Источника

② Банк и номер Пользовательского Голоса в качестве Назначения.

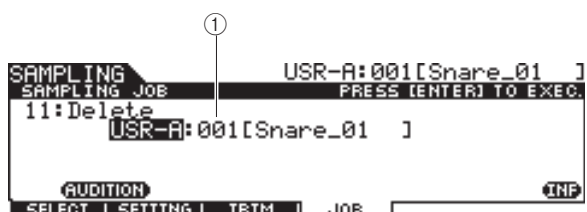
Определяет банк и номер Пользовательского голоса в качестве источника и назначения.

ВНИМАНИЕ

- Эта операция переписывает все ранее существовавшие данные в номере Пользовательского голоса назначения.

11: Delete

Эта операция позволяет стереть определенный Пользовательский Голос из памяти.



① Банк Пользовательского Голоса и номер

Определяет стираемые банк и номер Пользовательского Голоса.

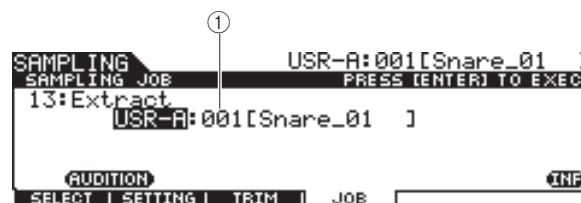
12: Delete All

Эта операция позволяет стереть все Пользовательские Голоса. После вызова этого экрана, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для стирания всех пользовательских голосов.



13: Extract

Эта операция позволяет стереть из памяти все ненужные аудио данные, включенные в Пользовательский Голос (расположен перед Начальной точкой и расположен после конечной точки).



① Банк Пользовательского Голоса и номер

Определяет банк и номер пользовательского банка Голоса, из которых при необходимости может быть извлечена нужная часть.

14: Optimize Memory

Эта операция оптимизирует память (DIMM) для семплирования. Оптимизация объединяет области используемой и неиспользуемой (доступной) памяти для создания большей области непрерывной доступной памяти. В некоторых случаях, размер оставшейся памяти будет увеличен при выполнении операции оптимизации памяти.

После вызова этого экрана, нажмите кнопку [ENTER/STORE] для выполнения операции оптимизации памяти.



Установка дополнительного модуля памяти DIMM

В этом разделе дается описание установки модуля памяти DIMM на DTXTREME III.

Меры предосторожности при установке

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Перед началом инсталляции, выключите питание инструмента и подключенных устройств, и отключите их от сетевой розетки. Установка или удаление любого из устройств должна начинаться только после возврата инструмента (и дополнительного оборудования) в помещение. Затем удалите все кабели, подключающие инструмент к другим устройствам. (Оставленный подключенным сетевой шнур во время работ по установке может привести к электрическому удару. Оставленные подключенными другие кабели могут мешать работе).
- Следите за тем, чтобы во время установки, внутрь инструмента не попали винты. (Во избежание этого держите дополнительные устройства и крышки в стороне от инструмента во время установки). Если это все-таки произошло, проследите за тем, чтобы перед включением питания, винт(ы) были удалены из устройства. Оставленные внутри инструмента винты могут привести к неправильной работе и серьезным повреждениям устройства. Если Вы не можете самостоятельно извлечь упавший винт, обратитесь за помощью в сервисный центр.
- Устанавливайте дополнительные устройства согласно нижеприведенным инструкциям. Неправильная установка может привести к короткому замыканию, что может повлечь за собой повреждение устройства и возгорание.
- Не разбирайте, не модифицируйте или не прилагайте чрезмерные усилия к корпусу и разъемам на дополнительных устройствах. Применение силы к платам и разъемам может привести к электрическому удару, возгоранию или сбою в работе оборудования.

ВНИМАНИЕ

- Рекомендуется надеть специальные перчатки для защиты ваших рук от металлических выступов и других компонентов. Касание проводов или разъемов голыми руками может привести к порезам, к плохому электрическому контакту или электростатическому повреждению.
- Будьте внимательны со статическим электричеством. Разряд статического электричества может повредить компьютерный чип DIMM. Перед тем, как возьмете в руки модуль памяти DIMM, для уменьшения возможности статического электричества держитесь только за неметаллические части или за провод заземления на заземленных устройствах.
- Аккуратно обращайтесь с оптическими устройствами. Их падение может привести к неисправности или повреждениям.
- Не трогайте оголенные металлические контакты на плате. Это может привести к плохому контакту.
- Следите за тем, чтобы не пропали винты.
- Не используйте никакие другие винты кроме тех, которые установлены на инструменте. Использование несоответствующих винтов может привести к повреждению устройства.

Совместимые модули памяти DIMM.

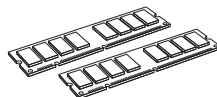
DTXTREME III поддерживает не все доступные модули памяти DIMM. Компания Yamaha не гарантирует работу приобретенных модулей памяти. Перед приобретением модуля памяти DIMM, обратитесь за консультацией к дилеру Yamaha или к авторизованному дистрибьютору Yamaha (смотрите список в конце руководства пользователя).

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

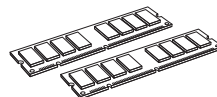
Тип DIMM и его конфигурация

- Корпорация Yamaha рекомендует приобретать модули памяти DIMM, совместимые со стандартом JEDEC*. Тем не менее, помните, что одобрение этого стандарта не гарантирует абсолютно правильную работу модуля памяти DIMM на DTXTREME III.
* JEDEC (Объединенный совет по электронным устройствам) устанавливает стандарты для конфигурации разъемов электронных устройств.
- Используйте только 168-ми контактные модули памяти DIMM с емкостью памяти 64, 128 или 256 Мб (синхронизированная DRAM; PC100 или PC133).
- При установке DIMM, проследите за тем, чтобы они были установлены по парам с одинаковой емкостью. Нельзя установить только один модуль, оставив второе гнездо пустым. Проследите за тем, чтобы оба модуля DIMM в памяти были одного типа и от одного производителя. DIMM различных изготовителей и конфигураций не могут работать вместе.
- При приобретении модулей памяти DIMM, следите за тем, чтобы на модуль использовалось не более 18 чипов памяти. (Модуль памяти DIMM, имеющий более 18 чипов, с DTXTREME работает некорректно).

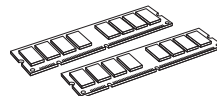
64MBx2 = 128MB



128MB X2 = 256MB



256MBx2 = 512MB

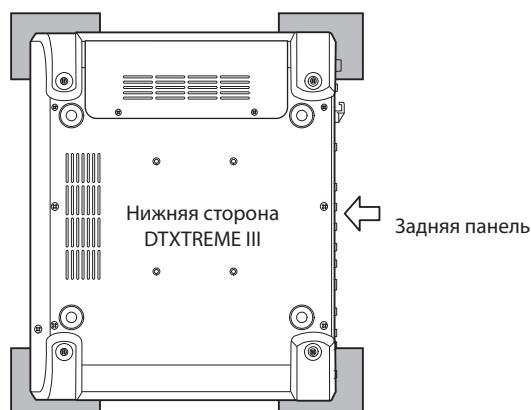


Установка DIMM

1 Выключите питание DTXTREME III и отключите сетевой шнур.

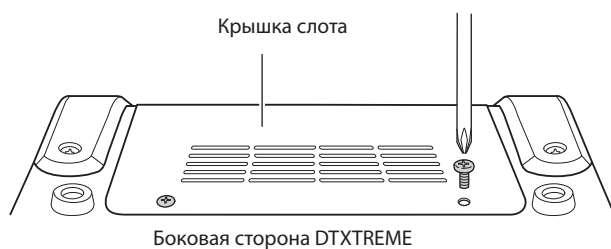
2 Поверните DTXTREME III для того, чтобы получить непосредственный доступ к обратной стороне.

Для защиты колеса ввода данных и слайдеров от повреждения, установите DMXTREME III таким образом, чтобы на всех четырех углах была обеспечена соответствующая поддержка. Поместите подножки на всех четырех углах. Будьте внимательны и при этом не трогайте колесо ввода данных и слайдеры.



3 Удаление крышки слота

Удалите винты из крышки с помощью крестовой отвертки.

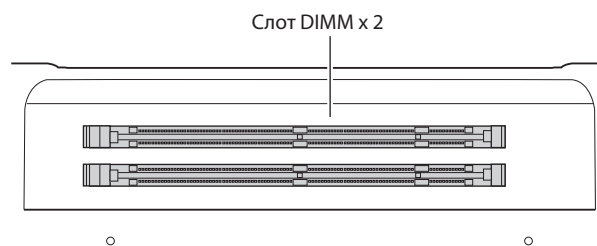


ВАЖНО

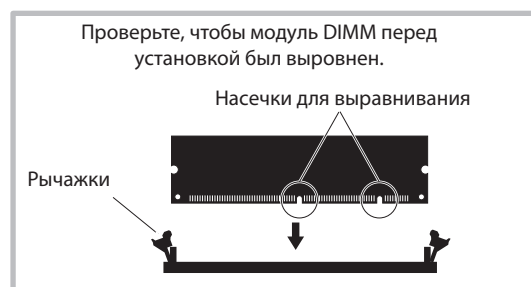
Положите удаленные винты в безопасное место. Они будут использованы при последующей установке крышки на инструмент после установки модуля памяти DIMM

4 Вставьте два модуля DIMM в разъемы DIMM.

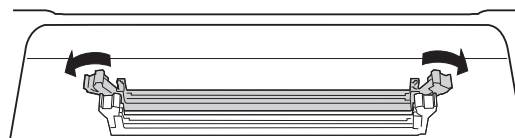
Место для установки DIMM



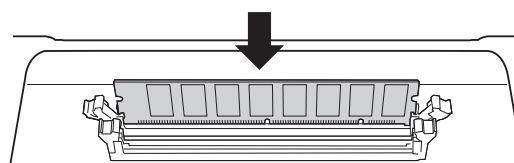
Установка модулей DIMM в разъемы



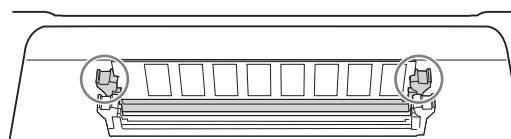
4-1 Потяните рычажки наружу.



4-2 Вставьте модуль DIMM в разъем вертикально. Нажмите на модуль DIMM до тех пор, пока он не зафиксируется.



Проверьте надежность фиксации обоих рычажков.



5 Установите на место крышку, удаленную в шаге 3, в обратной последовательности.

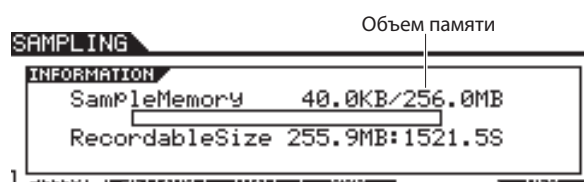
ПРИМЕЧАНИЕ:

- При установке крышки на место, проверьте надежность ее установки.

6 Проверьте правильность работы установленного модуля памяти DIMM.

Установите DTXTREME III правой стороной вверх и подключите блок питания к разъему DC IN на DTXTREME III и к стенной розетке.

Включите питание, перейдите в режим Семплирования (нажмите кнопку [SAMPLING] и затем нажмите кнопку [SF6] INF). Если модули DIMM были установлены правильно, на дисплее будет показан доступный объем памяти.

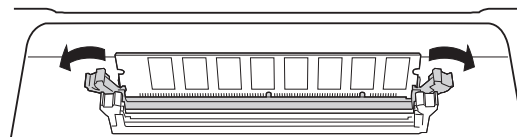


ПРИМЕЧАНИЕ:

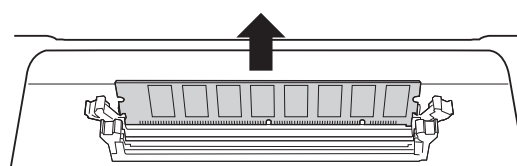
- Если модули DIMM были установлены неправильно, то функция Семплирования работать не будет. В этом случае, отключите питание, выполните вновь приведенные выше инструкции и проверьте надежность установки модулей DIMM.

Удаление модулей памяти DIMM

1 Нажмите на рычажки, чтобы освободить модуль памяти DIMM.



2 Вытяните модуль памяти DIMM вертикально из разъема.



Устранение неисправностей

Нет звука, даже при ударе по пэду.

- Проверьте, чтобы при ударе по пэду загорался индикатор TRIGGER. Если индикатор не горит, проверьте правильность подключения звукопередатчиков ударных инструментов (Yamaha DT20 и т.д.) к входным разъемам DTXTREME III. (стр. 12).
- Правильно ли подключен DTXTREME III к наушникам или внешнему аудио устройству, например, к усилителю и динамику? (стр. 19).
- Нет ли проблем с используемым кабелем?
- Проверьте наличие питания на внешнем аудио устройстве, подключенном к DTXTREME III. Также проверьте установку регулятора громкости на внешнем аудио устройстве.
- Проверьте назначение функции пэда на пэд, по которому выполняется удар. Настройка параметра функции пэда может быть установлена на экране [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC. При назначении на соответствующий пэд конкретной функции, удар по пэду не запускает звук.
- Проверьте установку параметра Trigger Bypass (стр. 126) на экране [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS. При включении этого параметра, звук не выводится даже при ударе по любому из пэдов.
- Проверьте установку параметра Local Control (стр. 130) на экране [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] SWITCH. При выключенном параметре, на внутренний тонгенератор не поступают сигналы триггерного входа.

Нет звука или громкость ниже ожидаемой.

- Проверьте правильность установки слайдеров громкости (стр. 31) на передней панели DTXTREME III.
- Проверьте параметр Громкости (стр. 80) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Если этот параметр слишком низкий, увеличьте значение.
- Проверьте параметр Громкости (стр. 95) на дисплее [DRUM KIT] → [F6] VOICE → [SF1] COMMON. Если этот параметр слишком низкий, увеличьте значение.
- Проверьте параметр Громкости (стр. 124) на дисплее [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG. Если этот параметр слишком низкий, увеличьте значение.
- Проверьте установку параметра Gain и Velocity Curve (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F3] SENS. В зависимости от настроек на этом экране, звук может не выводиться.
- Проверьте параметр OutputSel (стр. 81) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Если параметр установлен на значение, отличное от «L&R+ph», звук соответствующего пэда не выводится через разъемы PHONES и OUTPUT.
- Проверьте параметры Атаки и Затухания (стр. 83) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. В зависимости от настроек параметров, звук может не выводиться.
- Проверьте настройки эффекта и фильтра. В зависимости от настроек фильтра, звук может не выводиться.

Внешний MIDI тонгенератор не выводит звук.

- Правильно ли подключен кабель MIDI? (стр. 20).
- Проверьте, соответствует ли Канал передачи MIDI DTXTREME III каналу приема MIDI на подключенном внешнем MIDI тонгенераторе. Для получения информации о настройках MIDI в режиме Набора ударных, смотрите стр. 96. Для получения информации о настройках MIDI во время воспроизведения песни смотрите стр. 103.
- Проверьте правильность назначения конкретного ударного инструмента внешнего тонгенератора к соответствующему номеру MIDI ноты (генерируется при ударе по пэду, подключенному к DTXTREME III). Если инструмент не назначен, то на внешнем тонгенераторе звука не будет даже при ударе по пэду.
- Убедитесь в том, что параметр Trigger Bypass (стр. 126) отключен на экране [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS.
- Проверьте установку параметра MIDI IN/OUT (стр. 131) на экране [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. Если параметр установлен на «USB», DTXTREME III не может быть подключен к внешнему MIDI тонгенератору через кабели MIDI.

Получается не тот звук, который ожидается

- Проверьте установку параметра Pad Type (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F2] TYPE. При несоответствии типа входа и пэда, может быть получено непредсказуемое звучание.
- Когда подключенный внешний тонгенератор к DTXTREME III по MIDI дает непредсказуемое звучание, убедитесь, что настройка Голоса для MIDI канала тонгенератора была эквивалентна каналу передачи DTXTREME III.
- Проверьте, чтобы при включенном питании не подключались монофоническая вилка или монофонический пэд. Это приводит к включению переключателя обода на DTXTREME III. Выключите и включите питание.

Звук искаженный

- Правильно ли сделаны настройки эффекта? Использование эффекта с некоторыми настройками может привести к искажению звука.
- Проверьте параметры фильтра и резонанса (стр. 83) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. В зависимости от настроек параметров, звук может выводиться в искаженном виде. К искажениям могут привести очень высокие настройки резонанса фильтра.
- Слишком высокая установка Мастер регулятора Громкости может привести к ограничениям.

Неправильная или непредсказуемая высота тона.

- Проверьте параметр Tune (стр. 124) на дисплее [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG. Если этот параметр установлен на значение, отличное от «0», может быть выведен ненужный звук.
- Проверьте параметр Tune (стр. 80) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Если этот параметр установлен на значение, отличное от «0», может быть выведен ненужный звук.

Не применяются эффекты

- Проверьте настройки Effect Bypass (стр. 89) на дисплее [DRUM KIT] → [F4] VOICE → [F4] EFFECT. При включении функции Bypass, соответствующий эффект не применяется к звуку.
- Проверьте параметр Switch (стр. 128) на дисплее [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF. Если этот параметр отключен, то Мастер эффект не применяется к звуку.
- Проверьте параметр Отправки Реверберации, Отправки Хоруса и Вариации (стр. 80) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Если эти параметры установлены на минимальные значения, близкие к 0, то может возникнуть ощущение отсутствия эффекта на звуке.
- Проверьте параметры Посыла Реверберации и Посыла хоруса (стр. 95) на дисплее [DRUM KIT] → [F6] VOICE → [SF1] COMMON. Если эти параметры установлены на минимальные значения, близкие к 0, то может возникнуть ощущение отсутствия эффекта в звуке.

Песня не может быть запущена при нажатии кнопки [▶/■]

- Содержит ли выбранная Песня данные?
- Проверьте параметр MIDI Sync (стр. 131) на дисплее [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC. Если этот параметр установлен на «MIDI», Песня DTXTREME III будет воспроизводиться только при приеме синхронизации MIDI с внешнего MIDI секвенсора или компьютера. Другими словами, воспроизведение песни не может быть выполнено даже при нажатии на кнопку [▶/■].

Подключенный микрофон работает неправильно.

- Проверьте установку параметра Mic/Line (стр. 128) на экране [UTILITY] → [F4] MIDI → [F4] AUX IN → [SF1] OUTPUT. При использовании микрофона, этот параметр должен быть установлен на «mic».
- Проверьте, установлен ли контроллер GAIN (стр. 12) на задней панели в минимальное положение.

Невозможна запись аудио сигналов в режиме Семплирования.

- Если Вы не можете войти в режим Семплирования даже при нажатии кнопки [SAMPLING], проверьте, установлен ли модуль DIMM. Для использования функции Семплирования, необходимо наличие на DTXTREME III установленных модулей DIMM (стр. 147).
- Достаточно ли памяти для семплирования? (стр. 136).
- Правильно ли установлен источник семплирования? (стр. 136).
- Правильно ли установлен режим Триггера? (стр. 137).

Проблемы с компьютером/MIDI инструментом

- Проверьте установку параметра MIDI IN/OUT (стр. 131) на экране [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. При подключении компьютера к DTXTREME III через USB, этот параметр должен быть установлен на «USB». При подключении к DTXTREME через MIDI, этот параметр должен быть установлен на «MIDI».

Невозможно сохранить данные на внешнее USB запоминающее устройство.

- Правильно ли отформатировано USB запоминающее устройство? (стр. 123).
- Не включена ли на USB запоминающем устройстве защита от записи? (При сохранении данных, защита от записи должна быть отключена) (стр. 21).
- Достаточно ли свободного места в памяти USB? Для проверки свободного пространства на USB, нажмите кнопку [SF6] в режиме Файл.

Неустойчивый триггерный сигнал с акустического ударного инструмента

- Проследите, чтобы звукосниматель (Yamaha DT20) был закреплен на акустическом барабане с помощью липкой ленты.
- Проверьте все пункты раздела «Нет звука или громкость звука ниже ожидаемой».
- Надежно ли подключен кабель к разъему звукоснимателя (Yamaha DT20)?

Проблема двойного запуска

- При наличии на подключенных пэдах регулятора скорости нажатия, настройте его. Лучше всего, несколько понизить настройки громкости, выходного сигнала и скорости нажатия.
- Проверьте установку параметра Gain (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F3] SENS. Лучше всего, несколько понизить значение этого параметра.
- При работе с акустическими ударными инструментами, используется звукосниматель другого производителя. Для обеспечения оптимальной работы используйте только звукосниматели корпорации Yamaha.
- При работе с акустическими ударными инструментами, проверьте, не генерирует ли поверхность барабана нестандартную вибрацию. Если это так, то возможно, потребуется приглушить барабан.
- При использовании акустических ударных инструментов, проверьте, чтобы звукосниматель был установлен вблизи обода (над опорами), а не рядом с центром днища.
- При использовании акустических барабанов убедитесь в том, что ничто не касается звукоснимателя.
- Попробуйте увеличить значение параметра времени сортировки (стр. 110), чтобы избежать двойного запуска. Обратите внимание, что звук одинарного или раскатистого удара не может быть воспроизведен правильно при слишком большой установке этого параметра.

Проблема перекрестной помехи (другими пэдами создаются нежелательные звуки).

- При работе с акустическими барабанами, поместите звукосниматель вдали от ближайшего барабана.
- Попробуйте отрегулировать параметр Reject Level (стр. 110) на экране [TRIGGER] → [F4] SENS.
- Отрегулируйте при наличии ручку регулировки уровня на пэде.
- Попробуйте отрегулировать параметр минимального уровня (стр. 110) на экране [TRIGGER] → [F3] SENS.

При выполнении одинарного удара по пэду звук пропадает.

- Проверьте параметр Reject Level (стр. 110) на экране [TRIGGER] → [F4] SENS. Лучше всего, несколько понизить значение этого параметра.
- Проверьте параметр Mask Time (стр. 94) на дисплее [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER. Лучше всего, несколько понизить значение этого параметра.

Звук обрезается

- Проверьте параметр Mono/Poly (стр. 84) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Установите этот параметр на «poly».
- Проверьте настройки ноты на экране Stack/Alternate в режиме Набора Ударных. Если установлены ненужные ноты, сотрите их.

При ударе по двум пэдам, воспроизводится только один звук.

- Попробуйте поднять значение параметра Gain (стр. 109) для пэда (триггерный вход), который не дает звука. Настройка выполняется на экране [TRIGGER] → [F3] SENS.
- Попробуйте понизить значение параметра уровня сортировки (стр. 110) для пэда (триггерный вход), который не дает звука.
- Проверьте параметр Alternate Group (стр. 84) на дисплее [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Если оба пэда назначены на одну и ту же Альтернативную группу, измените настройку любого из пэдов на другое значение.

Громкость звука выше ожидаемой

- Проверьте установку параметра Gain (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F3] SENS. Попробуйте понизить значение этого параметра.
- Проверьте настройки кривой скорости нажатия (стр. 110) на экране [TRIGGER] → [F3] SENS. Установите соответствующую кривую скорости нажатия.
- Проверьте параметр Trigger Velocity (стр. 94) на дисплее [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER. Если этот параметр установлен на «127», то максимальная громкость получаемого звука не зависит от мягкости удара по пэду. Измените значение этого параметра на подходящее.
- Возможно, Вы используете пэд другого производителя. В зависимости от производителя, уровни выходного сигнала могут быть достаточно отличными.

Звук не прекращается

- Нажмите кнопку [EXIT] для остановки звука. Звук может не прекращаться в том случае, если параметр Receive Key Off отключен на экране [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Контроллер пэда работает не так, как ожидается.

- Проверьте параметр Тип контроллера пэда (стр. 92) на дисплее [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PAD CTRL. Если этот параметр установлен на «off», то контроллер пэда, установленный на подключенный пэд – не работает. Выберите соответствующую настройку.
- Проверьте параметр Pad Type (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F2] TYPE. Если этот параметр не установлен на «TP120SD/100» (оборудован контроллером пэда), то контроллер пэда – не работает.
- Проверьте, нажата или нет секция обода. Если нет, то контроллер пэда не работает.

Звук закрытого хай-хета не выводится даже при нажатии на контроллер хай-хета ногой.

- Проверьте параметр Pad Type (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F2] TYPE. При подключении RHH135 или RHH130 к разъему HI-HAT CONTROL, а также к разъему HI-HAT, параметр типа пэда при установке INPUT на «hihat» должен быть установлен на «RHH135» или «RHH130».

Нет звука при ударе по краю или чашке пэда тарелки. Функция закрывания не работает.

- Проверьте параметр Pad Type (стр. 109) на экране [TRIGGER] → [F2] TYPE. Если параметр установлен на несоответствующее значение (например, в качестве названия модели указан пэд малого барабана или тома), а параметр INPUT слева установлен на ride (к которому подключен пэд тарелки райд), выберите соответствующее значение (имя модели подвесной тарелки райд).

Не создаются звуки сплэш хай-хета.

- Подключен ли педальный контроллер к разъему HI-HAT CONTROL?
- Проверьте установку параметра Foot Splash Sensitivity (стр. 126) на экране [UTILITY] → [F2] PAD → [SF1] HI HAT. При установке этого параметра на «off», звук сплэш хай-хета не воспроизводится.

Звук сохраняется при нажатии кнопки [▶/■] во время воспроизведения Песни.

- Проверьте, назначение записанного пэда Песни на Песню. Если это так, и при этом параметр режима установлен на play или cutoff, на экране [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PAD-SONG, то воспроизведение Пэда Песни не может быть остановлено в зависимости от времени нажатия кнопки [▶/■] во время воспроизведения. Если Вы не можете найти этот пэд, Вы можете остановить звук, изменив Набор Ударных в режиме Набора Ударных.

Сообщения на экране дисплея

ЖК дисплей	Описание
Are you sure?	Подтверждение выполнения операции.
Can't play SMF Format 1 data.	Это сообщение появляется при выборе и запуске песни с SMF форматом 1 на USB запоминающем устройстве. Конвертируйте песню в SMF формат 0 и воспроизведите ее вновь, поскольку DTXTREME III может работать с данными песни только в формате SMF 0.
Choose user song.	Это сообщение появляется при нажатии кнопки [F2] JOB в режиме Песни с выбранной Предустановленной Песней. Для вызова экрана Операции, выберите Пользовательскую песню.
Click stored.	Были сохранены настройки режима Метронома.
Completed.	Появляется при завершении выполнении такой операции как загрузка, сохранение, форматирование и др.
Connecting USB device...	Выполняется распознавание USB запоминающего устройства, подключенного к разъему USB TO DEVICE.
Copy protected.	Была сделана попытка экспорта или сохранения цифрового аудио источника с защитой от записи.
USB device full.	USB запоминающее устройство заполнено. Дополнительные данные на нем не могут быть сохранены. Воспользуйтесь новым USB запоминающим устройством или освободите пространство, стерев ненужные данные с запоминающего устройства.
USB device not ready.	USB запоминающее устройство установлено или подключено неправильно.
USB device read/write error.	Ошибка считывания или записи на USB запоминающем устройстве.
USB device write protected.	USB запоминающее устройство защищено от записи или была сделана попытка записи на носитель, предназначенный только для чтения (например, CD-ROM).
Executing...	Выполняется операция или форматирование.
File already exists.	Файл с таким именем уже существует.
File not found.	Указанный файл не найден на внешнем USB запоминающем устройстве во время операции загрузки.
Folder is not empty.	Попытка стереть папку с данными.
Folder is too deep.	Доступ к директориям ниже этого уровня - невозможен
Illegal file.	Указанный для загрузки файл не используется DTXTREME III или не может быть загружен в текущем режиме.
Illegal file name.	Неверное имя файла. Попробуйте ввести другое имя
Illegal input.	Было указано неверное значение. Проверьте способ ввода или значение.
Illegal sample data.	Файл семпла, указанный для загрузки не доступен на DTXTREME III.
Illegal selection.	В режиме Операции с Песней был указан недоступный файл.
Illegal song number.	В режиме Операции с Песней был указан недоступный номер песни. Повторно выберите песню.
Illegal track number.	В режиме операции Песни был указан недоступный номер трека. Повторно выберите трек.
Incompatible USB device.	К разъему USB TO DEVICE подключено USB устройство, которое не может быть использовано с DTXTREME III.
Invalid USB device.	Неподходящее USB запоминающее устройство. Отформатируйте USB запоминающее устройство и повторите попытку.
MIDI buffer full.	Ошибка при обработке данных MIDI из-за одновременного приема слишком большого количества данных.
MIDI data error.	Ошибка при приеме MIDI данных.
No data.	При выполнении операции Песни, выбранный трек или диапазон не содержат данных. Выберите соответствующий трек или диапазон.
No DIMM memory installed.	Неправильно установлена соответствующая пара модулей DIMM. Или модули в паре не соответствуют друг другу.
No response from USB device.	Нет отклика с USB устройства, подключенного к разъему USB TO DEVICE.
No sample data.	Это сообщение появляется при невозможности выполнения связанной с семплом операции, поскольку указанный семпл - недоступен.
Now loading... (xxxx)	Показывает процесс загрузки файла.
Now saving... (xxxx)	Показывает процесс сохранения файла.
Now scanning autoloading files.	DTXTREME III выполняет поиск файлов, предназначенных для автозагрузки.
Now working...	DTXTREME III выполняет распределение памяти после завершения семплирования или отмены операции Загрузки/сохранения нажатием кнопки [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO]	Это сообщение появляется, когда операция сохранения в режиме Файла приведет к перезаписи данных на USB запоминающем устройстве, или операция Семплирования приведет к перезаписи Пользовательского Голоса, содержащего данные. Это сообщение предлагает подтвердить или отменить выполнение операции.

ЖК дисплей	Описание
Please keep power on.	Данные записываются на флэш ПЗУ. Не пытайтесь отключать питание во время процесса записи данных на флэш ПЗУ. Выключение питания во время индикации этого сообщения приведет к потере всех пользовательских данных и может привести к «зависанию» системы (в результате повреждения данных на флэш-памяти ОЗУ). В результате этого возможен неправильный запуск DTXTREME III при следующем включении питания.
Please stop sequencer.	Попытка выполнения операции, которая не может быть сделана во время воспроизведения песни.
Sample freq is too low.	Слишком низкая частота дискретизации. Операция конвертирования частоты не может быть выполнена.
Sample is protected.	Семпл не может быть перезаписан, поскольку защищен от записи.
Sample is too long.	Размер семпла слишком большой и операция Time Stretch не может быть выполнена.
Sample is too short.	Слишком малая длина семпла. Операция конвертирования частоты не может быть выполнена.
Sample memory full.	Память семпла заполнена. Последующие операции семплирования или загрузки не могут быть выполнены.
Seq data is not empty.	Это сообщение появляется при попытке записи на трек с уже имеющимися данными. Очистите данные трека в режиме Операции с Песней или выберите другой трек. Затем выполните операцию Записи.
Seq memory full.	Внутренняя память для данных секвенции заполнена. Последующие операции (такие как запись, выполнение операции, загрузка с USB запоминающего устройства) не могут быть выполнены. Сотрите ненужные песни и повторите попытку.
System memory crashed.	Ошибка записи данных на флэш ПЗУ.
Too many stk/alt.	Выводится при заполнении памяти для Stack/Alternate. Копирование Набора Ударных или добавление новых шагов – невозможно. Сотрите ненужные данные, чтобы освободить пространство и повторите попытку.
USB connection terminated.	Разрыв соединения с USB запоминающим устройством в результате подачи большого тока. Отключите USB запоминающее устройство и нажмите кнопку [ENTER/STORE].
USB power consumption exceeded.	Потребляемая мощность USB запоминающего устройства, подключенного к USB TO DEVICE, превышает допустимое значение.
USB transmission error.	Ошибка соединения с USB запоминающим устройством.
Utility stored.	Были сохранены настройки Сервисного режима.

Спецификации

Тонгенератор	Тонгенератор	AWM2
	Полифония	64 ноты
	Волна	205MB (при конвертации в 16-ти битный линейный формат)
	Голос	Пресет: 1, 115 голосов ударных, 211 голосов мелодий (GM)
	Набор ударных	Предустановленных наборов: 50 Пользовательских наборов: 50 (на флэш ПЗУ) Внешних наборов: 1584 наборов (или 99 x 16, на внешнем USB запоминающем устройстве)
	Эффекты	Реверберация 9 типов Хорус 19 типов Вариация 51 тип (Набор Ударных) Вставка 51 тип (AUX IN/SAMPLING IN) Мастер эффект 9 типов Мастер EQ 5 полос
Триггер	Установка триггера	Предустановленных: 7 Пользовательских: 5
	Песни пэда	воспроизведение, последовательность, срез 4 песни (максимум) могут быть воспроизведены одновременно.
Секвенсор	Количество нот	Примерно 152 000 ноты
	Разрешение ноты	480 ppq (частей на четвертную ноту)
	Тип записи песни	Реальное время
	Треки песни	2 трека
	Песни	Демонстрационных : 3 песни Репетиционных: 44 песни Песни пэда: 40 песен Пользовательских: 50 песен
	Формат секвенции	DTXTREME III оригинальный форма, SMF формат 0
Метроном	Темп	30 - 300 , отстукивание темпа
	Доли	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
	Выравнивание	Акцент, Четвертная нота, Восьмая нота, Шестнадцатая нота, Триоль
	Голоса метронома	Предустановленных: 8 Пользовательских: 1
Семплирование	Функция репетиции	Measure break, Groove check, Rhythm gate
	Семплы	1,016 (на пользовательские Голоса)
	Источники семплирования	Аудио входные сигналы через AUX IN/SAMPLING IN, Аудио выходные сигналы через OUTPUT (Resample)
	Биты данных семпла	16bit
	Частота семплирования	44.1 кГц, 22.05 кГц, 11.025 кГц, 5.5125 кГц (стерео/моно)
	Память семплирования	Устанавливается дополнительно, возможность расширения до 512 MB (256 MB DIMM x 2 слота) * модули DIMMs не поставляются с инструментом.
	Длина семпла	Моно : 32MB Стерео: 64MB
	Время семплирования	44.1 кГц: 6 мин. 20сек. 22.05 кГц: 12 мин. 40 сек. 11.025 кГц: 25 мин. 20 сек. 5.5125 кГц: 55 мин. 40 сек. *Моно/Стерео
	Формат семпла	DTXTREME III оригинальный формат, WAV, AIFF
	Контроллеры	■ Слайдеры MASTER, PHONES, CLICK, ACCOMP, KICK, SNARE, TOM, CYMBAL, HI-HAT, MISC. ■ Колесо ввода данных
	Дисплеи	240 x 64 графических точек с подсветкой , 7-сегментный LED (3-значный)
Другие	Разъемы	MIDI IN/OUT USB TO DEVICE/TO HOST OUTPUT L/MONO R (стандартный аудио разъем) DIGITAL OUT (EIAJ CP1201 , IEC60958, S/P DIF) INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6 (стандартный аудио разъем) Триггерные входы 1-9, 12-15 (стандартный стерео аудио разъем, L: триггерный сигнал, R: переключатель обода) Триггерные входы 10 и 11 (стандартный стерео аудио разъем, L: триггерный сигнал, R: триггерный сигнал) AUX IN/SAMPLING IN (стандартный стерео аудио разъем) PHONES (стандартный стерео аудио разъем) HI-HAT CONTROL (стандартный стерео аудио разъем) DC IN 16V
	Потребляемая мощность	18 Вт
	Размеры, вес	334(Ш) x 285(Г) x 96(В) мм, 3,6кг
	Аксессуары	Блок питания (Yamaha PA-300B или эквивалентный), подставка модуля, крепежные винты подставки модуля (4; прилагаются)
		руководство пользователя (этот документ), таблица данных

* Технические характеристики и описания, приведенные в настоящем руководстве, предназначены только для ознакомительных целей. Корпорация Yamaha оставляет за собой право изменять изделия или их технические характеристики в любое время без предварительного уведомления. Поскольку технические характеристики, аппаратура или дополнительное оборудование могут быть различными для разных регионов, пожалуйста, обратитесь за консультацией к местному дилеру Yamaha.

Алфавитный список

Символы

♪ (иконка типа ноты).....	100
▶ страница).....	87

A

ADD	86
ALL.....	87
AltGroup (Альтернативная группа).....	84
AUDITION	136, 138, 140, 145
AutoLoad...(Автозагрузка)	125

B

Bell Shot.....	29
Bow Shot.....	28, 29
BYPASS	89, 90, 91, 127, 129

C

CC NUM	96
CC VALUE	96
CH (MIDI канал).....	86
CHO SEND (Отправка Хоруса).....	96, 103
Choke	29
Chorus Pan (Панорамирование Хоруса)	89
Chorus Return (Возврат Хоруса)	89
Chorus To Reverb (Хорус на реверберацию).....	89
ChoSend (Отправка хоруса).....	81, 95
Clear Song (Очистка Песни).....	99
Clear Track (Очистка трека).....	101
CLICK.....	132
ClockOut	131
Convert Freq	144
Convert Pitch	143
Copy Destination (Назначение копирования)	97
Copy Measure (Копирование такта)	101
Copy Source (Источник копирования)	97

D

DELETE	86
Demo Songs (Демонстрационные песни)	35
DRAM.....	76
DRUM.....	39

E

Edge Shot (Удар по краю)	28, 29
End (Конечная точка).....	139
EXEC.....	114, 121, 123
EXT.KIT.....	103

F

Fade In/Out	144
Filter	83

Flash ROM.....	76
FootClosePosi (позиция закрытой педали)	126
FootSplashSens (чувствительность педали).....	126
FREQ (Частота).....	127

G

GAIN	127
GATETIME.....	87
Head Shot	28
Hi-Hat Splash	28
Hold Mode (Режим удержания).....	94

I

INDIVIDUAL OUTPUT 1 — 6 разъемы	12
IndivOutGain	124
INF	136
INFO (Информация)	93
INPUT (Триггерный вход) 92, 109, 110	
INPUT	40, 41, 79, 80
InsConnect	129
INSERT.....	86

K

KIT NO	133
KIT	132
KITLOCK (блокировка ударных)	36

L

L&Rgain.....	124
LEVEL.....	110
LocalCtrl	130
LO-FI	70
Loop (Точка петли).....	139
Loop-Remix	144
LP=ST	140

M

Mask Time (Время маскирования)	94
Meas (Такт и бит)	141
MEAS (Такт)	37
MEAS (Такт).....	45
Meas (Точка вставки)	102
MeasLength (Длина такта)	45
Measure/Break (Такт/Пауза)	107
MID Q	82
MIDI Ch	95
MIDI IN/OUT	131
MIDI Out.....	107
MIDI SW (MIDI переключатель)	96
MIDI Sync	131
MISC	72
Mono/Poly (монофоническое/полифоническое воспроизведение)	84

N

NEW	114, 121
Normalize	143
NOTE NO	87
NUM	140
NUMBER (Номер последовательности)	132

O

Open Rim Shot (Открытый наружный обод)	28
Optimize Memory.....	146
OTHER	39
OutputSel	128
OutputSel (Выбор Выхода).....	81, 107

P

PadFunc	126
PAN	96, 103
Practice Songs (Репетиционные песни).....	35
Pre	128, 129
PRE.KIT.....	103
Preset (Пресет).....	90, 91

Q

Q (Ширина полос частоты)	127
Q (Резонанс)	83
Quantize (Квантование)	44, 100
Quantize (Разрешение)	100

R

RcvKeyOff (Выключение клавиши приема)	84
REC	136
RecCount (Счетчик записи)	125
ReceiveOch.....	130
ReceivePC.....	130
ReceivePCIOch	130
RecGain	137
RecMonitor	137
REV SEND (Отправка реверберации).....	96, 103
RevSend (Отправка реверберации).....	81, 95
Rhythm Gate (Проверка ритмичности)	52
Rhythm Gate Range (Диапазон проверки ритмичности)	52

S

SaveTo	145
SendHH	126
SeqCtrl	131
SET END	140
SET NAME.....	114, 121
SHAPE	127
SliderSel (Выбор слайдера)	85
SMF	77

Snare Buzz	93
Song Name, Tempo, Repeat (имя Песни, Темп, повтор)	100
Song No	125
SONG NO	133
SONG.....	132
SOURCE (источник)	
SOURCE.....	40,41, 79
STACK/ALTERNATE COPY	97
Start (Точка начала)	139
START	137
STEP	86, 87, 132, 133
Stereo/Mono.....	128, 136
SUBDIVIDE	105
Swing (Свинг)	50

T

Tap Tempo (Ритм отстукивания)	34
TECH	72
TEMPO.....	33, 34, 38, 105, 133
TG SW (Переключатель	
Тонгенератора).....	96
ThruPort	131
Time Stretch	143
TR1 (Трек 1)	39
TR2 (Трек 2)	39
TRANSMIT	96, 103
TREMOLO & ROTARY	71
TrggrMode (Режим триггера).....	137
Trig Velocity (Скорость нажатия	
триггера)	94
TrigAltGroup	
(Группа альтернативного триггера)	94
TrigBypass	126
TRIGGER INDICATOR.....	11
Trigger No.....	125
TriggerNo	26
TrigLink (Связь триггера)	94
TrigMono/Poly	
(Триггер монофонический/	
полифонический).....	94
TUNING	106
Type (Тип записи)	44
Type	
(Тип постепенного изменения).....	144
TYPE.....	114, 115, 116, 121, 133

U

USR.KIT	103
---------------	-----

V

Variation To Chorus (Вариация на хорус)	89
Variation To Reverb(Вариация на Реверберацию)	89
VarSend (Variation Send	81
VCE NUM (Номер Голоса).....	103
VEL (Скорость нажатия)	110
VELOCITY LIMIT	87

VelSensDpt Глубина чувствительности к скорости нажатия)	85
VelSensOfs (Смещение чувствительности к скорости нажатия).....	85
VOLUME	96, 103
VOLUME (ACC)	105
VOLUME (Триоль восьмых нот)....	105
VOLUME (восьмая нота)	105
VOLUME (четвертная нота)	105
VOLUME (шестнадцатая нота)	105

A

Аккорд (CHORD)	86
Атака.....	83

B

Банк MSB/LSB	96, 103
Банк и номер песни.....	46
Банк и номер Пользовательского	
Голоса	115
Банк и номер Пользовательского	
Голоса в качестве назначения	146
Банк Набора Ударных.....	125
Банк Песни.....	125
Банк Пользовательского голоса и	
номер в качестве источника	146
Банк	30
Бас гитара	39
Бит	33, 102, 141, 133
Бит	33, 38, 105, 133
Блок питания	6
Блокировка входа	41, 79, 80, 86, 92, 94
Быстрая перемотка вперед	37

B

Вариация	68, 144
Ввод имени файла	114, 115, 121
Включение/выключение малых	
барабанов	92
Внешний Набор Ударных	77
Внутренняя память.	76, 77
Возврат Вариации	89
Возврат реверберации	89
Возможное время записи	136
Воспроизведение и запись	107
Воспроизведение счетчика	125
Воспроизведение	107
Восстановление	83
Время сортировки.....	110
Вставка	68
Вставка A	
(Вставка категории A/тип).....	129
Вставка B	
(Вставка категории B/тип)	129
Выбор	145
Высокая частота.....	82
Высота тона	143

G

Глубина панорамирования	124
-------------------------------	-----

Голос Метронома	105
Голос ударных.....	40, 62
Громкость	80, 95, 124, 128

D

Двойной запуск.....	108
Диапазона такта.....	102
Дисплей (экран)	140
Длина	144

J

ЖК (жидкокристаллический)	
дисплей	10

Z

Задержка.....	71
Зажим кабеля	12
Закрытый наружный обод	
(Closed Rim Shot)	28
Замена	43
Записываемый размер	136
Запись в режиме реального	
времени	43
Запись.....	107
Загущение	83
Звукосниматель барабана	7

M

Масштабирование -, +	140
----------------------------	-----

I

Извлечение.....	146
Иконка	97
Иконка Набора Ударных	30
Имя песни	35
Имя	49, 97, 100, 145
Индикатор редактирования	14
Индикатор уровня триггерного	
входа	26
Искажение.....	70
Используемая/общая.....	136
Источник	136
Источник триггерного входа	58, 61
Источника диапазона такта.....	101

K

Канал	103
Категория Набора Голоса	40, 79
Категория эффекта Вариация	89
Категория	90, 91, 129
Категория Голоса	79, 106
Категория эффекта Chorus	89
Кнопка [DEC/NO]	11
Кнопка [EXIT]	11
Кнопка [INC/YES].	11
Кнопка [CHAIN]	10
Кнопка [CLICK]	10
Кнопка [DRUM KIT]	10
Кнопка [ENTER/STORE]	11
Кнопка [FILE]	10

Кнопка [SAMPLING]	10
Кнопка [SONG]	10
Кнопка [TRIGGER]	10
Кнопка [UTILITY]	10
Кнопка Audition	11
Кнопки транспортировки	11
Кнопки функций [F1] - [F6]	27
Кнопки подфункций [SF1] - [SF6] ...	11
Колесо ввода данных	11
Количество вставленных тактов ..	102
Компрессор и эквалайзер (COMPRESSOR & EQ)	70
Контроллер GAIN	12
Контроллер Hi-Hat	59, 95
Контроллер пэда	59, 92
Копирование	146
Копирование Песни (Copy Song).....	99
Копирование трека (Copy Track) ...	101
Коэффициент	143
Крепежные винты подставки модуля	16, 17
Кривая	110
Курсорные кнопки	11

Л

Линейный/микрофонный	128
Локальная регулировка	130

М

Малый барабан	28
Мастер эквалайзер	68
Мастер эффект	68
Метка тома	123
Метроном	32
Микширование трека	100
Модуль памяти DIMM	76, 147
Мьютирование (отключение звука)	29

Н

Набор Голоса	40, 62
Набор Ударных	30, 36, 40, 62
Назначение пэда	138
Нарезка	145
Настройка	124
Настройка малых барабанов	93
Настройка	80
Низкая частота	82
Номер Набора Голоса	41, 79
Номер установок триггера	26
Номер Голоса	80, 106
Номер завершающего такта области источника такта	101
Номер источника Набора ударных ..	97
Номер источника песни	101
Номер источника трека	101
Номер канала	133
Номер Набора ударных	125
Номер Набора ударных	30

Номер назначения Набора ударных	97
Номер ноты MIDI	64
Номер ноты	80
Номер песни	35, 99
Номер песни	93
Номер текущего такта	101
Номер трека назначения	101
Номер Установки триггера как назначение копирования	11
Номер устройства	131
Нота	50

О

Окно выбора Файла/папки	114, 121
Операции Такта	101
Операции с песней	99
Операции Семплирования	143
Операция с голосом	103
Операция с треком	100
Открытие/закрывание	28
Очистка (CLEAR)	86

П

Панорамирование Вариации	89
Панорамирование реверберации	89
Панорамирование	81, 128
Параметры эффекта	90, 91, 128, 129
Перезапись	43
Переключатель	128
Переключатель STANDBY/ON	12
Перекрестные помехи	108
Перемотка назад	37
Перечень данных	6
Песня пэда	35, 93
Повтор	37, 93, 100
Повторное воспроизведение	37
Подразделение	145
Подставка модуля	16, 17
Пользовательская Установка триггера	77
Пользовательская память	76
Пользовательская песня	77
Пользовательский Голос	136
Пользовательский Набор Ударных ..	77
Последовательность	7
Проверка ритмичности - Groove Check	50, 51
Пэд	16

Р

Разрыв	107
Разъем DIGITAL OUT	12
Разъем PHONES	12
Разъем USB	12
Разъем AUX IN/ SAMPLING IN	12
Разъем DC IN	12
Разъем HI-HAT CONTROL	12
Разъем триггерного входа	1 - 5.

Разъем триггерного входа как источник копирования	111
Разъем триггерного входа как назначение копирования	11
разъемы MIDI IN/OUT	12
Разъемы OUTPUT L/MONO и R	12
Реверберация	68, 71
Регулировка контрастности	12
Режим	93, 107
Режим воспроизведения	139
Ручной	107, 137

С

Светодиодный дисплей	10, 125
Связь темпа	125
Сигнал триггера	58
Слайдер CLICK	11, 31
Слайдер HI-HAT	11, 31
Слайдер KICK	11, 31
Слайдер MASTER	11, 31
Слайдер PHONES	11, 31
Слайдер ACCOMP	11, 31
Слайдер CYMBAL	11, 31
Слайдер MISC	11, 31
Слайдер SNARE	11, 31
Слайдер TOM	11, 31
Слияние	131
Создание такта	102
Специальная установка	17
Список	49, 97, 100, 111, 123, 134, 145
Список установок триггера	27
Средняя частота	82
Стандартны набор	16
Стандартный MIDI файл	77
Сtereo на моно	144
Стирание Такта	102
Страница 80, 82, 84, 90, 91, 94, 128, 129	
Структура памяти	77
Субфункции	13
Семплирование	65

Т

Такт	107
Тактовый размер	33, 38, 45, 105, 141
Тарелки Хай-Хет	28
Тарелки райд	29
Темп	45, 95, 100, 141
Тип эффекта Вариация	89
Тип	90, 91, 97, 128, 129, 144, 145
Тип MIDI	95
Тип контроллера пэда	92
Тип пэда	109
Тип файла	113
Тип эффекта Реверберации	89
Тип эффекта Хоруса	89
Типы эффекта	70
Ток	114
Том	28
Тонгенератор	7, 57

Точная настройка	143
Точность	143
Трек (Запись трека).....	44
Трек	48, 100, 101, 102
триггерного входа).....	86, 93, 94, 126
Триггерный вход.....	51, 52
Удаление всего.....	146
Удаление такта	102
Удаление	146
Уровень необработанного сигнала	81
Уровень сортировки From ***	110
Уровень сортировки From ALL.....	110
Уровень триггера	137
Усиление высоких частот	82
Усиление низких частот	82
Усиление средней частоты	82
Усиление	109
Установка триггера	26, 60
Фильтр	103
Флажок.....	27
Фленджер и фазер	70
Функции	13
Функция	95
Функция пэда	126
Хорус (Chorus)	68, 71
Частота.....	136
Эффект Вау	70
Эффекты	68



SY43

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445

Yamaha Drums global web site:
<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation