

Verwendung dieser Bedienungsanleitung

Die Referenzanleitung zum DTX700 im PDF-Format ist mit speziellen Features ausgestattet, die nur elektronische Dateien bieten können, z. B. Verknüpfungs- und Suchfunktionen, mit denen Sie zur gewünschten Seite springen können, indem Sie den gesuchten Begriff anklicken. Diese Abbildung zeigt die am DTX700 angezeigte Seite, wenn die [MENU]-Taste am vorderen Bedienfeld gedrückt wird. Wenn Sie auf einen der Menüeinträge klicken, gelangen Sie an den Anfang des jeweiligen Abschnitts.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Suchfunktion

Diese in die Viewer-Software integrierte Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie die Bedeutung unbekannter Begriffe erfahren möchten. Wenn Sie für die Betrachtung dieser Anleitung Adobe Reader verwenden, geben Sie im Suchfeld ein bestimmtes Wort ein, und drücken Sie dann die <Enter>-Taste auf Ihrer Computertastatur, um den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung aufzurufen.

HINWEIS

- Achten Sie darauf, nach der neuesten Version von Adobe Reader zu suchen und diese von der folgenden Website herunterzuladen.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

Vorherige Ansicht / Nächste Ansicht

Wenn Sie Adobe Reader verwenden, klicken Sie für die vorherige oder nächste Ansicht auf die jeweiligen Schaltflächen in der Navigations-Werkzeugleiste.

Diese Funktion ist sehr hilfreich, falls Sie zur vorher dargestellten Seite zurückkehren möchten, nachdem Sie sich eine Link-Seite mit den Verknüpfungen angeschaut haben.

HINWEIS

- Falls die Schaltflächen für Vorherige/Nächste Ansicht nicht in der Werkzeugleiste angezeigt werden, halten Sie die <Alt>-Taste gedrückt und drücken Sie die Tasten <←>/<→>, um zur vorherigen/nächsten Ansicht zu gelangen.
- Informationen zu diesen und weiteren Funktionen der Software finden Sie in der Bedienungsanleitung der Software.

Internes Design des DTX700

In diesem Referenzteil der Anleitung finden Sie eine Beschreibung dessen, was sich im Innern des DTX700 zwischen dem Anschlagen eines Pads und der Tonausgabe aus den Lautsprechern ereignet. Das Verständnis des internen Signalverlaufs und der Signalverarbeitung erlaubt Ihnen, das Potenzial der leistungsfähigen Funktionen dieses vielseitigen Instruments maximal auszuschöpfen.

Pads & Triggersignale

Sobald Sie auf ein Pad schlagen, wird ein Triggersignal (Auslöse-Signal) erzeugt, das viele verschiedene Spieldaten enthält. Diese Signale geben z. B. die Stärke an, mit der das Pad angeschlagen wurde, den Bereich, in dem das Pad angeschlagen wurde usw.; diese werden dann über ein Kabel und eine Trigger-Eingangsbuchse an den internen Klangerzeuger des DTX700 geleitet, der daraufhin den entsprechenden Schlagzeug-Klang (Sound) erzeugt. Wenn ein Pad so eingestellt ist, dass es nur einen Sound erzeugt, besteht ein 1:1-Verhältnis zwischen Triggersignaltyp und Schlagzeug-Voice-Ausgabe. Bestimmte Pad-Typen können jedoch viele verschiedene Triggersignale erzeugen, welche die genaue Anschlagstelle, die Schlagtechnik und andere Faktoren berücksichtigen.

[Terminologie]

Zone:

Der Begriff „zone“ wird verwendet, um bestimmte Bereiche des Pads von denen zu unterscheiden, z. B. den Rand, die „Glocke“ oder das „Fell“. Pads mit mehreren Zonen (z. B. Zwei- und Dreizonen-Pads) können für jeden Bereich verschiedene Triggersignale erzeugen. Einzonen-Pads erzeugen unabhängig davon, wo sie angeschlagen wurden, nur ein Signal.

Trigger-Eingangsquelle:

Trigger-Eingangsquellen werden je nach der Art benannt, nach der das entsprechende Pad oder Pedal angeschlagen/betätigt wird.

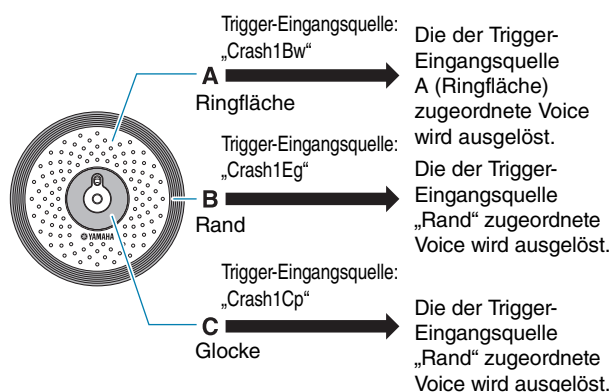
■ Einzonen-Pads (erzeugen ein einziges Triggersignal)

Ein Mono-Pad wie das Einzonen-Trommel-Pad TP65 oder das Einzonen-Becken-Pad PCY65 können nur eine Art von Triggersignal erzeugen und an das DTX700 senden, gleichgültig, wo Sie das Pad anschlagen.

■ Zwei- und Dreizonen-Pads (erzeugen verschiedene Triggersignale)

Im Gegensatz zum Einzonen-Becken-Pad PCY65 und anderen Mono-Pads können Mehrzonen-Pads wie das Zweizonen-Becken-Pad PCY65S je nach angeschlagener Zone zwei verschiedene Arten von Triggersignalen erzeugen, wobei das Dreizonen-Becken-Pad PCY135 sogar drei Zonen bietet. Mehrzonen-Pads haben also entweder zwei oder drei Zonen. Das unten abgebildete Dreizonen-Becken-Pad PCY135 enthält drei Trigger-Eingangsquellen – die Ringfläche, den Rand, und die Glocke – von denen jede bei Anschlag ein Trigger-Eingangssignal erzeugt.

Beispiel: PCY135-Trigger-Eingangsquellen bei Anschluss an die Trigger-Eingangsbuchse [⑥CRASH1]



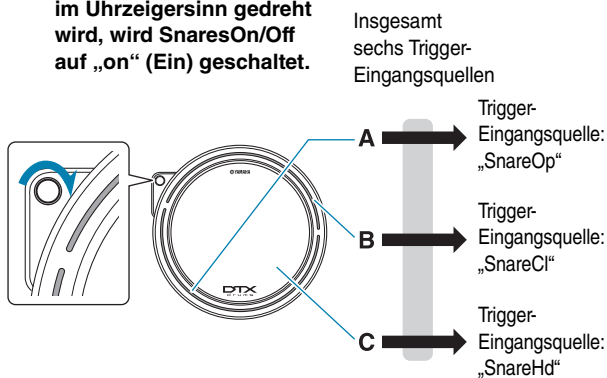
■ Beispiel: Einsatz eines Pad-Controllers zur Vervielfachung von Trigger-Eingangsquellen

Stellen Sie sich eine Situation vor, bei der ein Snare-Pad XP100SD an der Trigger-Eingangsbuchse [①SNARE] angeschlossen ist, und der Parameter PadCtrlType (Pad Control Type) auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs ist auf „snaresOn/Off“ eingestellt. Da dieses Pad drei Zonen besitzt – für offenen Randschlag (A), aufliegenden Randschlag (B) und Fell (C) – gibt es drei Trigger-Eingangsquellen. Wenn nun ein Pad-Controller verwendet würde, der den Parameter SnaresOn/Off (Schnären Ein/Aus) von „on“ auf „off“ oder umgekehrt schalten würde, könnten mit dem Pad insgesamt sechs Trigger-Eingangsquellen verwaltet werden.

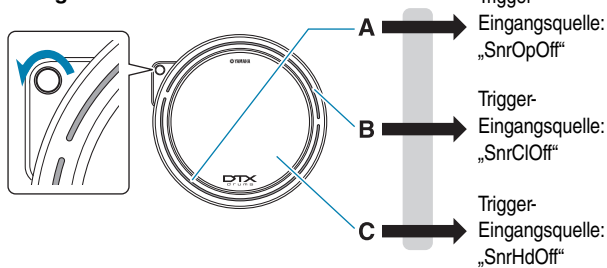
● Kombinieren dreier Zonen und eines Pad-Controllers für insgesamt sechs Trigger-Eingangsquellen

Beispiel: XP100SD

- Wenn der Pad-Controller im Uhrzeigersinn gedreht wird, wird SnaresOn/Off auf „on“ (Ein) geschaltet.



- Wenn der Pad-Controller gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird, wird SnaresOn/Off auf „off“ (Aus) geschaltet.



Trigger-Setups

Ihr DTX700 verwendet einen Satz von Parametern, genannt Trigger-Setups, die auch so eingestellt werden können, dass Triggersignale von Pads und Controllern auf optimale Weise verarbeitet werden. Zusätzlich zu der eigentlichen Empfindlichkeit des Pads beim Anschlag kann ein Trigger-Setup auch Einstellungen enthalten, die zu vermeiden helfen, dass doppelte Triggersignale bei einem einzelnen Anschlag eines Pads erzeugt werden, und dass unerwünschte Triggersignale empfangen werden, die von anderen Pads als dem angeschlagenen Pad generiert wurden (d. h. Übersprechen). Ihr DTX700 ist mit 9 voreingestellten Trigger-Setups (Presets) für viele verschiedene Erfordernisse ausgestattet, und Sie können bis zu 20 eigene User-Trigger-Setups erstellen, um Ihre persönlichen Anforderungen zu erfüllen.

Pads und Trigger-Eingangsbuchsen

Wie vorstehend beschrieben bieten einige Pads mehrere Trigger-Eingangsquellen, von denen jede ihr eigenes Triggersignal erzeugen kann. Die Aufgabe des DTX700 ist es, solche Signale zu sammeln und zu verarbeiten, aber die Art des verarbeiteten Triggersignals hängt davon ab, welche Trigger-Eingangsbuchse Sie für den Anschluss nutzen. Für die neuesten Informationen über die Zusammenhänge zwischen Pad-Typen und den Trigger-Eingangsbuchsen des DTX700 besuchen Sie die folgende Web-Seite.

<http://dtxdrums.yamaha.com/>

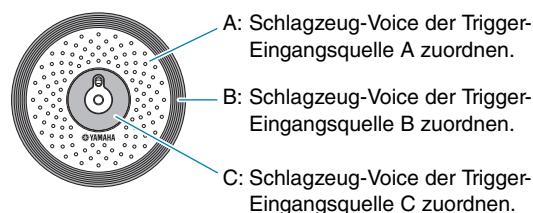
Drum Kits (Schlagzeug-Sets) & Voices

Bei Empfang eines Triggersignals spielt der interne Klangerzeuger des DTX700 die Voice, die der entsprechenden Trigger-Eingangsbuchse zugewiesen ist. Der Begriff „Kit“ beschreibt einen Satz von Voice-Zuweisungen für alle Trigger-Eingangsquellen; das DTX700 wird mit 50 voreingestellten Drum-Kits geliefert. Sie können diese Drum-Kits jedoch jederzeit beliebig ändern. In vielen Fällen reicht es aus, eines der voreingestellten (Preset-) Drum-Kits für Ihr Spiel zu wählen, wenn Sie jedoch eigene Kits zusammenstellen möchten, müssen Sie die inneren Zusammenhänge des DTX700 verstehen, einschließlich der Erstellung und Einstellung von Drum-Kits.

■ Voice-Zuordnungen für Trigger-Eingangsquellen

Da jeder der Trigger-Eingangsquellen der Pads beliebig Voices zugewiesen werden können, lassen sich eigene Drum-Kits einfach konfigurieren. Näheres zur Bedienung der Grundfunktionen siehe Seite 16.

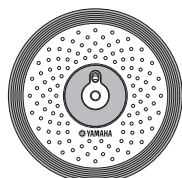
Individuelle Voices für jede Trigger-Eingangsquelle:



■ Instrumentenzuordnungen für Trigger-Eingangsbuchsen

Das Zuweisen einzelner Voices zu jeder Trigger-Eingangsquelle kann ein zeitraubender Vorgang sein. Um diesen Vorgang zu beschleunigen, bietet das DTX700 Instrumentparameter, welche die Schlagzeug-Voices zusammen gruppiert, die den verschiedenen Trigger-Eingangsquellen jeweils einer Trigger-Eingangsbuchse (bzw. je einem Pad) zugeordnet sind.

Auswählen von Instrumenten für jede Trigger-Eingangsbuchse

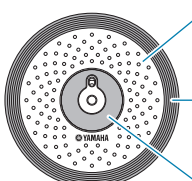


Durch Auswählen eines Instruments können alle Voices, die den (bis zu drei) Trigger-Eingangsquellen eines Pads zugewiesen sind, gemeinsam umgeschaltet werden.

■ Voices, gruppiert als Kits

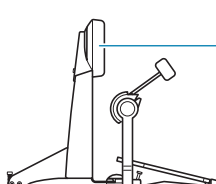
Für die meisten Schlagzeuger sind die im DTX700 integrierten, voreingestellten Drum-Kits ausreichend für eine große Auswahl an Varianten für ihr Spiel. Wenn Sie diese Presets jedoch Ihren Vorlieben anpassen möchten, können Sie einfach das Instrumenten-Set für jede Trigger-Eingangsbuchse ändern, um allen Trigger-Eingangsquellen je eines Pads neue Voices zuzuordnen. Wenn Sie noch weiter gehen möchten, können Sie die Voice-Zuordnungen auch einzelner Trigger-Eingangsquellen ändern, um fein auf Ihre persönlichen Bedürfnisse abgestimmte Drum-Kits zu erstellen (siehe Seite 16).

Dreizonen-Pads (wie das PCY135):



Trigger-Eingangsquelle	Layer ^{*1}	MIDI-Notennummer	Layer ^{*2}	Instrument
Crash1Bw	Layer A	Note No.	Voices	Instrument
	Layer B	Note No.	Voice	
	Layer C	Note No.	Voices	
	Layer D	Note No.	Voice	
Crash1Eg	Layer A	Note No.	Voices	
	Layer B	Note No.	Voice	
	Layer C	Note No.	Voices	
	Layer D	Note No.	Voice	
Crash1Cp	Layer A	Note No.	Voices	
	Layer B	Note No.	Voice	
	Layer C	Note No.	Voices	
	Layer D	Note No.	Voice	

Einzonen-Pads (wie das KP65):



Trigger-Eingangsquelle	Layer ^{*1}	MIDI-Notennummer	Layer ^{*2}	Instrument
Kick	Layer A	Note No.	Voice	Instrument
	Layer B	Note No.	Voice	
	Layer C	Note No.	Voice	
	Layer D	Note No.	Voice	

*1: Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 6.

*2: Sounds, die mittels der Parameter VoiceCategory und VoiceNumber auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs eingestellt wurden.

Auf den Pads erzeugte Sounds

Immer dann, wenn der interne Klangerzeuger des DTX700 ein Triggersignal empfängt, das durch Anschlagen eines Pads oder Bedienung eines Controllers erzeugt wurde, spielt er eine Voice oder einen Song, die diesem Pad oder Controller zugewiesen wurde. Wie unten beschrieben stehen drei verschiedene Zuweisungsmethoden zur Verfügung – Voices, Songs und Waves.

• Voices

Schlagzeug-Sounds wie Snares, Bassdrums und Becken; Percussion-Sounds; sowie tonale Instrumentenklänge wie Klavier, Xylophon und Gitarre.

• Songs

Phrasen, die Spieldaten einer Reihe verschiedener Instrumente enthalten.

• Waves

Audio-Dateien, die aus den verschiedensten Signalquellen in das DTX700 importiert wurden.

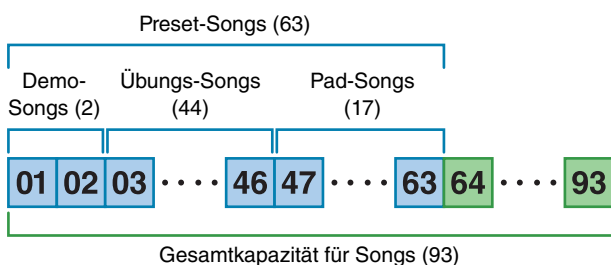
Die Seite Kit/Voice des Menübereichs wird verwendet, um Voices, Songs, und Waves (Wellenformen) den Pads und Controllern zuzuweisen. Auf jener Seite sind möglichen Zuweisungen nach Instrumententyp (bei Voices), nach Songs und nach Waves kategorisiert. Während diese drei Zuweisungstypen auf jeweils gleiche Weise den Pads zugewiesen werden können, ist es wichtig daran zu denken, dass jeder Typ auf verschiedene Weise gespielt wird und unter Verwendung verschiedener Parameter konfiguriert wird.

■ Voices

Das DTX700 wird mit einer riesigen Library von Schlagzeug-Sounds geliefert, z. B. Snares, Bassdrums und Becken, sowie einem breiten Spektrum von Percussion-Instrumenten. Auch sind viele tonal spielbare Instrumente enthalten, z. B. Klavier, Xylophon und Gitarre. Der Begriff „Voice“ bezeichnet jeweils einen einzelnen dieser integrierten Instrumentenklänge. Schlagzeug- und Percussion-Voices aus dieser Zusammenstellung sind nicht auf eine bestimmte Tonart festgelegt; stattdessen können Sie intuitiv deren Stimmung einstellen, so dass sie zu den Klängen anderer Instrumente passen. Dabei können tonal spielbare Instrumente wie Klavier und Gitarre den Pads mit festgelegter Tonhöhe zugewiesen werden, so dass Sie verschiedene Noten zusammen als Akkorde spielen können; dazu können Pads bei jedem aufeinander folgenden Anschlag auch nacheinander die Noten einer Phrase abrufen, so dass Sie melodische Parts spielen können (siehe Seite 21). Da das Timing und Ihre Anschlagstärke durch den Klang der Preset-Voices reflektiert wird, können Sie praktisch mit der gleichen Ausdrucksstärke spielen wie auf akustischen Instrumenten.

■ Songs

Mit dem DTX700 können Sie durch Anschlagen eines Pads ganze Songs abspielen. Ähnlich wie bei der Erzeugung eines Snare-Sounds, indem Sie ein Pad anschlagen, dem eine Snare-Voice zugewiesen wurde, können Sie die Song-Wiedergabe durch Anschlagen der Pads, denen der Song zugewiesen ist, starten und stoppen. Pads mit Song-Zuweisungen funktionieren demnach bei jedem Anschlag als Start-/Stopp-Schalter (unabhängig davon, wie hart sie angeschlagen werden). In Ihrem DTX700 sind 63 Songs enthalten, die Spieldaten aus vielen verschiedenen Instrumentengattungen enthalten (d. s. 2 Demo-Songs, 44 Übungs-Songs und 17 Pad-Songs), und indem Sie diese beliebigen Pads zuweisen, können Sie ganz einfach höchst individuelle Kits erstellen. Für noch höhere Vielseitigkeit können Sie außerdem Ihr eigenes (mit der [REC]-Taste) aufgezeichnetes Spiel kopieren und auch Standard-MIDI-Dateien (Format 0) importieren, um bis zu 93 Songs zu erstellen (siehe Seite 36).



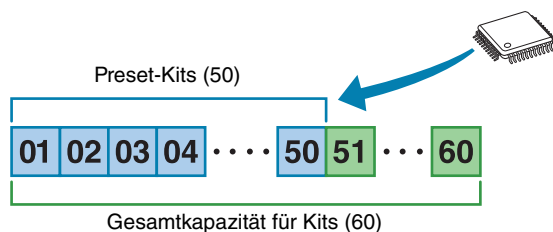
■ Waves

Das DTX700 ist mit der gesamten Funktionalität ausgestattet, mit der Audio-Dateien abgespielt werden können, die auf Computern erzeugt und bearbeitet wurden. Allgemein als „Samples“ oder „Sample-Daten“ bekannt, enthalten diese Dateien kurze Klangabschnitte. Im Zusammenhang mit dem DTX700 werden sie jedoch als „Waves“ („Wellenformen“) bezeichnet. Es können Audiodateien des Typs WAV oder AIFF in den internen Wave-Speicher des Instruments importiert und den Pads auf fast dieselbe Weise zugewiesen werden wie Voices und Songs (siehe Seite 55). Sie können importierte Waves auch bearbeiten. Da Audiodateien, die in den Wave-Speicher des DTX700 importiert wurden, den Pads genau wie Voices und Songs als einzelne Voice zugewiesen werden, wird der Begriff „Wave-Daten“ in dieser Anleitung genauso verwendet wie „Voice-Daten“ oder „Song-Daten“. Im Gegensatz dazu besteht eine „Wave-Datei“ aus Daten, die noch nicht importiert wurden und sich in Form einer Datei auf einem Computer, Sampler oder USB-Speichergerät befinden.

Bestandteile eines Kits

Beim DTX700 bezeichnet der Begriff „Kit“ eine Zusammenstellung von Voices, Songs und Waves, die den Trigger-Eingangsbuchsen (① bis ⑫) und der Buchse [HI-HAT CONTROL] (offen und geschlossen) zugewiesen sind. Um Ihnen die Erstellung zu erleichtern, ist das Drum-Trigger-Modul bereits mit 50 verschiedenen Preset-Kits ausgestattet. Sie können jedoch immer auch Ihre eigenen Kits erstellen, wie immer Sie es benötigen, und Sie können bis zu 60 davon intern speichern. Und wenn Sie aus irgend einem Grund Ihre persönlichen Einstellungen von Grund auf neu beginnen müssen, erreichen Sie mit der [KIT]-Taste den Kit-Bereich und können dort die Taste [F3] (INIT KIT) drücken, um die werksseitige Grundeinstellung wiederherzustellen.

Mit INIT KIT (Kit initialisieren) können Sie die werksseitigen Grundeinstellungen der Preset-Kits wiederherstellen.



■ Kits & Voices

Im DTX700 sind die Voice-Daten in Kits gruppiert und gespeichert. Anders gesagt: Jedes Kit enthält die voice-bezogenen Informationen für alle Pad- und Controller-Zuweisungen. Wenn durch Bearbeitung von Voices ein Kit erzeugt wird, werden innerhalb des Kits nicht die Voices selbst gespeichert, sondern nur die Einstellungen aller zugehörigen Parameter wie z. B. Stimmung, Stereopanorama, Attack-Zeit, Release-Zeit, Effekte usw. Natürlich kann jedes Pad verschiedene Parametereinstellungen haben (siehe Seite 16). Obwohl also das Display anzeigt, dass z. B. zwei oder mehr Pads dieselbe Voice zugewiesen ist, sind die Sounds jedes der Pads nicht notwendigerweise gleich.

■ Voices & Layer

Das DTX700 bietet vier Ebenen (Layer; A bis D) für jede Trigger-Eingangsquelle. Daher können Sie den verschiedenen Kanälen bis zu vier unterschiedliche Voices zuordnen. Diese einander überlagerten Voices können zudem auf drei verschiedene Weisen getriggert werden – z. B. werden sie im Stack-Modus alle gleichzeitig gespielt, im Alternate-Modus werden die Voices abwechselnd nacheinander gespielt, und im Hold-Modus werden sie mit jedem weiteren Schlag abwechselnd eingeschaltet (und gehalten) und ausgeschaltet. (Verwenden Sie den Mode-Parameter auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs, um diese Einstellungen vorzunehmen.)

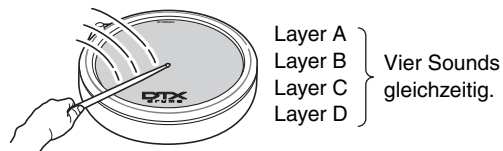
Um mehrere Voices übereinanderzulegen, wählen Sie zuerst die Trigger-Eingangsquelle aus, und verwenden Sie dann den Parameter Note auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs, um sicherzustellen, dass jeder der Layer eine MIDI-Notennummer zugewiesen ist. Verwenden Sie dann den oben erwähnten Parameter Mode, um einzustellen, wie die auf die Layer verteilten Voices getriggert werden sollen, und verwenden Sie schließlich die Parameter VoiceCategory und Number auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs, um jeder Layer geeignete Voices zuzuweisen.

HINWEIS

- Wenn Sie einer Trigger-Eingangsquelle einen Pad-Song zuweisen, kann nur eine Layer für diese Eingangsquelle konfiguriert werden.

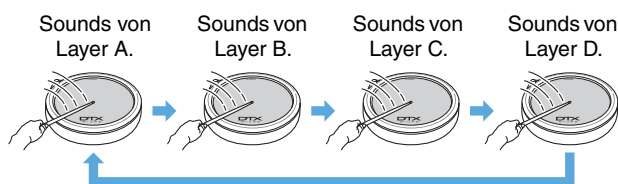
● Stack

Alle vier Layer erklingen gemeinsam.



● Alternate

Die einzelnen Layer erklingen nacheinander.



■ Voices und MIDI-Notennummern

Wichtig ist es zu verstehen, dass bei Verwendung des Stack- oder Alternate-Modus' (siehe Seite 21) die Voices einzelnen MIDI-Notennummern zugeordnet sind. In diesen Modi werden die gemeinsam zu spielenden Sounds mittels MIDI-Notennummern und nicht mittels Voices eingestellt. Um die Zusammenhänge zwischen MIDI-Notennummern und Voices des aktuellen Kits zu ändern, können Sie die den MIDI-Notennummern zugewiesenen Voices auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs auswählen.

Effekte

Der in Ihrem DTX700 eingebaute Effektprozessor wendet spezielle Audio-Effekte auf die Ausgabe aus dem Klangerzeuger an, um den Sound auf vielerlei Weise zu verbessern oder zu erweitern. Diese Effekte, die normalerweise in den letzten Bearbeitungsschritten angewendet werden, ermöglichen die Optimierung des Sounds je nach Ihren speziellen Anforderungen.

■ Design des Effektprozessors

Das DTX700 kann Effekte auf das Ausgangssignal des Klangerzeugers anwenden. Es sind die folgenden vier Effekteinheiten vorhanden.

● Variation-Effekt

Variation-Effekte erlauben die Formung des Klanges auf viele verschiedene Arten. Für jedes Kit lässt sich ein spezieller Variation-Effekt auswählen; außerdem können Sie (mit dem Parameter VarSend(Dry) (Variation Send Level) auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs) den Effektanteil einstellen, mit dem dieser Effekt auf jeden Layer angewendet wird.

● Chorus

Chorus-Effekte ändern die Räumlichkeit der Sounds, auf die sie angewendet werden. Für jedes Kit lässt sich ein spezieller Chorus-Effekt auswählen; außerdem können Sie (mit dem Parameter ChoSend(Dry) (Chorus Send Level) auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs) den Effektanteil einstellen, mit dem dieser Effekt auf jeden Layer angewendet wird.

● Reverb

Die Reverb-Effekte (Hall) verleihen den Sounds einen warmen Charakter, indem sie die komplexen Reflektionen einer realen Umgebung wie z. B. eines Konzertsaals oder eines kleinen Musikclubs simulieren. Für jedes Kit lässt sich ein spezieller Reverb-Effekt auswählen; außerdem können Sie (mit dem Parameter RevSend(Dry) (Reverb Send Level) auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs) den Effektanteil einstellen, mit dem dieser Effekt auf jeden Layer angewendet wird.

HINWEIS

- Der Grad, mit dem Songs von diesen Effekteinheiten beeinflusst werden, lässt sich mittels der Parameter VarSend(Dry) (Variation Send Level), ChoSend (Chorus Send Level) und RevSend (Reverb Send Level) auf der Seite Song/MIDI des Menübereichs einstellen; die Einstellungen lassen sich schließlich als Teil der jeweiligen Song-Daten speichern.

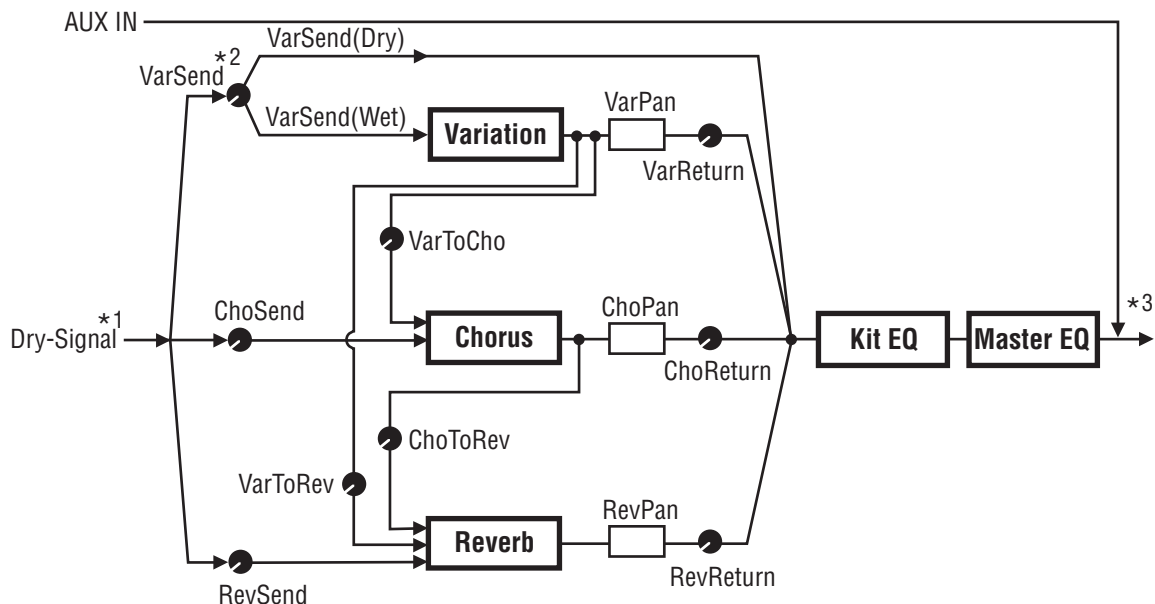
● Kit EQ

Die Effekteinheit Kit EQ bietet eine vierbandige Klangregelung und kann für jedes Kit verschieden konfiguriert werden (mittels der Parameter auf der Seite Kit/EQ des Menübereichs).

● Master EQ

Der Master-EQ bietet eine dreibandige Klangregelung des gesamten Instrumentenklanges direkt vor der Audioausgabe. Diese Effekteinheit wird konfiguriert auf der Seite Utility/Master EQ des Menübereichs; das Umschalten der Kits hat keine Auswirkungen auf die Klangeinstellungen.

■ Effekt-Signalfloss



- *1: Click-Track-Voices (Klickspur) lassen sich nicht an die Effekte senden.
- *2: Mit dem Parameter VarSend(Dry) (Variation Send Level) können Sie das gewünschte Verhältnis zwischen dem Signalanteil, der den Effekt umgeht (dem Direktsignal) und dem Signalanteil, der den Effekt durchläuft (dem Effektsignal) einstellen.
- *3: Effekte lassen sich nicht auf externe, vom [AUX IN]-Port zugeführte Audiosignale anwenden.

■ Effekte & Effektkategorien

Die verschiedenen von den Effekteinheiten dieses Instruments gebotenen Einzeleffekte sind in eine Reihe verschiedener Kategorien eingeteilt. Im Folgenden finden Sie Beschreibungen jeder Kategorie und den darin enthaltenen Effekten. Wir empfehlen Ihnen, bei der Einstellung der Effekte diese Beschreibungen zu beachten. Die Effekttabelle jeder Kategorie zeigt an, welche der Effekteinheiten – d. h. Reverb (Rev), Chorus (Cho) oder Variation (Var) – für den fraglichen Effekt verwendet werden kann. Jeder mit dem Symbol ✓ markierte Effekt kann auf den entsprechenden Parameter-Einstellseiten ausgewählt und bearbeitet werden.

● Kompressor & EQ (Klangregelung)

Ein Kompressor ist ein Effekt, der häufig zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Verringerung der Lautstärkeunterschiede) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Gesang, Gitarrenspiel oder anderen Signalen, die eine stark variierende Dynamik besitzen, komprimiert dieser Effekt den Dynamikumfang, so dass leise Passagen lauter und laute Passagen leiser geregelt werden. Außerdem können die Ansprechigenschaften des Kompressors (Attack und Decay) eingestellt werden, um festzulegen, wie druckvoll/lebendig/komprimiert usw. das Audiosignal klingen soll. Bei der Multiband-Kompression wird das Eingangssignal in drei verschiedene Frequenzbänder eingeteilt, um diese unabhängig voneinander komprimieren zu können; dem entsprechend kann man sich diesen Effekt als eine Kombination aus Kompression und Klangregelung vorstellen.

Effekttyp	Var	Beschreibung
Compressor	✓	Relativ schnell agierender Kompressor, der sich gut für das Solospiel eignet.
MltBndComp	✓	Dreibandiger Kompressor.
3 Band EQ	✓	Dreibandiger Kompressor mit Klangregelung.
Vintage EQ	✓	Historische, parametrische Fünfband-Klangregelung.
Enhancer	✓	Fügt einem Klang Obertöne hinzu, um dessen Präsenz zu erhöhen.

● Flanger & Phaser

Ein Flanger erzeugt einen wirbelnden, metallischen Sound, ähnlich dem eines Düsenflugzeugs. Während dieser Effekt auf demselben Grundprinzip basiert wie Chorus-Effekte, verwendet er kürzere Verzögerungszeiten und Rückkopplungen, um einen sehr deutlichen, schwellenden Sound zu produzieren. Dieser Effekt ist eher für die Verwendung in bestimmten Abschnitten geeignet, um Variationen zu erzeugen, anstatt ihn durchgehend für den ganzen Song zu verwenden. Ein Phaser erzeugt eine Phasenverschiebung des verarbeiteten Klages, der mittels einer Rückkopplungsschleife wieder dem Effekteingang zugemischt wird, um einen charakteristischen, bewegten aber auch weichen Sound zu erzeugen. Dieser Effekt ist insgesamt sanfter als ein Flanger und kann daher in einer größeren Zahl von Situationen angewendet werden; z. B. wird er häufig in verschiedener Stärke für E-Pianos eingesetzt, um dessen Sound „süßer“ zu machen.

Effekttyp	Cho	Var	Beschreibung
SPX Flanger	✓	✓	Erzeugt einen wirbelnden, metallischen Klang.
TempoFlanger	✓	✓	Tempo-synchronisierter Flanger.
PhaserMono	–	✓	Historischer Mono-Phaser.
PhaserStereo	–	✓	Historischer Stereo-Phaser.
TempoPhaser	–	✓	Tempo-synchronisierter Phaser.

● Distortion

Der Distortion-Effekt verzerrt den ihm zugeführten Sound. Er erzeugt einen Klang ähnlich einem Verstärker, der zu laut eingestellt bzw. dem ein zu starkes Signal zugeführt wird, der also „übersteuert“ wird, sodass er verzerrt. Dieser Effekttyp wird häufig verwendet, um einem Klang einen harten, bissigen Sound zu verleihen; der entstehende Sound ist gleichzeitig auch „fetter“ und erzeugt ein längeres Ausklingen (z. B. bei Gitarren). Das Attribut „fett“ erhält der Sound aufgrund der vielen Obertöne, die in übersteuerten Signalen enthalten sind. Das längere „Sustain“ (Ausklingen) entsteht nicht durch Verlängerung des ursprünglichen Klages, sondern dadurch, dass das Signal durch die Verzerrung insgesamt komprimiert und das leiser werdende, ausklingende Signal somit länger zu hören ist.

Effekttyp	Var	Beschreibung
AmpSim 1	✓	Simulation eines Gitarrenverstärkers.
AmpSim 2	✓	Simulation eines Gitarrenverstärkers.
CompDist	✓	Kombiniert Kompression und Verzerrung.
CompDistDly	✓	Kombiniert Kompression, Verzerrung und Verzögerung.

● Wah

Ein Wah-Effekt ändert dynamisch die Frequenzcharakteristik eines Filters um einen einzigartigen Filterverlauf zu erzeugen, der dem Klang des englisch ausgesprochenen „Wah“ („Uoah“) ähnelt. „Auto Wah“ ändert dabei die Frequenz in zyklischer Form mittels eines LFO, während das „Touch Wah“ wechselnde Filterverläufe je nach Pegel des Eingangssignals produziert.

Effekttyp	Var	Beschreibung
AutoWah	✓	Historischer, automatischer Wah-Effekt.
TouchWah	✓	Historischer, lautstärkeabhängiger Wah-Effekt.
TouchWahDist	✓	Touch Wah mit Verzerrung in der Ausgangsstufe.

● Reverb

Reverb-Effekte (Hall) formen den komplexen Nachhall, den der Schall in geschlossenen Räumen erzeugt. Sie fügen dem Originalklang das natürlich klingende „Verhallen“ hinzu, das ein Gefühl der Tiefe und Räumlichkeit bewirkt. Es können verschiedene Halltypen ausgewählt werden – z. B. hall (Halle), room (Raum), plate (Hallplatte) und stage (Bühne) – die den Klang akustischer Umgebungen verschiedener Größe und Form simulieren.

Effekttyp	Rev	Var	Beschreibung
SPX Hall	✓	✓	Emulation einer Hallen-Akustik mit einem Algorithmus, der aus dem klassischen digitalen Multieffektgerät SPX1000 von Yamaha stammt.
SPX Room	✓	✓	Emulation einer Raumakustik mit einem Algorithmus, der aus dem klassischen digitalen Multieffektgerät SPX1000 von Yamaha stammt.
SPX Stage	✓	✓	Emulation einer Bühnen-Akustik mit einem Algorithmus, der aus dem klassischen digitalen Multieffektgerät SPX1000 von Yamaha stammt.
R3 Hall	✓	–	Emulation der Akustik eines Konzertsaals mit einem Algorithmus, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde – einem digitalen Hallgerät für professionelle Audio-Anwendungen.
R3 Room	✓	–	Emulation einer Raumakustik mit einem Algorithmus, der aus dem oben erwähnten ProR3 von Yamaha stammt.
R3 Plate	✓	–	Emulation einer Plattenhall-Akustik mit einem Algorithmus, der aus dem oben erwähnten ProR3 von Yamaha stammt.
EarlyRef	–	✓	Frühreflektionen ohne den nachfolgenden Hall.
GateReverb	–	✓	Simulation eines Gated-Reverb-Effekts (ein in der Länge begrenzter Hall).
ReverseGate	–	✓	Simulation eines rückwärts wiedergegebenen Gated-Reverb-Effekts.

● **Chorus**

Der Chorus-Effekt simuliert den Klang mehrerer unisono gespielter Instrumente für einen volleren Klang mit mehr Tiefe. Da sich alle Instrumente hinsichtlich Tonhöhe und Phasenlage leicht voneinander unterscheiden, produziert ihr Zusammenspiel einen insgesamt wärmeren und räumlicheren Klang. Um dies zu simulieren, verwenden die Chorus-Effekte Verzögerung (Delay). Genauer gesagt wird eine verzögerte, zweite Version des Originalsignals erzeugt und mit einem Vibrato-Effekt versehen, indem die Verzögerungszeit etwa einmal pro Sekunde durch einen LFO variiert wird. Wenn diese zweite Version wieder mit dem Originalsignal gemischt wird, klingt das Ergebnis so, als ob mehrere Instrumente unisono spielen.

Effekttyp	Var	Cho	Beschreibung
G Chorus	✓	✓	Voller, tiefer Chorus mit komplexer Modulation.
2 Modulator	✓	✓	Chorus-Effekt mit einstellbarer Modulation von Tonhöhe und Amplitude für einen natürlichen, räumlichen Klang.
SPX Chorus	✓	✓	Erweitert die Modulation und die Räumlichkeit durch einen 3-phasigen LFO.
Symphonic	✓	✓	Mehrstufige Modulation für einen breiteren Chorus-Klang.
Ensemble	–	✓	Chorus-Effekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines leicht tonhöhenverschobenen Signals.

● **Tremolo & Rotary**

Tremolo-Effekte modulieren die Lautstärke des Klages in zyklischer Form. Bei einem Auto-Pan-Effekt wird der Sound von links nach rechts verschoben durch gleichzeitige, aber gegenphasige Lautstärk modulation; der Rotary-Speaker-Effekt simuliert das typische Vibrato von Rotorlautsprechern, die oft zusammen mit Orgelsounds eingesetzt werden. Bei einem Rotorlautsprecher drehen sich das Hochtönerhorn sowie ein Rotor vor dem Tieftöner, so dass ein Doppler-Effekt entsteht.

Effekttyp	Var	Beschreibung
AutoPan	✓	Das Signal bewegt sich zyklisch zwischen dem linken und rechten Kanal hin und her.
Tremolo	✓	Moduliert zyklisch die Lautstärke des verarbeiteten Signals.
RotarySp	✓	Simulation eines Rotorlautsprechers.

● **Delay**

Delay-Effekte (Verzögerung) erzeugen eine verzögerte Version des Eingangssignals, die sodann für viele verschiedene Zwecke verwendet werden können, z. B. mehr Räumlichkeit oder höhere Klangedichte.

Effekttyp	Var	Beschreibung
CrossDelay	✓	Ein Delay-Paar mit Überkreuz-Rückkopplung erzeugt einen Sound, der zwischen linkem und rechtem Kanal hin- und herläuft.
TempoCrosDly	✓	Ein Delay-Paar mit Überkreuz-Rückkopplung sowie eine temposynchronisierte Verzögerungszeit.
TempoDlyMono	✓	Ein einzelnes Mono-Delay, das mit dem Tempo des Instruments synchronisiert ist.
TempoDlySt	✓	Ein Stereo-Delay, das mit dem Tempo des Instruments synchronisiert ist.
Delay LR	✓	Ein Delay mit unabhängigen Einstellungen für den linken und rechten Kanal.
Delay LCR	✓	Ein dreifaches Delay, das die Kanäle Links, Rechts und Mitte unabhängig voneinander verarbeitet.
Delay LR St	✓	Ein Stereo-Delay mit unabhängigen Einstellungen für den linken und rechten Kanal.

● **Miscellaneous**

Diese Kategorie („Verschiedenes“) enthält Effekttypen, die nicht in den anderen Kategorien enthalten sind.

Effekttyp	Var	Beschreibung
Isolator	✓	Steuert die Lautstärke verschiedener Frequenzbänder mit wirksamen Filtern.
Telephone	✓	Reproduziert den Klang telefonisch übermittelter Sprache durch Absenkung der Höhen und Tiefen.
TalkingMod	✓	Fügt dem Eingangssignal einen vokalartigen Formanten hinzu.
PitchChange	✓	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.

■ Effektparameter

Jeder der oben aufgeführten Effekte enthält eine Reihe von Parametern, mit denen Sie festlegen können, wie das Eingangssignal verarbeitet wird. Durch Einstellen dieser Parameter kann das Verhalten jedes Effekts auf den Klang des verarbeiteten Signals oder der zu erzeugenden Musikrichtung optimal angepasst werden. Obwohl die Funktion jedes dieser Parameter in der folgenden Tabelle mit Worten beschrieben wird, ist es ratsam, sich den Klang des jeweiligen Effekts anzuhören, um die besten Einstellungen zu finden.

● Parameter mit identischen Bezeichnungen

HINWEIS

- Bestimmte Effekte enthalten Parameter mit identischen Bezeichnungen, die aber unterschiedliche Funktionen haben. In der folgenden Tabelle wird die Funktion jedes dieser Parameter separat beschrieben, und die zugehörigen Effekte sind mit aufgeführt.

Name des Parameters	Beschreibung
AMDepth	Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil der Amplitudenmodulation ein.
AmpType	Mit diesem Parameter stellen Sie die Art des zu simulierenden Verstärkers ein.
Attack	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die bis zur vollen Anwendung der Kompression vergehen soll.
Bottom*1	Mit diesem Parameter wird der tiefste Punkt im Filterverlaufsbereich eingestellt.
Color*2	Mit diesem Parameter stellen Sie die feste Phasenmodulation ein.
CommonRel	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die vergehen soll, bis der Kompressor aufhört, das Ausgangssignal zu beeinflussen (gemeinsam für alle drei Bänder).
Compres	Mit diesem Parameter wird der Eingangssignalpegel eingestellt, bei dem der Kompressor beginnt, das Signal zu bearbeiten (d. h. der Threshold bzw. Schwellenwert).
Cutoff	Mit diesem Parameter wird ein Versatzwert für die Filterfrequenz eingestellt.
Delay	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit nach Notenwerten eingestellt.
DelayC	Mit diesem Parameter wird die Delay-Zeit für den mittleren Kanal eingestellt.
DelayL	Mit diesem Parameter wird die Delay-Zeit für den linken Kanal eingestellt.
DelayL>R	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die zwischen dem Empfang des Eingangssignals auf dem linken Kanal und der Ausgabe auf dem rechten Kanal vergehen soll.
DelayR	Mit diesem Parameter wird die Delay-Zeit für den rechten Kanal eingestellt.
DelayR>L	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die zwischen dem Empfang des Eingangssignals auf dem rechten Kanal und der Ausgabe auf dem linken Kanal vergehen soll.

*1: Die Einstellung des Bottom-Parameters ist nur dann wirksam, wenn der Wert kleiner ist als derjenige des Top-Parameters.

*2: Der Color-Parameter hat in bestimmten Kombinationen von Mode und Stage möglicherweise keine Wirkung.

Name des Parameters	Beschreibung
Density	[Reverb-Effekte außer EarlyRef] Mit diesem Parameter stellen Sie die Halltiefe ein.
	[Early Ref] Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil der Frühreflexionen ein.
Depth	Mit diesem Parameter wird die Amplitude der LFO-Wellenform eingestellt, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
Detune	Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil ein, mit dem die Tonhöhen gegeneinander verstimmt werden.
Device	Dieser Parameter wählt eines aus mehreren Geräten aus, um den Sound auf verschiedene Weise zu verzerren.
Diffuse	[TempoPhaser und EarlyRef] Mit diesem Parameter wird die Räumlichkeit des erzeugten Klangs eingestellt.
	[Reverb-Effekte außer EarlyRef] Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie breit der Hall klingt.
Directn	Mit diesem Parameter stellen Sie die Richtung der Envelope-Follower-Modulation ein.
Div.FreqH	Mit diesem Parameter wird die Übergangsfrequenz zwischen Mitten und Höhen eingestellt, wenn der Klang in drei Bänder aufgeteilt wird.
Div.FreqL	Mit diesem Parameter wird die Übergangsfrequenz zwischen Tiefen und Mitten eingestellt, wenn der Klang in drei Bänder aufgeteilt wird.
DlyLvlC	Mit diesem Parameter wird die Delay-Lautstärke für den mittleren Kanal eingestellt.
DlyMix	Mit diesem Parameter wird der Mischpegel für das verzögerte Signal eingestellt.
DlyOfst	Mit diesem Parameter wird ein Versatzwert für die Modulation der Delay-Zeit eingestellt.
Drive	Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil ein, mit dem der Effekt angewendet wird.
DriveHorn	Mit diesem Parameter wird die Modulationstiefe eingestellt, die durch die Rotation des Hochfrequenzhorns erzeugt werden soll.
DriveRotor	Mit diesem Parameter wird die Modulationstiefe eingestellt, die durch die Rotation des Bassrotors erzeugt werden soll.
DstL.Gain	Mit diesem Parameter wird der Anteil eingestellt, um den die tiefen Frequenzen des verzerrten Sounds angehoben oder abgesenkt werden.
DstM.Gain	Mit diesem Parameter wird der Anteil eingestellt, um den die mittleren Frequenzen des verzerrten Sounds angehoben oder abgesenkt werden.
Edge	Dieser Parameter stellt die Kurve ein, die bestimmt, wie der Klang verzerrt wird.
EQ1Freq	Mit diesem Parameter wird die Grenzfrequenz des Bandes EQ1 eingestellt (Tiefen-Niveauregelung).
EQ1Gain	Mit diesem Parameter wird die Anhebung/Absenkung des Bandes EQ1 eingestellt (Tiefen-Niveauregelung).
EQ2Freq	Mit diesem Parameter wird die Arbeitsfrequenz des Bandes EQ2 eingestellt.
EQ2Gain	Mit diesem Parameter wird die Anhebung/Absenkung des Bandes EQ2 eingestellt.
EQ2Q	Mit diesem Parameter wird die Resonanz (Güte) des Bandes EQ2 eingestellt.

Name des Parameters	Beschreibung
EQ3Freq	Mit diesem Parameter wird die Arbeitsfrequenz des Bandes EQ3 eingestellt.
EQ3Gain	Mit diesem Parameter wird die Anhebung/Absenkung des Bandes EQ3 eingestellt.
EQ3Q	Mit diesem Parameter wird die Resonanz (Güte) des Bandes EQ3 eingestellt.
EQ4Freq	Mit diesem Parameter wird die Arbeitsfrequenz des Bandes EQ4 eingestellt.
EQ4Gain	Mit diesem Parameter wird die Anhebung/Absenkung des Bandes EQ4 eingestellt.
EQ4Q	Mit diesem Parameter wird die Resonanz (Güte) des Bandes EQ4 eingestellt.
EQ5Freq	Mit diesem Parameter wird die Grenzfrequenz des Bandes EQ5 eingestellt (Höhen-Niveauregelung).
EQ5Gain	Mit diesem Parameter wird die Anhebung/Absenkung des Bandes EQ5 eingestellt (Höhen-Niveauregelung).
ER/Rev	Mit diesem Parameter stellen Sie die relativen Pegel der Frühreflexionen und des Nachhalls ein.
F/RDpth	Mit diesem Parameter wird die Intensität der Vorne/Hinten-Panoramaregelung eingestellt (die nur gültig ist, wenn PanDirectn auf „Lturn“ oder „Rturn“ steht).
FBHiDmp	Mit diesem Parameter wird eingestellt, wie schnell der Feedback-Sound im oberen Frequenzband abklingt (wobei kleinere Werte ein schnelleres Abklingen bewirken).
FBLevel	[Chorus-Effekte, Delay-Effekte und TempoFlanger] Mit diesem Parameter wird eingestellt, welcher Anteil des Delay-Sounds zurück zum Effekteingang geführt wird (wobei negative Werte zusätzlich angeben, dass die Phase invertiert werden soll).
	[TempoPhaser] Mit diesem Parameter wird eingestellt, welcher Anteil des Phaser-Sounds zurück zum Effekteingang geführt wird (wobei negative Werte zusätzlich angeben, dass die Phase invertiert werden soll).
	[Reverb-Effekte] Mit diesem Parameter wird der Rückkopplungsanteil des Pre-Delays eingestellt.
FBLvl1	Mit diesem Parameter wird der Rückkopplungsanteil des ersten Delays eingestellt.
FBLvl2	Mit diesem Parameter wird der Rückkopplungsanteil des zweiten Delays eingestellt.
FBTime	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit der Rückkopplung eingestellt.
FBTime1	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit für Rückkopplungs-Delay 1 eingestellt.
FBTime2	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit für Rückkopplungs-Delay 2 eingestellt.
FBTimeL	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit für das linke Rückkopplungs-Delay eingestellt.
FBTimeR	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit für das rechte Rückkopplungs-Delay eingestellt.
Feedback	Mit diesem Parameter stellen Sie ein, welcher Anteil des Effektausgangs zurück zu dessen Eingang geführt werden soll.
Fine1	Mit diesem Parameter wird die erste Feinabstimmung der Tonhöhe eingestellt.
Fine2	Mit diesem Parameter wird die zweite Feinabstimmung der Tonhöhe eingestellt.

Name des Parameters	Beschreibung
H.Freq	Mit diesem Parameter stellen Sie die Arbeitsfrequenz des Höhen-Frequenzbandes des EQs ein.
H.Gain	Mit diesem Parameter stellen Sie die Anhebung/Absenkung des Höhen-Frequenzbandes des EQs ein.
Height	Mit diesem Parameter wird die Raumhöhe des simulierten Raumes eingestellt.
HiAtk	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die im Höhen-Frequenzband bis zur vollen Anwendung der Kompression vergehen soll.
HiGain	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel des Höhen-Frequenzbandes ein.
HiLvl	Mit diesem Parameter stellen Sie den Höhenpegel ein.
HiMute	Mit diesem Parameter schalten Sie die Stummschaltung der Höhen ein und aus.
HiRat	[MltBndComp] Mit diesem Parameter stellen Sie das Kompressionsverhältnis für das Höhen-Frequenzband ein.
	[Reverb-Effekte] Mit diesem Parameter stellen Sie die Höhen-Komponente des Gesamtsignals ein.
HiTh	Mit diesem Parameter wird der Eingangssignaleingang eingestellt, bei dem der Kompressor beginnt, das Signal im Höhen-Frequenzband zu bearbeiten.
HornF	Dieser Parameter schaltet die Rotationsgeschwindigkeit des Hochfrequenzhorns auf die Stellung „Schnell“.
HornS	Dieser Parameter schaltet die Rotationsgeschwindigkeit des Hochfrequenzhorns auf die Stellung „Langsam“.
HPF	Mit diesem Parameter wird die Grenzfrequenz des Hochpassfilters eingestellt.
InitDly	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die bis zur Erzeugung von Erstreflexionen vergehen soll.
InitDly1	Mit diesem Parameter wird die Delay-Zeit für das erste Delay eingestellt.
InitDly2	Mit diesem Parameter wird die Delay-Zeit für das zweite Delay eingestellt.
InitDlyL	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit für das Delay im linken Kanal eingestellt.
InitDlyR	Mit diesem Parameter wird die Verzögerungszeit für das Delay im rechten Kanal eingestellt.
InpMode	Dieser Parameter schaltet zwischen Mono- und Stereoeingabe um.
InpSelect	Dieser Parameter wählt einen Eingang.
L.Freq	Mit diesem Parameter stellen Sie die Arbeitsfrequenz des Tiefen-Frequenzbandes des EQs ein.
L.Gain	Mit diesem Parameter stellen Sie die Anhebung/Absenkung des Tiefen-Frequenzbandes des EQs ein.
L/RDiffuse	Dieser Parameter stellt die Unterschiedlichkeit der Delay-Zeiten für Links und Rechts ein, um einen noch räumlicheren Klang zu erzeugen.
L/RDpth	Mit diesem Parameter wird die Intensität des Links/Rechts-Panorama-Effekts eingestellt.
Lag	Mit diesem Parameter wird eine zusätzliche Verzögerung der Delay-Zeiten in Form von Notenwerten eingestellt.

Name des Parameters	Beschreibung
LFODpth	[SPX Flanger, TempoFlanger, SPX Chorus und Symphonic] Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil der Modulation ein.
	[Tempo Phaser] Mit diesem Parameter stellen Sie die Intensität der Phasenmodulation ein.
LFODiff	Mit diesem Parameter stellen Sie eine Phasendifferenz zwischen den Modulationswellenformen für Links und Rechts ein.
LFOSpeed	[TempoFlanger, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic und Tremolo] Mit diesem Parameter stellen Sie die Modulationsfrequenz ein.
	[TempoPhaser] Mit diesem Parameter wird die Modulationsgeschwindigkeit nach Notenwerten eingestellt.
	[AutoPan] Mit diesem Parameter stellen Sie die Auto-Pan-Frequenz ein.
LFOWave	[AutoWah] Mit diesem Parameter geben Sie an, ob der Filterverlaufseffekt (Sweep) mittels einer Sinus- oder einer Rechteckwelle erzeugt wird.
	[AutoPan] Mit diesem Parameter stellen Sie die Panoramakurve ein.
Livenss	Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie die Frühreflexionen abklingen.
LowAtk	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die im Tiefen-Frequenzband bis zur vollen Anwendung der Kompression vergehen soll.
LowGain	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel des Tiefen-Frequenzbandes ein.
LowLvl	Mit diesem Parameter stellen Sie den Tiefenpegel ein.
LowMute	Mit diesem Parameter schalten Sie die Stummschaltung der Tiefen ein und aus.
LowRat	[MltBndComp] Mit diesem Parameter stellen Sie das Kompressionsverhältnis für das Tiefen-Frequenzband ein.
	[Reverb-Effekte] Mit diesem Parameter stellen Sie die Tiefen-Komponente des Gesamtsignals ein.
LowTh	Mit diesem Parameter wird der Eingangssignalpegel eingestellt, bei dem der Kompressor beginnt, das Signal im Tiefen-Frequenzband zu bearbeiten.
LPF	Mit diesem Parameter wird die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters eingestellt.
M.Freq	Mit diesem Parameter stellen Sie die Arbeitsfrequenz des Mitten-Frequenzbandes des EQs ein.
M.Gain	Mit diesem Parameter stellen Sie die Anhebung/Absenkung des Mitten-Frequenzbandes des EQs ein.
M.Width	Mit diesem Parameter stellen Sie die Bandbreite des Mitten-Frequenzbandes des EQs ein.
Manual	Mit diesem Parameter stellen Sie einen Versatzwert für die Phasenmodulation ein.
MicAngl	Mit diesem Parameter wird die Links/Rechts-Neigung des Mikrofons eingestellt, das die Lautsprecherabgabe erfasst.

Name des Parameters	Beschreibung
MidAtk	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die im Mitten-Frequenzband bis zur vollen Anwendung der Kompression vergehen soll.
MidGain	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel des Mitten-Frequenzbandes ein.
MidLvl	Mit diesem Parameter stellen Sie den Mittenpegel ein.
MidMute	Mit diesem Parameter schalten Sie die Stummschaltung der Mitten ein und aus.
MidRat	Mit diesem Parameter stellen Sie das Kompressionsverhältnis für das Mitten-Frequenzband ein.
MidTh	Mit diesem Parameter wird der Eingangssignalpegel eingestellt, bei dem der Kompressor beginnt, das Signal im Mitten-Frequenzband zu bearbeiten.
MixLvl	Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil des Effektsignals ein, der dem Originalsignal zugemischt werden soll.
Mode	Mit diesem Parameter wird die Betriebsart des Phasers eingestellt.
MoveSpeed	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die vergehen soll, bis der mit dem Parameter Vowel eingestellte Sound erzeugt wird.
On/Off	Mit diesem Parameter schalten Sie den Isolator ein und aus.
OutLvl	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel ein.
OutLvl1	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel der ersten Stufe ein.
OutLvl2	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel der zweiten Stufe ein.
Output	Mit diesem Parameter stellen Sie den Ausgangspegel ein.
OverDr	Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie der Klang verzerrt wird.
Pan1	Mit diesem Parameter stellen Sie die erste Stereo-Pan-Position ein.
Pan2	Mit diesem Parameter stellen Sie die zweite Stereo-Pan-Position ein.
PanDirectn	Mit diesem Parameter stellen Sie den Auto-Pan-Typ ein.
PhShiftOfst	Mit diesem Parameter stellen Sie einen Versatzwert für die Phasenmodulation ein.
Pitch1	Mit diesem Parameter stellen Sie die erste Tonhöhe in Halbtönen ein.
Pitch2	Mit diesem Parameter stellen Sie die zweite Tonhöhe in Halbtönen ein.
PMDepth	Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil der Tonhöhenmodulation ein.
Presenc	Häufig zu finden bei Gitarrenverstärkern u. a. wird dieser Parameter verwendet, um das Höhen-Frequenzband zu regeln.
Ratio	Mit diesem Parameter stellen Sie das Kompressionsverhältnis ein.
Release	Mit diesem Parameter wird die Zeitdauer eingestellt, die vergehen soll, bis keine Kompression mehr angewendet wird.
Resonance	Mit diesem Parameter wird die Resonanz (Güte) des Filters eingestellt.
ResoOfst	Mit diesem Parameter stellen Sie einen Versatzwert für die Resonanz ein.

Name des Parameters	Beschreibung
RevDly	Mit diesem Parameter stellen Sie den Abstand zwischen den Frühreflexionen und dem Nachhall ein.
RevTime	Mit diesem Parameter stellen Sie die Halldauer ein.
RoomSize	Mit diesem Parameter wird die Raumgröße eingestellt.
Rotor/Horn	Dieser Parameter stellt die relativen Lautstärken des Hochfrequenzhorns und des Bassrotors ein.
RotorF	Dieser Parameter schaltet die Rotationsgeschwindigkeit des Bassrotors auf die Stellung „Schnell“.
RotorS	Dieser Parameter schaltet die Rotationsgeschwindigkeit des Bassrotors auf die Stellung „Langsam“.
Sens	Mit diesem Parameter wird eingestellt, wie empfindlich das Wah-Filter auf die Schwankungen des Eingangspiegels reagiert.
S-FTmHorn	Dieser Parameter stellt ein, wie lange das Hochfrequenzhorn benötigt, um jeweils die Rotationsgeschwindigkeiten „Schnell“ und „Langsam“ zu erreichen.
S-FTmRotor	Dieser Parameter stellt ein, wie lange der Bassrotor benötigt, um jeweils die Rotationsgeschwindigkeiten „Schnell“ und „Langsam“ zu erreichen.
Speaker	Mit diesem Parameter wählen Sie die Art des zu simulierenden Lautsprechers aus.
Speed	[PhaserMono und PhaserStereo] Mit diesem Parameter wird die Frequenz der LFO-Wellenform eingestellt, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
	[AutoWah] Mit diesem Parameter stellen Sie die LFO-Geschwindigkeit ein.
SpeedCtrl	Dieser Parameter stellt die Rotationsgeschwindigkeit auf „schnell“ oder „langsam“ ein.
Spread	Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie breit die Effektausgabe klingt.
Stage	Mit diesem Parameter stellen Sie die Anzahl der Phasenfilter-Schritte ein.
Thresh	Mit diesem Parameter wird der Eingangssignalpegel eingestellt, bei dem der Effekt beginnt, das Signal zu bearbeiten (Threshold bzw. Schwellenwert).
Top*3	Mit diesem Parameter wird der höchste Punkt im Filterverlaufsbereich eingestellt.
Type	[Wah effects] Mit diesem Parameter stellen Sie den Wah-Effekttyp ein.
	[EarlyRef, GateReverb und ReverseGate] Mit diesem Parameter stellen Sie die Art des reflektieren Klages ein.
Vowel	Mit diesem Parameter können Sie einen Vokaltyp auswählen.

*3: Die Einstellung des Top-Parameters ist nur dann wirksam, wenn der Wert größer ist als derjenige des Bottom-Parameters.

Interner Speicher des DTX700

Durch Speicherung von Kits, Songs und Waves, die Sie im internen Speicher des DTX700 erzeugt und bearbeitet haben, stellen Sie sicher, dass sie immer abrufbar sein werden, auch nachdem das Instrument einmal aus- und wieder eingeschaltet wurde. Außerdem lassen sich Trigger-Setups und die Einstellungen auf der Utility-Seite im Menübereich zur Weiterverwendung speichern.

■ Permanent im DTX700 gespeicherte Daten

Die folgenden Arten von Einstelldaten lassen sich im internen Speicher des DTX700 ablegen.

- Kits
- Songs
- Waves
- Trigger-Setups
- Weitere Utility-Einstellungen

HINWEIS

- Immer dann, wenn Dateien gespeichert oder geladen oder Waves und MIDI-Dateien importiert werden, werden die zugehörigen Daten automatisch gespeichert. Die Einstellungen bestimmter Parameter lassen sich nicht speichern.

■ Speichern & Laden von Dateien

Alle oben erwähnten Datensätze, die sich im internen Speicher des DTX700 ablegen lassen, können auch als Dateien auf einem USB-Speichergerät abgelegt werden. Bei Bedarf lassen sich diese gespeicherten Dateien vom Speichergerät zurück in das Drum-Trigger-Modul laden. Näheres erfahren Sie in der Beschreibung der File-Seiten des Menübereichs ([siehe Seite 57](#)).

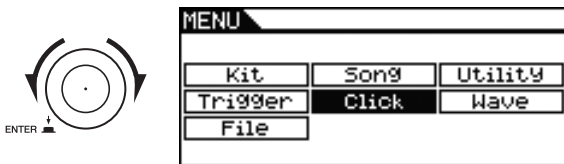
Cursor-Bedienung auf den Seiten des Menübereichs

Die Bedienung des Menübereichs unterscheidet sich hinsichtlich der Cursorplatzierung von der anderer Seiten.

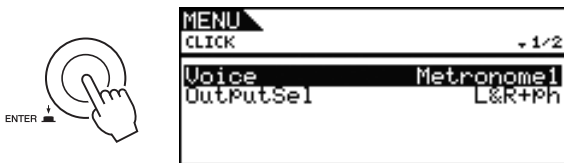
■ Navigationsseiten

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

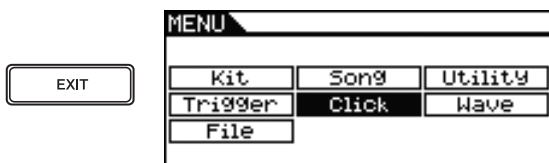
Wenn Sie das Datenrad bei Navigationsseiten bewegen, bewegt sich der Cursor (d. h. der invertierte Text) in der entsprechenden Richtung.



Durch Drücken des Datenrads können Sie den Cursor eine Ebene weiter in den Menübereich bewegen.



Um zurück zur Hauptseite zu gelangen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



■ Parameterseiten

MENU	
KIT-COMMON	
Volume	100
Tempo	130
TrgSetupLink	off
Name	[DTX700]
Icon	Acoustic

Wenn Sie das Datenrad bei Parameterseiten bewegen, bewegt sich der Cursor (d. h. der invertierte Text) innerhalb der angezeigten Liste nach oben und unten.



Wenn Sie das Datenrad drücken, zoomt der Cursor auf den Wert auf der rechten Seite.



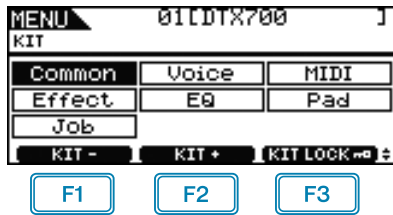
In diesem Zustand können Sie den mit dem Cursor ausgewählten Wert ändern, indem Sie das Datenrad drehen.



Wenn Sie das Datenrad erneut drücken, zoomt der Cursor heraus, so dass die ganze Zeile selektiert ist.



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		



- F1** : Die aktuelle Kit-Nummer wird um 1 verringert.
- F2** : Die aktuelle Kit-Nummer wird um 1 erhöht.
- F3** : Die aktuelle Kit-Nummer wird fixiert.

HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F2] drücken, wird die aktuelle Kit-Nummer in Zehnerschritten verringert oder erhöht.
- Siehe Seite 14 für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

Einstellungen, die gesamte Kits betreffen

KIT/COMMON

■ Liste der Funktionen

- Common
 - ├ Volume
 - ├ Tempo
 - ├ TrgSetupLink
 - ├ Name
 - └ Icon

KIT/COMMON



Volume

Mit diesem Parameter können Sie die Lautstärke des gesamten Kits einstellen.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn Sie die Einstellung des Volume-Parameters für MIDI-Kanal 10 auf der Seite Kit/MIDI/Other im Menübereich ändern, ändert sich der Volume-Parameter auf dieser Seite automatisch auf denselben Wert. Umgekehrt gilt dies nicht, d. h. die Einstellung des Volume-Parameters für MIDI-Kanal 10 auf der Seite Kit/MIDI/Other im Menübereich wird nicht durch die Änderungen auf dieser Seite beeinflusst.

Tempo

Mit diesem Parameter geben Sie das Tempo an, das bei Auswahl des aktuellen Drum-Kits automatisch eingestellt wird. Die Einstellung „off“ bedeutet, dass das Tempo sich nicht automatisch ändert, wenn dieses Kit ausgewählt wird – d. h. das Tempo des vorher eingestellten Kits bleibt erhalten.

Einstellungen: off, 30 bis 300

HINWEIS

- Wenn einem der Pads des Kits Waves zugewiesen sind, wird deren Tempo (bzw. Geschwindigkeit) nicht von der Tempoeinstellung des Kits beeinflusst.

Trigger-Setup Link (TrgSetupLink)

Mit diesem Parameter geben Sie das Trigger-Setup an, das bei Auswahl des aktuellen Kits verwendet werden soll. Jedem Drum-Kit kann ein anderes Trigger-Setup zugewiesen werden. Wählen Sie „off“, wenn das momentan ausgewählte Drum-Kit kein spezielles Trigger-Setup erfordert.

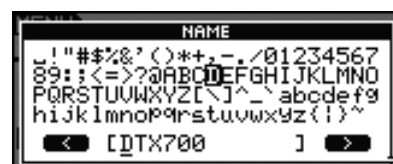
Einstellungen: off, 1 bis 20

Name

Mit diesem Parameter stellen Sie den Namen für das momentan ausgewählte Drum-Kit ein. Drum Kits können einen Namen mit bis zu 12 Zeichen Länge erhalten.

■ Einstellen eines Kit-Namens

1. Drücken Sie das Datenrad, um die Seite für den Kit-Namen aufzurufen.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F3] im Namensfeld hin und her, und wählen Sie durch Drehen am Datenrad oder mit den Tasten [–/DEC] und [+/INC] ein Zeichen für die gewählte Stelle aus. Die folgenden Zeichen können eingegeben werden.



HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F3] drücken, bewegt sich der Cursor zum Anfang oder zum Ende des Kit-Namensfeldes.
 - Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [–/DEC] oder [+/INC] drücken, oder bei gehaltener [SHIFT]-Taste das Datenrad drehen, springt der Cursor zwischen den Zeichen „_“, „0“, „A“, „a“ und „~“ um.
3. Wenn Sie den gewünschten Namen eingegeben haben, drücken Sie [EXIT], um zur vorigen Seite zurückzukehren.
 4. Drücken Sie auf die Taste [STORE] und auf das Datenrad, um Ihre neue Einstellung zu speichern.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Icon

Eine künstlerische Interpretation des Aussehens des aktuellen Kits kann rechts auf der Kit-Seite angezeigt werden (Zugriff über die [KIT]-Taste). Mit dem Parameter Icon können Sie die Abbildung des Kits ändern. Außerdem können Sie „off“ wählen, so dass kein Symbol angezeigt wird.

Einstellungen: Acoustic, Rock, Electric, Percuss, RhythmBox, Effect, R&B/H-Hop, PadSong, off

Einstellungen in Bezug auf Voices

KIT/VOICE

■ Liste der Funktionen

```

Voice
├─ VoiceCategory
├─ VoiceNumber
├─ Tune
├─ Note
├─ Volume
├─ Pan
├─ Attack
├─ Decay
├─ Release
├─ Filter
├─ Q
├─ VarSend(Dry)
├─ ChoSend
├─ RevSend
├─ Mono/Poly
├─ AltGroup
└─ SliderSelect
  
```

KIT/VOICE 1/6

Das Aussehen der Seite Kit/Voice hängt unter Anderem von der momentan gewählten Voice ab.

- Wenn eine Voice (d. h. kein Song und keine MIDI-Notennummer) für das aktuelle Pad ausgewählt wurde (siehe Seite 17):



- Wenn ein Song für das aktuelle Pad ausgewählt wurde (siehe Seite 17):

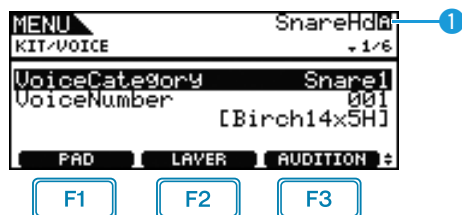


- Wenn eine MIDI-Notennummer für das aktuelle Pad ausgewählt wurde (siehe Seite 18):



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

[Seite, die angezeigt wird, wenn eine Voice für das aktuelle Pad ausgewählt wurde]



1 Aktuelles Pad

Dies zeigt das Pad an, für welches Voice-Einstellungen vorgenommen werden. Sie können das aktuelle Pad entweder durch Anschlagen eines anderen Pads umschalten, oder durch Drücken von [F1] (PAD), wodurch sich ein Einblendfenster öffnet, wo Sie das Datenrad drehen und ein Pad auswählen können.

F1 PAD

Mit dieser Taste wird das aktuelle Pad ausgewählt. Beim Drücken erscheint ein Einblendfenster, und Sie können mit dem Datenrad das Pad wechseln. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Einblendfenster zu schließen. Um ein Pad auszuwählen, können Sie es auch anschlagen. Anstatt ein Pad auszuwählen, können Sie auch direkt eine MIDI-Notennummer eingeben.

Einstellungen: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHfCl, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick, C#-1 bis A#5

SHIFT + F1 PAD LOCK

Diese Tastenkombination wird verwendet, um das mit 1 markierte Pad zu fixieren. Dadurch können Sie auch auf anderen Pads spielen, ohne die Auswahl zu ändern.

F2 LAYER

Verwenden Sie diese Taste, um die einzustellende Layer auszuwählen. Jedes Pad enthält bis zu vier Layer, von denen jede zum Spielen einer bestimmten Voice verwendet werden kann.

HINWEIS

- Auf dieser Seite können Layer nur dann für ein Pad ausgewählt werden, wenn mit dem Parameter Note auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs mehr als einer Layer eine MIDI-Notennummer zugewiesen wurde.

F3 AUDITION

Mit dieser Taste können Sie die eingestellte Voice spielen, ohne ein Pad anschlagen zu müssen.

VoiceCategory

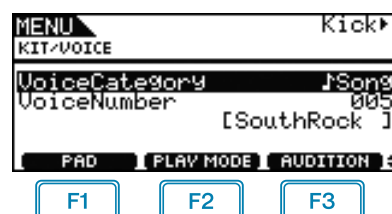
Verwenden Sie diesen Parameter zur Angabe der Kategorie, aus welcher die zuzuweisende Voice stammen soll. Außerdem können Sie angeben, dass ein Song oder eine Wave zugewiesen werden soll.

Einstellungen: Kick, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal, Hi-Hat, LatinPerc, AsiaPerc, AfrcArbcPerc, OrchPerc, ElectricPerc, EFX, Melody, Wave, Song

VoiceNumber

Verwenden Sie diesen Parameter zur Angabe der Anzahl der zuzuweisenden Voices.

[Seite, die angezeigt wird, wenn ein Song für das aktuelle Pad ausgewählt wurde]



F2 PLAYMODE (Song-Wiedergabemodus)

Mit dieser Taste wird ein Wiedergabemodus gewählt, wenn dem aktuellen Pad ein Song zugewiesen ist.

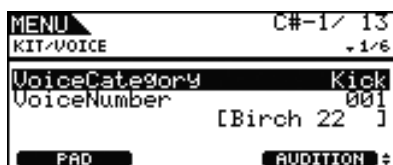
▶	Play: Der Song startet von Anfang an.
▶	Chase: Bei jedem Anschlagen des Pads wird ein weiterer Takt des Songs gespielt.
▶	Cut-off: Es kann nur jeweils ein auf diesen Modus eingestellter Song zur Zeit gespielt werden. Bei jedem Auslösen eines Songs im Cut-off-Modus wird also ein etwaiger anderer Song, der bereits in diesem Modus gespielt wird, automatisch gestoppt.

HINWEIS

- Bis zu drei Songs können gleichzeitig gespielt werden.
- Wenn der Parameter VoiceCategory auf „Song“ gestellt ist, werden für diese Seite keine weiteren Panels angezeigt.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

[Die Seite, die angezeigt wird, wenn eine MIDI-Notennummer direkt mit der Taste [F1] (PAD) ausgewählt wurde]



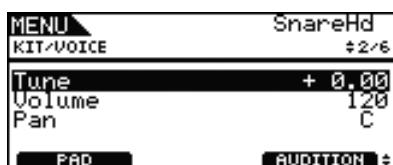
HINWEIS

- Der Parameter VoiceCategory kann nicht auf „Song“ gestellt werden, wenn eine MIDI-Notennummer direkt ausgewählt wird.

KIT/VOICE 2/6

Der für das Stimmen (Tuning) verwendete Parameter hängt von der Art der Voice ab, die dem gewählten Pad zugewiesen wurde.

[Schlagzeugklänge oder Waves (d. h. importierte Audiodateien)]



[Wenn die VoiceCategory „Melody“ ist]



Tuning (Tune)

Mit diesem Parameter können Sie die Stimmung der zugeordneten Voice in Cent-Schritten (0,01 = 1 Cent) einstellen.

Einstellungen: -24.00 über +0.00 bis +24.00

HINWEIS

- Ein Cent ist eine Einheit für die Tonhöhe, definiert als ein Hundertstel eines Halbtons. 100 Cents = 1 Halbton

Note

Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe der zugeordneten Voice als MIDI-Notennummer einstellen.

Einstellungen: C-2 bis G8

Volume

Mit diesem Parameter können Sie die Lautstärke der ausgewählten Voice einstellen.

Einstellungen: 0 bis 127

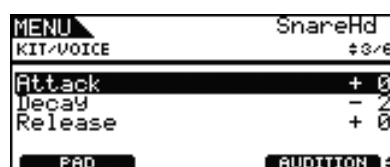
Voice Panorama (Pan)

Mit diesem Parameter können Sie das Stereopanorama der Voice einstellen.

Einstellungen: L63 über C bis R63

KIT/VOICE 3/6

Mit den folgenden Parametern lässt sich der Klang der Voice einstellen.



Attack (Attack Time)

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie lange es nach dem Anschlagen des Pads dauert, bis die zugeordnete Voice ihren Spitzenpegel erreicht.

Einstellungen: -64 über +0 bis +63

Decay (Decay Time)

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie lange es dauert, bis die Voice nach Erreichen ihres Spitzenpegels auf einen gleich bleibenden Pegel abklingt.

Einstellungen: -64 über +0 bis +63

Release (Release Time)

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie lange es nach dem Senden einer MIDI-Note-Off-Meldung dauert, bis die Voice ausklingt.

Einstellungen: -64 über +0 bis +63

HINWEIS

- MIDI-Note-Off-Meldungen werden nicht für Pads und Layer gesendet, bei denen der Parameter RcvKeyOff (Receive Key Off) auf der Seite Kit/MIDI/Assign im Menübereich auf „off“ eingestellt ist. Daher hat die Release-Zeit-Einstellung in einem solchen Fall keine Wirkung.
- Bei bestimmten Arten von Voices hat die Veränderung der obigen Klangparameter nur sehr geringe Auswirkungen.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/VOICE 4/6



Filter Cutoff Frequency

Mit diesem Parameter können Sie eine Grenzfrequenz für das Tiefpassfilter einstellen. Frequenzen über diesem Pegel werden von der ausgewählten Voice entfernt.

Einstellungen: -64 über +0 bis +63

Filter Resonance (Q)

Mit diesem Parameter können Sie durch Anheben von Frequenzen in der Nähe der Grenzfrequenz die Klangfarbe der Voice ändern.

Einstellungen: -64 über +0 bis +63

KIT/VOICE 5/6

Im EFFECT-SEND-Abschnitt können Sie einstellen, mit welcher Stärke der eingebaute Variation-, Chorus- oder Reverb-Effekt des DTX700 auf einzelne Voices angewendet wird.



Variation Send Level (VarSend(Dry))

Mit diesem Parameter können Sie festlegen, mit welchem Pegel das Signal der Voice zum Variation-Effekt gesendet wird. (Der Dry-Pegel (Direktanteil) ist in Klammern angezeigt.)

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn für die aktuelle Voice Layer eingestellt wurden, können Sie für jede Layer einen eigenen Send-Pegel einstellen.

Chorus Send Level (ChoSend)

Mit diesem Parameter können Sie festlegen, mit welchem Pegel das Signal der Voice zum Chorus-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Der Chorus-Send-Pegel für das gesamte Kit kann mit dem Parameter ChoSend (Chorus Send Level) auf der Seite Kit/Effect/Mixer des Menübereichs eingestellt werden.
- Wenn für die aktuelle Voice Layer eingestellt wurden, können Sie für jede Layer einen eigenen Send-Pegel einstellen.

Reverb Send Level (RevSend)

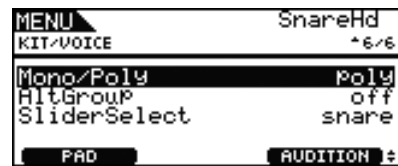
Mit diesem Parameter können Sie festlegen, mit welchem Pegel das Signal der Voice zum Reverb-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Der Chorus-Send-Pegel für das gesamte Kit kann mit dem Parameter Reverb Send Level (RevSend) auf der Seite Kit/Effect/Mixer des Menübereichs eingestellt werden.
- Wenn für die aktuelle Voice Layer eingestellt wurden, können Sie für jede Layer einen eigenen Send-Pegel einstellen.

KIT/VOICE 6/6



Polyphony (Mono/Poly)

Mit diesem Parameter können Sie festlegen, wie überlappende Sounds vom selben Pad behandelt werden.

mono	Wenn durch Anschlagen desselben Pads zwei überlappende Sounds erzeugt werden, erhält der spätere Sound Priorität und der frühere Sound wird stummgeschaltet.
poly	Es wird keine solche Einschränkung angewendet, und alle überlappenden Sounds werden ausgegeben.

Einstellungen: mono, poly

Alternate Group (AltGroup)

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Voices alternierenden Gruppen (d. h. monophone Pad-Sätze, bei denen nur jeweils eines zur Zeit einen Sound erzeugen kann) zuzuordnen. Wenn Sie nicht möchten, dass verschiedene einzelne Voices zusammen gespielt werden, sollten diese der gleichen Alternate Group zugewiesen werden. Wenn durch Spielen auf den Pads Voices aus der gleichen alternierenden Gruppe ausgelöst werden, erhält stets die spätere Voice Vorrang, und der frühere Sound wird stummgeschaltet. Stellen Sie diesen Parameter auf „off“, wenn Sie die Voice keiner Alternate Group zuweisen möchten.

Einstellungen: off, hhOpen, hhClose, 1 bis 124

HINWEIS

- Die alternierenden Gruppen „hhOpen“ und „hhClose“ arbeiten auf besondere Weise: Wenn eine Voice aus der Gruppe „hhClose“ nach einer Voice aus der Gruppe „hhOpen“ ausgelöst wird, wird die hhOpen-Voice stummgeschaltet und nur die hhClose-Voice gespielt. Bei keiner anderen Triggering-Folge wird der frühere Sound stummgeschaltet (beispielsweise hhOpen gefolgt von hhOpen; hhClose gefolgt von hhOpen; oder hhClose gefolgt von hhClose).

SliderSelect

Mit diesem Parameter wählen Sie den Schieberegler zur Steuerung der Voice-Lautstärke des ausgewählten Pads.

Einstellungen: kick, snare, tom, cymbal, hihat, no asg (wird ausgewählt, wenn keine Zuordnung gewünscht wird)

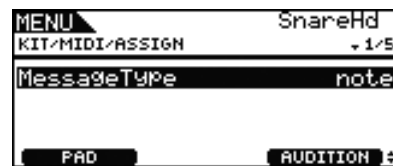
Einstellungen in Bezug auf MIDI

KIT/MIDI

■ Liste der Funktionen

- MIDI
 - Assign
 - Message Type
 - Mode
 - Note
 - MIDI Ch
 - Gate Time
 - RcvKeyOff
 - TrgLink
 - MaskTime
 - VelLimitLo
 - VelLimitHi
 - VelCrossFade
 - TrgVel
 - TrgMonoPoly
 - TrgAltGrp
 - TG MIDI Sw
 - TG Switch
 - MIDI Switch
 - Sonstige
 - Transmit
 - Volume
 - Pan
 - MSB
 - LSB
 - PC
 - VarSend(Dry)
 - ChoSend
 - RevSend
 - CC No
 - CC Val

KIT/MIDI/ASSIGN 1/5



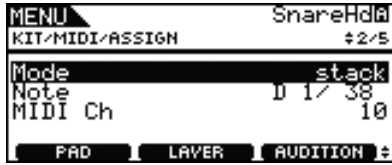
Message Type

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Art der MIDI-Meldung auszuwählen, die immer dann gesendet wird, wenn das aktuelle Pad angeschlagen wird.

note	Es wird eine MIDI-Note gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie durch Anschlagen des Pads einen Sound erzeugen möchten.
CC	Es wird eine Controller-Meldung gesendet.
PC	Es wird eine Programmwechselfeldung (Program Change) gesendet.
start	Es wird der SysEx-Befehl „Start“ (hexadezimal „FA“) gesendet.
continue	Es wird der SysEx-Befehl „Continue“ (hexadezimal „FB“) gesendet.
stop	Es wird der SysEx-Befehl „Stop“ (hexadezimal „FC“) gesendet.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/ASSIGN 2/5



Playing Mode (Mode)

Verwenden Sie diesen Parameter um für das aktuelle Pad einen der Spielmodi Stack, Alternate oder Hold einzustellen.

stack	Wenn der Stack-Modus („Stapelmodus“) ausgewählt ist, werden alle dem Pad zugewiesenen Noten gleichzeitig ausgelöst. Sie können diesen Modus beispielsweise verwenden, um mit einem einzigen Schlag Akkorde zu erzeugen oder mehrere Voices oder Waves auszulösen. Um nur einen einzelnen Sound zu erzeugen, wählen Sie diesen Modus aus und weisen Sie dem Pad nur eine Voice zu.
alternate	Wenn der Alternate-Modus (alternierend) ausgewählt ist, werden die dem Pad zugewiesenen Noten bei jedem Anschlagen einzeln in Folge gespielt. Sie können diesen Modus beispielsweise verwenden, um bei jedem Anschlagen des Pads einen anderen Sound zu erzeugen.
alternate	Wenn der Hold-Modus („Haltemodus“) ausgewählt ist, werden die dem Pad zugewiesenen Noten bei jedem Anschlagen abwechselnd ein- und ausgeschaltet. Wenn zum Beispiel ein Halteklang zugewiesen wurde, wird er beim ersten Anschlagen des Pads eingeschaltet, beim nächsten Anschlagen ausgeschaltet usw.

Einstellungen: stack, alternate, hold

HINWEIS

- Wenn mit dem Parameter Note (ebenfalls auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) keiner der Layer (A bis D) des Pads eine Notennummer zugewiesen wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.

Note

Verwenden Sie diesen Parameter, um eine MIDI-Note auszuwählen, die von dem aktuellen Layer gesendet werden soll. Sie können auch eine der beiden folgenden Spezialeinstellungen auswählen.

off	Ungeachtet der mit dem Parameter Mode vorgenommenen Einstellung wird beim Anschlagen des Pads eine MIDI-Note gesendet.
skip	Wenn mit dem Parameter Mode „alternate“ ausgewählt wurde, wird diese Layer übersprungen. Anders ausgedrückt: Es wird keine MIDI-Note gesendet, wenn diese Layer an der Reihe ist. Alternativ hat, wenn beim Parameter Mode „stack“ oder „hold“ eingestellt wurde, diese Einstellung die gleiche Wirkung wie das vorstehende „off“ (d. h. für diese Layer wird keine MIDI-Note gesendet).

Einstellungen: off, C#-2/1 to F#8/126, skip

HINWEIS

- Voices können keinen Notennummern auf MIDI-Kanal 10 zugewiesen werden, die in Klammern angezeigt werden – zum Beispiel „(C#-2/1)“. Wenn also eine dieser Nummern gewählt wird, werden die Einstellungen der Parameter VoiceCategory und VoiceNumber auf der Seite Kit/Voice im Menübereich als „---“ angezeigt.
- Noten auf MIDI-Kanal 10, die bereits einer Layer zugewiesen wurden, werden mit einem vorangestellten Sternchen angezeigt – zum Beispiel „*C3“.

MIDI Channel (MIDI Ch)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den MIDI-Kanal für MIDI-Noten einzustellen, die für die aktuelle Layer gesendet werden.

Einstellungen: 1 bis 16

HINWEIS

- Wenn keiner der Layer des Pads eine Notennummer zugewiesen wurde (siehe Seite 4), wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/ASSIGN 3/5

MENU		SnareHdA
KIT/MIDI/ASSIGN		#3/5
GateTime		0.3s
RcvKeyOff		off
TrgLink		off
MaskTime		off
PAD		LAYER
		AUDITION

GateTime

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Notendauer (Gate Time) für MIDI-Noten einzustellen, die für die aktuelle Layer gesendet werden. Beim Anschlagen eines Pads wird eine MIDI-Note-On-Meldung gesendet, und die entsprechende Note-Off-Meldung wird kurz darauf gesendet. Die Dauer zwischen dem Senden dieser Signale wird als „Gate Time“ bezeichnet, und durch Anpassen dieser Einstellung können Sie die Dauer von MIDI-Noten steuern.

Einstellungen: 0.0s bis 9.9s

HINWEIS

- Wenn mit dem Parameter Note (ebenfalls auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) keiner der Layer (A bis D) des Pads eine Notenummer zugewiesen wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.
- Wenn der Mode-Parameter (auch auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) auf „hold“ gestellt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.
- MIDI-Note-Off-Meldungen werden nicht für Pads und Layer gesendet, bei denen der Parameter RcvKeyOff (Receive Key-off; auch auf der Seite Kit/MIDI/Assign im Menübereich) auf „off“ eingestellt ist. Wenn Sie eine Gate Time einstellen möchten, achten Sie daher darauf, RcvKeyOff auf „on“ einzustellen.

Receive Key-off (RcvKeyOff)

Verwenden Sie diesen Parameter, um einzustellen, ob für die aktuelle Layer MIDI-Note-Off-Meldungen gesendet werden sollen oder nicht. Die meisten Schlaginstrumenten-Voices sind einmalig erklingende Sounds („One-Shot“), die im Zeitverlauf schnell ausklingen, bis sie verstummen. Daher werden keine MIDI-Note-Off-Meldungen benötigt, um sie zu stoppen. Deshalb sollte dieser Parameter normalerweise auf „off“ eingestellt sein. Falls jedoch einem Pad oder Layer ein nicht ausklingender Sound zugewiesen ist, können Sie sicherstellen, dass die benötigte MIDI-Note-Off-Meldung gesendet wird, indem Sie diesen Parameter auf „on“ einstellen. Außerdem können Sie mit dem Parameter GateTime (auch auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) einstellen, wieviel Zeit zwischen dem Anschlagen des Pads und dem Senden der MIDI-Note-Off-Meldung vergeht.

Einstellungen: off, on

HINWEIS

- Das Senden von MIDI-Note-Off-Meldungen ist stets automatisch eingeschaltet, wenn ein anderer MIDI-Kanal als Kanal 10 für das Pad oder die Layer ausgewählt ist. In diesem Fall wird diese Einstellung daher als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

Trigger Link (TrgLink)

Mit diesem Parameter geben Sie an, welche der anderen Trigger gleichzeitig ausgelöst werden sollen, wenn der aktuell ausgewählte angeschlagen wird. Wählen Sie „off“, um nur den aktuellen Trigger auszulösen. Bedenken Sie, dass die möglichen Einstellungen vom momentan eingestellten Trigger abhängen.

Einstellungen: off, rim1, rim2, rim1&2, head, bow, Pad10

MaskTime

Mit diesem Parameter geben Sie eine Wartezeit an, die vergehen muss, bis der aktuelle Trigger erneut ausgelöst werden kann. In der Einstellung „2.0s“ z. B. ignoriert das DTX700 das Triggersignal zwei Sekunden lang, nachdem Sie das entsprechende Pad bzw. die Zone angeschlagen haben.

Einstellungen: off, 20ms bis 30.00s

KIT/MIDI/ASSIGN 4/5

MENU		SnareHdA
KIT/MIDI/ASSIGN		#4/5
VelLimitLo		0
VelLimitHi		127
VelCrossFade		0
PAD		LAYER
		AUDITION

Velocity Limit: Low (VelLimitLo)

Velocity Limit: High (VelLimitHi)

Mit diesen Parametern können Sie den Velocity-Bereich einstellen, bei dem die aktuelle Layer eine MIDI-Note-On-Meldung sendet. Der Begriff „Velocity“ bezieht sich auf die Geschwindigkeit (oder Stärke), mit der ein Pad angeschlagen wird. Durch Einstellen oberer und unterer Grenzen mit diesen Parametern können Sie verhindern, dass Sounds erzeugt werden, wenn das Pad zu hart oder zu sanft angeschlagen wird.

Einstellungen: 0 bis 127

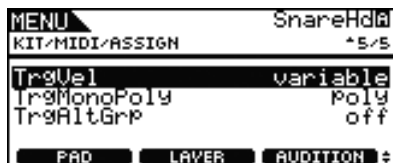
Velocity Cross Fade (VelCrossFade)

Mit diesem Parameter können Sie angeben, wie schnell die Velocity-Pegel unter die Velocity-Grenze fallen sollen. In der Einstellung „0“ z. B. wird bei Velocity-Werten außerhalb der festgelegten Grenzen überhaupt kein Sound erzeugt. Um so mehr Sie diesen Wert erhöhen, um so weniger scharf werden die „Ränder“ dieses Bereichs abgegrenzt.

Einstellungen: 0 bis 127

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/ASSIGN 5/5



Trigger Velocity (TrgVel)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Velocity-Wert von MIDI-Noten zu steuern, der immer dann gesendet wird, wenn das aktuelle Pad angeschlagen wird.

variable	Die MIDI-Velocity-Werte spiegeln die Stärke wider, mit der das Pad angeschlagen wird.
1 bis 127	MIDI-Noten werden mit diesem festen Velocity-Wert gesendet, gleichgültig, wie hart oder sanft das Pad angeschlagen wird.

Einstellungen: variable, oder 1 bis 127

HINWEIS

- Wenn mit dem Parameter Note (ebenfalls auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) keiner der Layer (A bis D) des Pads eine Notennummer zugewiesen wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.
- Es wird kein Ton erzeugt, wenn Sie diesen Parameter auf einen Wert außerhalb des Velocity-Bereichs einstellen, der mit den Parametern VelLimitLo (Velocity Limit: Low) und VelLimitHigh (Velocity Limit: High (auch auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) einstellen.

Trigger Mono/Pol (TrgMonoPoly)

Verwenden Sie diesen Parameter, um festzulegen, was geschieht, wenn das aktuelle Pad mehrmals schnell hintereinander angeschlagen wird. In der Einstellung „mono“ wird der vorherige Sound gestoppt, bevor ein neuer Sound beginnt. In der Einstellung „poly“ wird der vorherige Sound nicht gestoppt, bevor ein neuer Sound beginnt.

Einstellungen: mono, poly

HINWEIS

- Wenn mit dem Parameter Note (ebenfalls auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) keiner der Layer (A bis D) des Pads eine Notennummer zugewiesen wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.
- MIDI-Note-Off-Meldungen werden nicht für Pads und Layer empfangen, bei denen der Parameter RcvKeyOff (Receive Key-off; auch auf der Seite Kit/MIDI/Assign im Menübereich) auf „off“ eingestellt ist. Wenn Sie den Trigger auf monophon („mono“) einstellen möchten, achten Sie daher darauf, RcvKeyOff auf „on“ einzustellen. Dies gewährleistet, dass Note-Off-Meldungen gesendet werden, um überlappende Voices zu verhindern.

Trigger Alternate Group (TrgAltGrp)

Verwenden Sie diesen Parameter, um das aktuelle Pad bei Bedarf einer alternierenden Triggergruppe zuzuweisen. Alternierende Gruppen sind monophone Pad-Sätze; es kann nur jeweils ein Pad aus einer alternierenden Gruppe zur Zeit einen Sound erzeugen. Wenn ein Pad angeschlagen wird, während ein anderes Pad aus derselben Alternate Group bereits einen Sound erzeugt, wird für das erste Pad eine MIDI-Note-Off-Meldung gesendet, zusammen mit einer MIDI-Note-On-Meldung für das zweite Pad. Um alternierende Trigger-Gruppen mit auf MIDI-Kanal 10 gespielten Voices verwenden zu können, muss das Senden von MIDI-Note-Off-Meldungen aktiviert sein – durch Auswählen von „on“ für den Parameter RcvKeyOff (Receive Key-off; auch auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs). Bis zu 32 alternierende Triggergruppen können in Ihrem DTX700 eingerichtet werden. Wenn kein Bedarf besteht, ein Pad einer alternierenden Triggergruppe zuzuordnen, können Sie diesen Parameter auf „off“ einstellen.

Einstellungen: off, 1 bis 32

HINWEIS

- Wenn mit dem Parameter Note (ebenfalls auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs) keiner der Layer (A bis D) des Pads eine Notennummer zugewiesen wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.

KIT/MIDI/TG MIDI SW

Auf der Seite TG MIDI Switch können Sie die MIDI-Kanäle des DTX700 für das Senden an den internen Klangerzeuger des Instruments, an externe MIDI-Geräte, oder für Beides einstellen.



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

Tone Generator Switch (TG Switch)

Verwenden Sie diesen Parameter, um festzulegen, ob durch das Spielen von Pads und Wechseln von Drum-Kits erzeugte MIDI-Meldungen an den internen Klangerzeuger gesendet werden sollen. (Wählen Sie die Einstellung „on“, um sie an den Klangerzeuger des DTX700 zu senden.)

Einstellungen: off, on

MIDI Switch

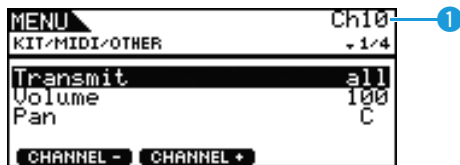
Mit diesem Parameter legen Sie fest, wie die durch Spiel auf den Pads und das Umschalten von Drum-Kits erzeugten MIDI-Meldungen ausgegeben werden sollen – über die rückseitige [MIDI OUT]-Buchse oder über den seitlichen [USB-TO-HOST]-Port. (Wählen Sie die Einstellung „on“ für Ausgabe.)

Einstellungen: off, on

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/OTHER 1/4

Auf der Seite Other (Andere) können Sie verschiedene MIDI-Meldungen einstellen, die immer dann gesendet werden sollen, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird.



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

Transmit

Verwenden Sie diesen Parameter, um anzugeben, welche MIDI-Meldungen immer dann gesendet werden sollen, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird.

off	Es werden keine MIDI-Meldungen gesendet.
all	Alle auf dieser Seite eingestellten MIDI-Meldungen (Kit/MIDI/Other) werden gesendet.
PC	Es werden nur MIDI-Programmwechsel sowie Bank-Select MSB und LSB gesendet.

Einstellungen: off, all, PC

Volume

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Lautstärkewert einzustellen, der immer bei Auswahl des aktuellen Kits gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn der Transmit-Parameter (auch auf der Seite Kit/MIDI/Other des Menübereichs) auf „off“ oder „PC“ gestellt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

Panorama (Pan)

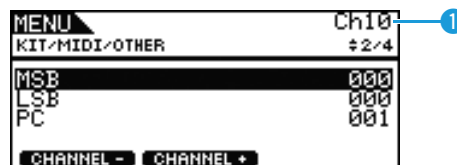
Verwenden Sie diesen Parameter, um den Panoramawert einzustellen, der immer dann gesendet werden soll, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird.

Einstellungen: L63 über C bis R63

HINWEIS

- Wenn der Transmit-Parameter (auch auf der Seite Kit/MIDI/Other des Menübereichs) auf „off“ oder „PC“ gestellt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

KIT/MIDI/OTHER 2/4



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

MSB

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen Bank-Select-MSB-Wert einzustellen, der bei Auswahl des aktuellen Kits gesendet wird.

Einstellungen: 000 bis 127

LSB

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen Bank-Select-LSB-Wert einzustellen, der bei Auswahl des aktuellen Kits gesendet wird.

Einstellungen: 000 bis 127

Program Change (PC)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Programmwechsel einzustellen, der immer bei Auswahl des aktuellen Kits gesendet wird.

Einstellungen: 001 bis 128

HINWEIS

- Wenn der Transmit-Parameter (auch auf der Seite Kit/MIDI/Other des Menübereichs) auf „off“ gestellt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/OTHER 3/4

Mit den folgenden Parametern können Sie für die jeweiligen Effekteinheiten den Send-Pegel festlegen, der bei Auswahl des aktuellen Kits eingestellt werden soll.



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

Variation Send Level (VarSend(Dry))

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Send-Pegel des Variation-Effekts einzustellen, der immer dann gesendet werden soll, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn MIDI-Kanal 1 auf 10 eingestellt ist, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

Chorus Send Level (ChoSend)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Send-Pegel des Chorus-Effekts einzustellen, der immer dann gesendet werden soll, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird.

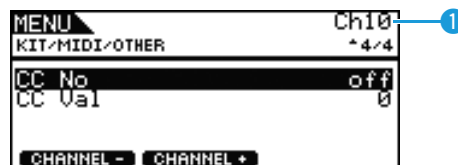
Einstellungen: 0 bis 127

Reverb Send Level (RevSend)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Send-Pegel des Reverb-Effekts einzustellen, der immer dann gesendet werden soll, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird.

Einstellungen: 0 bis 127

KIT/MIDI/OTHER 4/4



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

Control Change Number (CC No)

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Art der MIDI-Controller-Meldung einzustellen, die immer dann gesendet werden soll, wenn das aktuelle Kit ausgewählt wird. Es werden keine Controller-Meldungen gesendet, wenn „off“ eingestellt ist.

Einstellungen: off, 1 bis 95

Control Change Value (CC Val)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Wert der MIDI-Controller-Meldung einzustellen, die bei Auswahl des aktuellen Kits gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn der Transmit-Parameter (auch auf der Seite Kit/MIDI/Other des Menübereichs) auf „off“ oder „PC“ gestellt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.
- Wenn die hier eingestellte Art der MIDI-Controller-Meldung einem der folgend eingestellten Controller-Meldungstypen entspricht (auch auf der Seite Kit/MIDI/Other des Menübereichs), hat die Einstellung dieses Parameters Vorrang.
Volume, Pan, VarSend(Dry), ChoSend und RevSend

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Einstellungen in Bezug auf Effekte

KIT/EFFECT

■ Liste der Funktionen

EFFECT	
├	Mixer
├	├ VarReturn
├	├ VarPan
├	├ VarToRev
├	├ VarToCho
├	├ ChoSend
├	├ ChoReturn
├	├ ChoPan
├	├ ChoToRev
├	├ RevSend
├	├ RevReturn
├	├ RevPan
├	Variation
├	├ Category
├	├ Type
├	Chorus
├	├ Type
├	Reverb
├	├ Type

KIT/EFFECT/MIXER 1/3

MENU	
KIT/EFFECT/MIXER	→ 1/3
VarReturn	96
VarPan	C
VarToRev	0
VarToCho	0

Variation Return (VarReturn)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Return-Pegel (Effektrückweg) des Signals vom Variation-Effekt ein.

Einstellungen: 0 bis 127

Variation Panorama (VarPan)

Mit diesem Parameter stellen Sie das Stereopanorama des Return-Signals vom Variation-Effekt ein.

Einstellungen: L63 über C bis R63

Variation to Reverb (VarToRev)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil des Variation-Ausgangssignals ein, der zum Eingang des Reverb-Effekts gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

Variation to Chorus (VarToCho)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil des Variation-Ausgangssignals ein, der zum Eingang des Chorus-Effekts gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

KIT/EFFECT/MIXER 2/3

MENU	
KIT/EFFECT/MIXER	→ 2/3
ChoSend	0
ChoReturn	96
ChoPan	C
ChoToRev	0

Chorus Send Level (ChoSend)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Chorus-Send-Pegel (Effekt-Ausspielpegel) für das aktuelle Drum-Kit ein.

Einstellungen: 0 bis 127

Chorus Return Level (ChoReturn)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Return-Pegel (Effekt rückweg) des Signals vom Chorus-Effekt ein.

Einstellungen: 0 bis 127

Chorus Panorama (ChoPan)

Mit diesem Parameter stellen Sie das Stereopanorama des Return-Signals vom Chorus-Effekt ein.

Einstellungen: L63 über C bis R63

Chorus to Reverb (ChoToRev)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Anteil des Chorus-Ausgangssignals ein, der zum Eingang des Reverb-Effekts gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/EFFECT/MIXER 3/3

MENU	
KIT/EFFECT/MIXER	+ 3/3
RevSend	40
RevReturn	64
RevPan	C

Reverb Send Level (RevSend)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Reverb-Send-Pegel (Effekt-Ausspielpegel) für das aktuelle Drum-Kit ein.

Einstellungen: 0 bis 127

Reverb Return Level (RevReturn)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Return-Pegel (Effektrückweg) des Signals vom Reverb-Effekt ein.

Einstellungen: 0 bis 127

Reverb Panorama (RevPan)

Mit diesem Parameter stellen Sie das Stereopanorama des Return-Signals vom Reverb-Effekt ein.

Einstellungen: L63 über C bis R63

KIT/EFFECT/VARIATION 1/3

MENU	
[C&E:Compressor]	
KIT/EFFECT/VARIATION	+ 1/3
Category	C&E
Type	Compressor

Variation Category (Category)

Mit diesem Parameter wählen Sie eine Effektkategorie für den Variation-Effekt aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Datenliste*.

Variation Type (Type)

Mit diesem Parameter wählen Sie einen der Variation-Effekttypen aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Datenliste*.

HINWEIS

- Wenn der Parameter Type auf „No Effect“ gestellt ist, werden für diese Seite keine weiteren Panels angezeigt.

KIT/EFFECT/CHORUS 1/5

MENU	
[G Chorus]	
KIT/EFFECT/CHORUS	+ 1/5
Type	G Chorus

Chorus Type (Type)

Mit diesem Parameter wählen Sie einen der Chorus-Effekttypen aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Datenliste*.

HINWEIS

- Wenn der Parameter Type auf „No Effect“ gestellt ist, werden für diese Seite keine weiteren Panels angezeigt.

KIT/EFFECT/REVERB 1/4

MENU	
[R3 Room]	
KIT/EFFECT/REVERB	+ 1/4
Type	R3 Room

Reverb Type (Type)

Mit diesem Parameter wählen Sie einen der Reverb-Effekttypen aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Datenliste*.

HINWEIS

- Wenn der Parameter Type auf „No Effect“ gestellt ist, werden für diese Seite keine weiteren Panels angezeigt.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Zur Einstellung des Klangregelung des Kits

KIT/EQ

■ Liste der Funktionen

- EQ
 - LowGain
 - LowFreq
 - LowQ
 - LowShape
 - LowMidGain
 - LowMidFreq
 - LowMidQ
 - HighMidGain
 - HighMidFreq
 - HighMidQ
 - HighGain
 - HighFreq
 - HighQ
 - HighShape

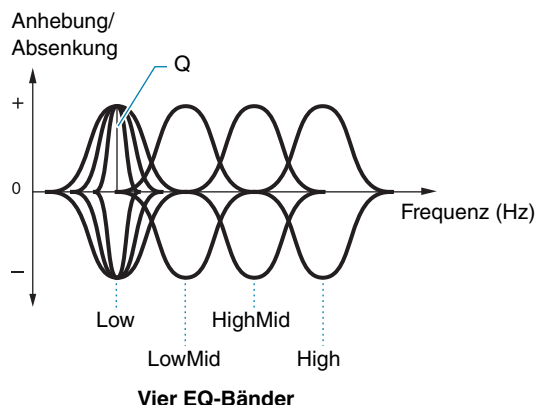
KIT/EQ 1/4 bis 4/4

■ Einstellen des Kit-Equalizers

Die Parameter der Seite Kit/EQ des Menübereichs können verwendet werden um den Kit-Equalizer einzustellen, der den Klang von Voices, Songs und anderen Audiosignalen formt. Mit diesem vierbandigen Equalizer können Sie den Signalpegel bei der für jedes Band festgelegte Arbeitsfrequenz beliebig anheben oder absenken können. Außerdem können die Frequenzbänder für Bässe („low“) und Höhen („high“) entweder auf Niveauregelung (Shelving) oder Glockenform (Peaking) eingestellt werden.

HINWEIS

- Die Kit-Klangregelung beeinflusst sowohl Schlagzeug- als auch tonale Klänge.



MENU	
KIT/EQ	+1/4
LowGain	+ 0
LowFreq	80Hz
LowQ	----
LowShape	shelving

MENU	
KIT/EQ	+2/4
LowMidGain	+ 0
LowMidFreq	200Hz
LowMidQ	0.7

MENU	
KIT/EQ	+3/4
HighMidGain	+ 0
HighMidFreq	500Hz
HighMidQ	0.7

MENU	
KIT/EQ	+4/4
HighGain	+ 0
HighFreq	8.0kHz
HighQ	----
HighShape	shelving

LowGain, LowMidGain, HighMidGain und HighGain

Mit diesen Parametern werden bei den Bändern für Tiefen, untere Mitten, obere Mitten und Höhen die Pegel im Bereich der jeweiligen Arbeitsfrequenzen abgesenkt oder angehoben.

Einstellungen: -12 über +0 bis +12

LowFreq, LowMidFreq, HighMidFreq und HighFreq

Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder für Tiefen, untere Mitten, obere Mitten und Höhen die jeweiligen Arbeitsfrequenzen ein.

Einstellungen: LowFreq: 32 Hz bis 2,0 kHz, wenn LowShape auf „shelving“ eingestellt ist
63 Hz bis 2,0 kHz, wenn LowShape auf „peaking“ eingestellt ist

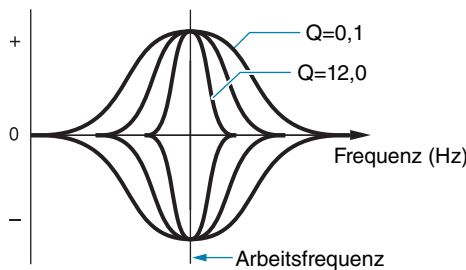
LowMidFreq, HighMidFreq: 100 Hz bis 10 kHz

HighFreq: 500 Hz bis 16 kHz

Low Resonance (LowQ), Low Mid Resonance (LowMidQ), High Mid Resonance (HighMidQ) und High Resonance (HighQ)

Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder für Tiefen, untere Mitten, obere Mitten und Höhen die jeweilige Bandbreite ein. Wenn Sie einen höheren Wert einstellen, ist ein schmaleres Frequenzband betroffen, und der Klang ändert sich im Bereich der Arbeitsfrequenz markant. Bei einem geringeren Wert ist ein breiteres Frequenzband betroffen, und der Klang im Bereich der Arbeitsfrequenz ändert sich nur wenig.

Einstellungen: 0.1 bis 12.0



HINWEIS

- Wenn einer der Parameter LowShape oder HighShape auf „shelving“ eingestellt ist, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

LowShape und HighShape

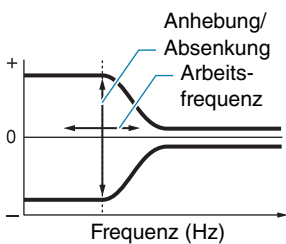
Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder für Tiefen, und Höhen den jeweiligen EQ-Typ ein.

Einstellungen: shelving, peaking

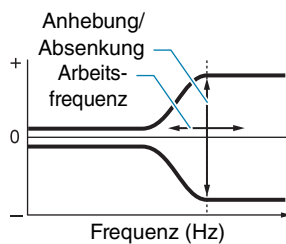
• **Shelving**

(Niveauregelung) Signale aller Frequenzen über oder unter der angegebenen Frequenz werden angehoben oder abgesenkt.

EQ low

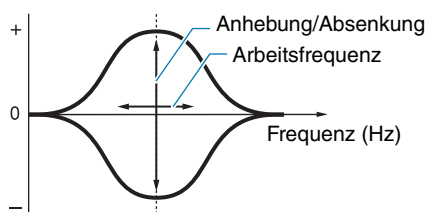


EQ high



• **Peaking**

(Glockenform) Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz werden angehoben oder abgesenkt.



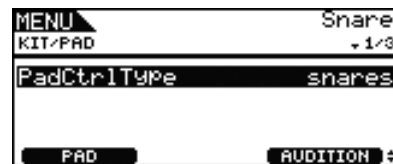
Einstellungen in Bezug auf Pads

KIT/PAD

■ **Liste der Funktionen**

- Pad
 - └ PadCtrlType
 - └ HH Func
 - └ HH MIDI Ch
 - └ HH MIDI Type
 - └ SnaresOn/Off
 - └ SnaresAdjust
 - └ SnareBuzz
 - └ ResonanceLevel

KIT/PAD 1/3



Pad Control Type (PadCtrlType)

Wenn ein Pad mit einem Pad-Controller am DTX700 angeschlossen wird kann dieser Parameter verwendet werden, um ihm eine Funktion zuzuweisen. Bevor Sie eine Einstellung vornehmen, drücken Sie auf jeden Fall die Taste [F1] (PAD) und wählen Sie diejenige Trigger-Eingangsbuchse, an der das betreffende Pad angeschlossen ist.

off	Dem Pad-Controller ist keine Funktion zugeordnet.
snares	Durch Drehen am Pad-Controller können Sie die Einstellungen der Parameter SnaresOn/Off (Schnären Ein/Aus) und SnaresAdjust (Schnäreneinstellung) ändern (auch auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs), d. h. Sie können die Spannung der Schnären einstellen. Durch Drehen des Pad-Controllers gegen den Uhrzeigersinn werden die Schnären z. B. immer weiter gelockert und schließlich ganz vom Fell abgehoben. Durch Drehen des Pad-Controllers im Uhrzeigersinn werden die Schnären stärker gespannt. Wenn die Schnären abgehoben sind, drehen Sie den Pad-Controller im Uhrzeigersinn, um ihn in Kontakt zum unteren Snare-Fell zu bringen.
tuning	Durch Drehen am Pad-Controller können Sie die Einstellung des Parameter Tune (Stimmen) auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs ändern, d. h. Sie können die Stimmung der Snare einstellen. Durch Drehen des Pad-Controllers gegen der Uhrzeigersinn wird die Tonhöhe gesenkt, im Uhrzeigersinn erhöht.
tempo	Durch Drehen am Pad-Controller stellen Sie das Tempo der Song-Wiedergabe oder der Klickspur ein. Sobald Sie dies tun, zeigt das Display die Tempeoeinstellung.
filter	Durch Drehen am Pad-Controller können Sie die Einstellung des Parameter Filter auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs ändern, d. h. Sie können den Klang der Snare einstellen. Durch Drehen des Pad-Controllers gegen der Uhrzeigersinn wird der Klang dumpfer, im Uhrzeigersinn heller.
snares On/Off	Durch Drehen am Pad-Controller können Sie die Parameter SnaresOn/Off (Schnären Ein/Aus) ändern (auch auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs) von „off“ auf „on“ schalten, und umgekehrt. Genauere Informationen finden Sie auf <i>Internes Design des DTX700</i> (siehe Seite 3).

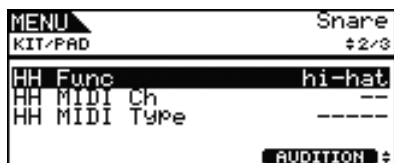


Einstellungen: off, snares, tuning, tempo, filter, snaresOn/Off

HINWEIS

- Die anfängliche Vorgabeeinstellung des Parameters PadCtrlType (Pad Control Type) variiert je nach gewähltem Schlagzeug-Set.
- Die möglichen Einstellungen des Parameters PadCtrlType (Pad Control Type) hängen von der Trigger-Eingangsbuchse ab, an der das Pad angeschlossen ist. So sind zum Beispiel die Einstellungen „snares“ und „snaresOn/Off“ nur verfügbar, wenn die Trigger-Eingangsbuchse [①SNARE] verwendet wird.

KIT/PAD 2/3



Hi-hat Function (HH Func)

Mit diesem Parameter geben Sie an, wie ein an der Trigger-Eingangsbuchse [HI-HAT CONTROL] angeschlossener Hi-Hat-Controller arbeiten soll.

hi-hat	Der Hi-Hat-Controller arbeitet so, wie es für das normale Spiel der Hi-Hat erforderlich ist.
MIDI	Wenn Sie den Hi-Hat-Controller betätigen, wird gemäß der Einstellungen der Parameter HH MIDI Ch (Hi-hat MIDI Channel) und HH MIDI Type (Hi-hat MIDI Type) eine MIDI-Meldung ausgegeben.

Einstellungen: hi-hat, MIDI

HINWEIS

- Wenn dieser Parameter auf „hi-hat“ eingestellt ist, und beim Parameter SendHH (Send Hi-hat Controller) auf der Seite Utility/MIDI des Menübereichs wurde „on“ gewählt, werden MIDI-Meldungen des Controllers Nr. 4 entsprechend dem Grad, mit dem der Hi-Hat-Controller gedrückt wird, an externe MIDI-Geräte auf MIDI-Kanal 10 ausgegeben.
- Wenn dieser Parameter auf „MIDI“ eingestellt ist, werden MIDI-Meldungen unabhängig von der Einstellung des Parameters SendHH (Send Hi-hat Controller) auf der Seite Utility/MIDI des Menübereichs gesendet.

Hi-hat MIDI Channel (HH MIDI Ch)

Wenn beim Parameter HH Func (Hi-hat Function) (auch auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs) „MIDI“ ausgewählt wurde, können Sie mit diesem Parameter den MIDI-Kanal für die Ausgabe von MIDI-Meldungen des Hi-Hat-Controllers einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

HINWEIS

- Wenn beim Parameter HH Func (Hi-hat Function) (auch auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs) „hi-hat“ ausgewählt wurde, wird hier „-“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.

Hi-hat MIDI Type (HH MIDI Type)

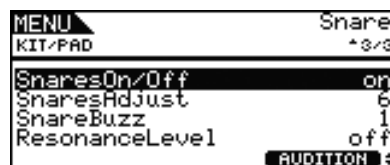
Wenn beim Parameter HH Func (Hi-hat Function) (auch auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs) „MIDI“ ausgewählt wurde, können Sie mit diesem Parameter die Art der erzeugten MIDI-Meldungen des Hi-Hat-Controllers einstellen.

Einstellungen: CC01 bis CC95 (Control Change), AT (Aftertouch), PBup (Pitch Bend up), PBdwn (Pitch Bend down)

HINWEIS

- Wenn beim Parameter HH Func (Hi-hat Function) (auch auf der Seite Kit/Pad des Menübereichs) „hi-hat“ ausgewählt wurde, wird hier „----“ angezeigt, und es ist keine Änderung möglich.

KIT/PAD 3/3



Snare Wire On/Off (SnaresOn/Off)

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Verhalten des Pads zu steuern, das an der Trigger-Eingangsbuchse [①SNARE] angeschlossen ist. In der Einstellung „on“ werden die Voices ausgegeben, die den Pads SnareHd, SnareOp und SnareCl zugewiesen sind. In der Einstellung „off“ werden die Voices ausgegeben, die den Pads SnrHdOff, SnrOpOff und SnrClOff zugewiesen sind. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 3.

Einstellungen: off, on

Snare Wire Adjustment (SnaresAdjust)

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Spannung der Schnärendrähte einzustellen. Höhere Werte bewirken stärker gespannte Schnären und umgekehrt.

Einstellungen: 1 bis 15

HINWEIS

- Wenn Sie diesen Parameter einstellen, ändert sich der Parameter Decay* auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs ebenfalls. (*: Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Parameter VoiceCategory auf „SnareHd“ oder „SnareOp“ gestellt ist.

SnareBuzz

Verwenden Sie diesen Parameter, um anzugeben, wie stark der Snare-Teppich mit den Sounds von Kick-Drum oder Toms mitschwingt. Je höher die Einstellung, desto stärker ist die Resonanz. Stellen Sie „off“ ein, damit die Schnären überhaupt nicht mitschwingen.

Einstellungen: off, 1 bis 5

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

ResonanceLevel

Verwenden Sie diesen Parameter, um anzugeben, wie stark die Toms mit dem Sound der Kick-Drum mitschwingen sollen. Je höher die Einstellung, desto stärker ist die Resonanz. Stellen Sie „off“ ein, damit die Toms überhaupt nicht mitschwingen.

Einstellungen: off, 0 bis 5

Kits verwalten

KIT/JOB

■ Liste der Funktionen

- Job
 - ├ CopyPad
 - ├ CopyKit
 - ├ ExchgPad
 - ├ ExchgKit
 - ├ ClearPad
 - └ ClearKit

KIT/JOB/COPY PAD

Auf der Copy-Pad-Seite können Sie die Einstellungen von einem Pad auf ein anderes Pad im selben Kit kopieren. Verwenden Sie Pad1 zur Auswahl des Pads, dessen Einstellungen kopiert werden sollen, und Pad2 zur Wahl desjenigen Pads, auf das Sie die Einstellungen kopieren möchten. Drücken Sie dann die Taste [F3] (EXECUTE), um die Einstellungen zu kopieren.



Zu kopierendes Pad (Pad1)

Mit diesem Parameter können Sie das Pad auswählen, dessen Einstellungen kopiert werden sollen.

Ersetztes Pad (Pad2)

Mit diesem Parameter können Sie das Pad auswählen, dessen Einstellungen ersetzt werden sollen.

Einstellungen: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHfCl, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick, all (nur für Pad2 verfügbar)

KIT/JOB/COPY KIT

Auf der Seite Copy Kit können Sie alle Einstellungen jedes Kits kopieren und in das aktuelle Kit einfügen, das mit der Taste [KIT] ausgewählt werden kann. Verwenden Sie Bank und Number zum Auswählen des Kits dessen Einstellungen kopiert werden sollen, und drücken Sie die Taste [F3] (EXECUTE), um den Kopiervorgang auszuführen.



Bank

Verwenden Sie diesen Parameter zur Angabe der Art des zu kopierenden Kits. „PRE“ bezeichnet die Preset-Kits, die in der Grundeinstellung des DTX700 gespeichert sind, und „USER“ bezeichnet die User-Kits, die mit der Taste [KIT] auf der Seite Kit zu erreichen sind.

Kit Number (Number)

Verwenden Sie diesen Parameter zur Angabe der Nummer des zu kopierenden Kits.

Einstellungen: 01 bis 50, wenn Bank auf „PRE“ gestellt ist
01 bis 60, wenn Bank auf „USER“ gestellt ist

HINWEIS

- Preset-Kits sind permanente Einstellungen, die als Grundeinstellung des DTX700 dienen. Dem entsprechend können Sie diese nicht mit der Taste [KIT] erreichen oder die Kit-Daten bearbeiten, und z. B. eine Schlagzeug-Voice ändern. Einzelheiten zur Einstellungen der Kit-Daten [siehe Seite 5](#).

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/JOB/EXCHANGE PAD

Auf der Seite Exchange Pads können Sie die Einstellungen zweier Pads vertauschen. Mit Pad1 und Pad2 wählen Sie die Pads aus, und drücken Sie die Taste [F3] (EXECUTE), um deren Einstellungen zu vertauschen.



Pad1, Pad2

Mit diesen Parametern geben Sie an, für welche beiden Pads die Einstellungen vertauscht werden sollen.

Einstellungen: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHfCl, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick

KIT/JOB/EXCHANGE KIT

Auf dieser Seite können Sie zwei Kits auswählen, deren Einstellungen vertauscht werden sollen (z. B. Kit1 und Kit2). Drücken Sie dann die Taste [F3] (EXECUTE), um die Einstellungen zu vertauschen.



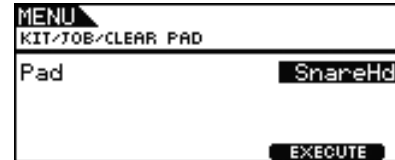
Kit1, Kit2

Mit diesen Parametern geben Sie an, für welche beiden Kits die Einstellungen vertauscht werden sollen.

Einstellungen: 01 bis 60

KIT/JOB/CLEAR PAD

Auf der Seite Clear Pad können Sie einzelne Pads des momentan ausgewählten Drum-Kits initialisieren, d. h. deren Einstellungen auf die Grundeinstellung zurücksetzen. Verwenden Sie den Parameter Pad zum Auswählen des Pads, dessen Einstellungen initialisiert werden sollen, und drücken Sie die Taste [F3] (EXECUTE).



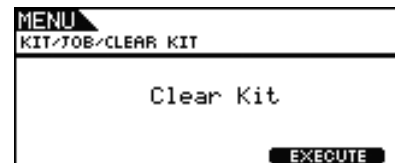
Pad

Mit diesem Parameter können Sie das Pad auswählen, dessen Einstellungen initialisiert werden sollen.

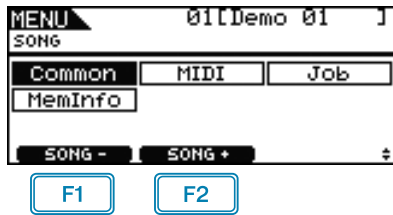
Einstellungen: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHfCl, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick

KIT/JOB/CLEAR KIT

Auf der Clear-Kit-Seite können Sie das aktuelle Drum-Kit initialisieren. Drücken Sie einfach die Taste [F3] (EXECUTE) zur Ausführung.



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		



- F1** : Die aktuelle Song-Nummer wird um 1 verringert.
- F2** : Die aktuelle Song-Nummer wird um 1 erhöht.

HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F2] drücken, wird die Song-Nummer in Zehnerschritten verringert oder erhöht.
- Siehe [Seite 14](#) für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

■ Liste der Funktionen

Common
 └ Loop
 └ Tempo
 └ Name

MIDI
 └ Transmit
 └ Volume
 └ Pan
 └ MSB
 └ LSB
 └ PC
 └ VarSend(Dry)
 └ ChoSend
 └ RevSend

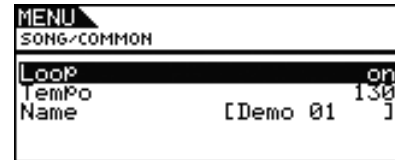
Job
 └ Clear
 └ ClearAll
 └ Copy
 └ ImprtSMF

MemInfo

Einstellungen, die alle Songs betreffen

SONG/COMMON

SONG/COMMON



Loop

Wenn dieser Parameter auf „on“ (Ein) gestellt ist, beginnt die Song-Wiedergabe von Anfang an, sobald sie am Ende angelangt ist („Loop-Wiedergabe“). Ist er auf „off“ (Aus) gestellt, wird der Song nur einmal wiedergegeben und dann angehalten („One-Shot-Wiedergabe“).

Einstellungen: off, on

Tempo

Mit diesem Parameter stellen Sie das Wiedergabetempo des ausgewählten Songs ein.

Einstellungen: 30 bis 300

HINWEIS

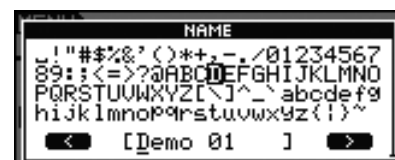
- Wenn ein Song einem Kit zugewiesen ist, hat die Tempo-Einstellung des Kits ([siehe Seite 15](#)) Vorrang vor dieser Einstellung.

Song Name (Name)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Namen des aktuellen Songs ein. Es kann ein Name von bis zu 10 Zeichen Länge eingegeben werden.

■ Song-Namen eingeben

1. Drücken Sie das Datenrad, um die Seite für den Song-Namen aufzurufen.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F3] im Namensfeld hin und her, und wählen Sie durch Drehen am Datenrad oder mit den Tasten [–/DEC] und [+/INC] ein Zeichen für die gewählte Stelle aus. Die folgenden Zeichen können eingegeben werden.



HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F3] drücken, bewegt sich der Cursor zum Anfang oder zum Ende des Song-Namensfeldes.
- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [–/DEC] oder [+/INC] drücken, oder bei gehaltener [SHIFT]-Taste das Datenrad drehen, springt der Cursor zwischen den Zeichen „┌“, „0“, „A“, „a“, und „~“ um.

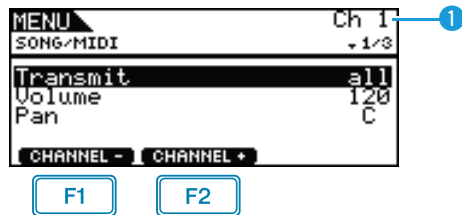
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

- Wenn Sie den gewünschten Namen eingegeben haben, drücken Sie [EXIT], um zur vorigen Seite zurückzukehren.
- Drücken Sie auf die Taste [STORE] und auf das Datenrad, um Ihre neue Einstellung zu speichern.

Einstellungen in Bezug auf MIDI

SONG/MIDI

SONG/MIDI 1/3



F1 : Die aktuelle MIDI-Kanalnummer wird um 1 verringert.

F2 : Die aktuelle MIDI-Kanalnummer wird um 1 erhöht.

1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen (1 bis 16).

Einstellungen: 1 bis 16

Transmit

Mit diesem Parameter geben Sie an, welche MIDI-Meldungen der aktuelle Song auf dem gewählten MIDI-Kanal an den internen Klangerzeuger und an externe MIDI-Geräte sendet.

off	Es werden keine MIDI-Meldungen gesendet.
all	Es werden alle hier eingestellten MIDI-Meldungen gesendet.
PC	Es werden nur MIDI-Programmwechsel gesendet, einschließlich Bank-Select MSB und LSB.

Einstellungen: off, all, PC

Volume

Mit diesem Parameter stellen Sie die MIDI-Lautstärke (Controller 7) ein, die vom aktuellen Song gesendet wird. In Bezug auf den internen Klangerzeuger wirkt sich dieser Wert auf alle auf dem entsprechenden MIDI-Kanal gespielte Voices aus, bei denen 1 angezeigt ist.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn beim obigen Parameter Transmit „off“ oder „PC“ ausgewählt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.
- Wenn Sie die Lautstärkeeinstellung für MIDI-Kanal 10 ändern, wird die Einstellung des Parameters Volume auf der Seite Kit/Common des Menübereichs ebenfalls auf den neuen Wert gesetzt.

Panorama (Pan)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Stereo-Panoramaposition (Controller 10) ein, die vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet wird. In Bezug auf den internen Klangerzeuger wirkt sich dieser Wert auf alle auf dem entsprechenden Kanal gespielte Voices aus.

Einstellungen: L64 über C bis R63

HINWEIS

- Wenn beim obigen Parameter Transmit „off“ oder „PC“ ausgewählt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

SONG/MIDI 2/3



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

Bank Select MSB (MSB)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Wert des Bank Select MSB ein, der vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet wird.

Einstellungen: 000 bis 127

Bank Select LSB (LSB)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Wert des Bank Select LSB ein, der vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet wird.

Einstellungen: 000 bis 127

Program Change (PC)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Programmwechselnummer ein, die vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet wird.

Einstellungen: 000 bis 128

HINWEIS

- Wenn beim obigen Parameter Transmit „off“ ausgewählt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

Um ein Drum-Kit des DTX700 auszuwählen, stellen Sie die Parameter für MIDI-Kanal 10 wie folgt ein: Wenn Sie eine Programmwechselnummer für diesen MIDI-Kanal vornehmen, wird beim Abspielen des Songs sofort auf das aktuelle Drum-Kit umgeschaltet.

MSB = 125, LSB = 001, PC = Nummer des gewünschten Kits

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

SONG/MIDI 3/3



1 MIDI Channel (Ch)

Mit diesem Parameter können Sie die Nummer des aktuellen MIDI-Kanals einstellen.

Einstellungen: 1 bis 16

Variation Send Level (VarSend(Dry))

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Send-Pegel des Variation-Effekts einzustellen, der vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet werden soll.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn beim obigen Parameter Transmit (siehe Seite 34) „off“ oder „PC“ ausgewählt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.
- Dieser Parameter kann nicht für MIDI-Kanal 10 eingestellt werden. Er wird daher als „---“ angezeigt, wenn dieser Kanal ausgewählt wurde.

Chorus Send Level (ChoSend)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Send-Pegel des Chorus-Effekts einzustellen, der vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet werden soll.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

- Wenn beim obigen Parameter Transmit (siehe Seite 34) „off“ oder „PC“ ausgewählt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.
- Wenn Sie den Chorus-Send-Pegel für MIDI-Kanal 10 ändern, wird die Einstellung von ChoSend (Chorus Send Level) (siehe Seite 26) für das derzeit ausgewählte Kit ebenfalls auf diesen neuen Wert gesetzt.

Reverb Send Level (RevSend)

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Send-Pegel des Reverb-Effekts einzustellen, der vom aktuellen Song auf dem gewählten MIDI-Kanal gesendet werden soll.

Einstellungen: 0 bis 127

HINWEIS

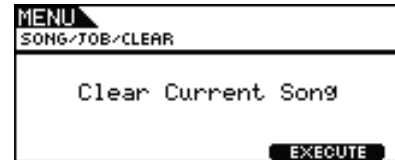
- Wenn beim obigen Parameter Transmit (siehe Seite 34) „off“ oder „PC“ ausgewählt wurde, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.
- Wenn Sie den Reverb-Send-Pegel für MIDI-Kanal 10 ändern, wird die Einstellung von RevSend (Reverb Send Level) (siehe Seite 27) für das derzeit ausgewählte Kit ebenfalls auf diesen neuen Wert gesetzt.

Songs verwalten

SONG/JOB

SONG/JOB/CLEAR

Auf der Seite Clear Current Song (Clear) können Sie alle Daten des aktuellen User-Songs löschen.

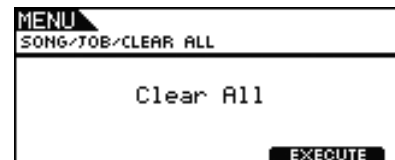


VORSICHT

- Wenn ein User-Song gelöscht wird, werden dessen Daten vollständig aus dem Speicher des DTX700 entfernt. Speichern Sie daher wichtige Daten vor dem Löschvorgang stets auf einem USB-Speichergerät oder einem anderen Speichermedium.
- Denken Sie nach dem Löschen eines Songs daran, Ihre neuen Einstellungen zu speichern.

SONG/JOB/CLEAR ALL

Auf der Seite Clear All Songs (Clear All) können Sie die Daten sämtlicher User-Songs löschen.



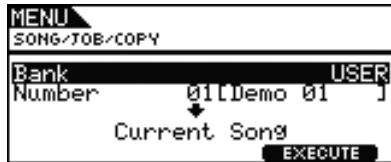
VORSICHT

- Wenn ein User-Song gelöscht wird, werden dessen Daten vollständig aus dem Speicher des DTX700 entfernt. Speichern Sie daher wichtige Daten vor dem Löschvorgang stets auf einem USB-Speichergerät oder einem anderen Speichermedium.
- Denken Sie nach dem Löschen aller Songs daran, Ihre neuen Einstellungen zu speichern.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

SONG/JOB/COPY

Auf der Seite Copy Song (Copy) können Sie einen anderen Song auf den aktuellen User-Song kopieren.



Bank

Verwenden Sie diesen Parameter zur Auswahl der Art des zu kopierenden Songs. „PRE“ bezeichnet die Preset-Songs, die in der Grundeinstellung des DTX700 gespeichert sind; „USER“ bezeichnet die User-Songs, die mit der Taste [SONG] zu erreichen sind; und „RECORDER“ ist die Aufzeichnung, die mit der Taste [REC] aufgenommen wurde.

Einstellungen: USER, PRE, RECORDER

Number

Verwenden Sie diesen Parameter zur Angabe der Nummer des zu kopierenden Songs.

Einstellungen: PRE 1 bis 63, USER 1 bis 93

HINWEIS

- Für diesen Parameter lässt sich kein Wert einstellen, wenn Bank auf „RECORDER“ eingestellt wurde.

SONG/JOB/IMPORT SMF

Auf der Import-SMF-Seite können Sie eine Standard-MIDI-Datei (SMF, Standard MIDI File) von einem USB-Speichergerät auf das DTX700 übertragen, um sie als User-Song zu verwenden. Diese Dateien enthalten MIDI-Sequenzdaten und besitzen die Dateinamenserweiterung „.mid“. Beachten Sie, dass das DTX700 nur Standard-MIDI-Dateien vom Format 0 unterstützt.

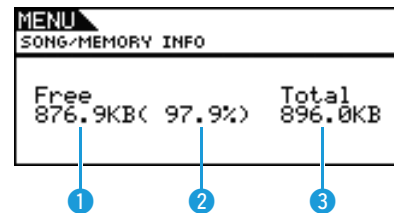


Prüfen des Song-Speicherstatus

SONG/MEMORY INFO

Um den Speicherbelegungsstatus abzulesen, navigieren Sie zur Seite Song/MemInfo (Memory Info) des Menübereichs.

SONG/MEMORY INFO



1 Verfügbarer Arbeitsspeicher (KB)

Zeigt die Menge des insgesamt verfügbaren Speichers in Kilobyte (KB) an.

2 Speicherbelegungsgrad (%)

Dieser gibt in Prozent an, wie viel des gesamten Song-Speicherplatzes momentan frei ist.

3 Gesamter Arbeitsspeicher (KB)

Zeigt die Menge des gesamten Speichers in Kilobyte (KB) an.

■ Liste der Funktionen

Allgemein

- └ MasterVolume
- └ MasterTune
- └ PanDepth
- └ AuxOutSel
- └ PlayCount
- └ AutoPowerOff
- └ LCD Mode

MasterEQ

- └ LowGain
- └ LowFreq
- └ LowQ
- └ LowShape
- └ MidGain
- └ MidFreq
- └ MidQ
- └ HighGain
- └ HighFreq
- └ HighQ
- └ HighShape

Pad

- └ PadFunc
 - └ CC Ch
 - └ CC Val
- └ FootClosePos
- └ FootSplashSens
- └ HH-KickVelSens
- └ CymbalChokeRate

EffectSw

- └ Variation
- └ Chorus
- └ Reverb
- └ SnareBuzz
- └ Resonance

MIDI

- └ MIDI IN/OUT
- └ ThruPort
- └ LocalCtrl
- └ MIDI Sync
- └ ClockOut
- └ SeqCtrl
- └ Merge
- └ Rcv10ch
- └ RcvPC
- └ RcvPC10ch
- └ PolyAfter
- └ SendHH
- └ DeviceNo.

FactSet

- └ PowerOn Auto

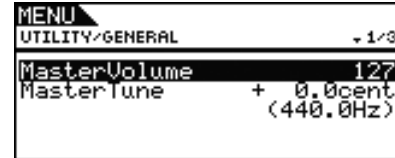
HINWEIS

- Siehe [Seite 14](#) für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

Einstellungen, die das gesamte System betreffen

UTILITY/GENERAL

UTILITY/GENERAL 1/3



MasterVolume

Mit diesem Parameter stellen Sie die Gesamtlautstärke des internen Klangerzeugers des DTX700 ein. Wenn Sie hier einen niedrigen Wert einstellen, hat der [MASTER]-Regler am Bedienfeld nur einen geringen Einfluss auf die Ausgabelautstärke.

Einstellungen: 0 bis 127

Master Tuning (MasterTune)

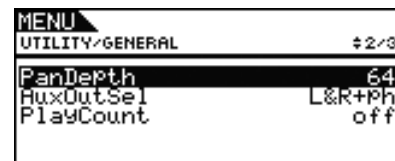
Mit diesem Parameter stellen Sie die Grundtonhöhe des internen Klangerzeugers in Schritten von 0,1 Cent ein. Der Wert in Klammern zeigt die Tonhöhe in Hertz an (für das A über dem mittleren C).

Einstellungen: -102.4 über +0.0 bis +102.3

HINWEIS

- Ein Cent ist eine Einheit für die Tonhöhe, definiert als ein Hunderstel eines Halbtons. 100 Cents = 1 Halbton)

UTILITY/GENERAL 2/3



Panorama Depth (PanDepth)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Basisbreite des gesamten Stereopanoramafelds des DTX700 ein. Die individuellen Panorama-Einstellungen für Drum-Sounds und Instrumentenklänge werden beibehalten.

Einstellungen: 1 bis 127

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Auxiliary Output Selection (AuxOutSel)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, an welchen Ausgängen das an der [AUX IN]-Buchse zugeführte Signal ausgegeben wird.

L&R+ph	Das am Auxiliary-Eingang anliegende Audiosignal wird sowohl an den OUTPUT-Buchsen ([L/MONO] und [R]) als auch an der PHONES-Buchse ausgegeben.
phones	Das am Auxiliary-Eingang anliegende Audiosignal wird nur an der [PHONES]-Buchse ausgegeben.

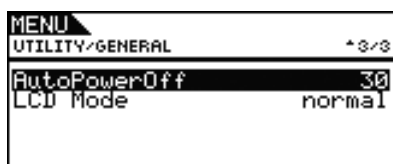
Einstellungen: L&R+ph, phones

PlayCount

Mit diesem Parameter schalten Sie einen zweiktigen Vorzähler ein (on) oder aus (off), bevor der Song wiedergegeben wird.

Einstellungen: off, on

UTILITY/GENERAL 3/3



AutoPowerOff

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie lange es nach dem letzten Bedienvorgang des DTX700 dauert, bis es sich automatisch ausschaltet. Zusätzlich zu den Einstellungen 5, 10, 15, 30, 60 und 120 Minuten können Sie diese Funktion durch Auswahl von „off“ ausschalten.

Einstellungen: off, 5, 10, 15, 30, 60, 120

LCD Mode

Mit diesem Parameter können Sie den Anzeigemodus des Displays zwischen normal (d. h. dunkle Lettern auf hellem Hintergrund) und reverse (invertiert) umschalten.

Einstellungen: normal, reverse

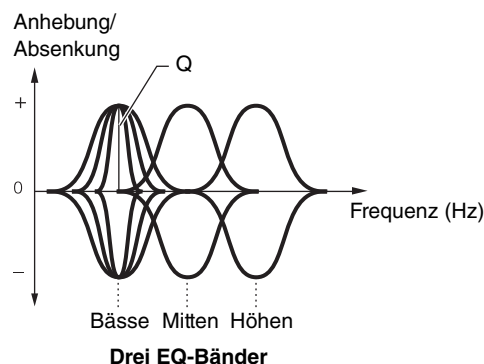
Einstellungen des Master-Equalizers

UTILITY/MASTER EQ

UTILITY/MASTER EQ 1/5 bis 5/5

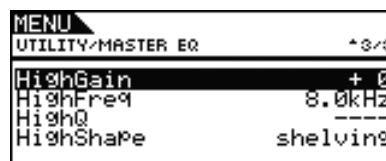
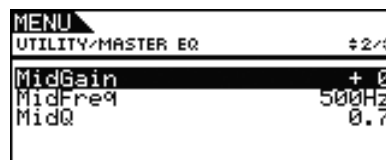
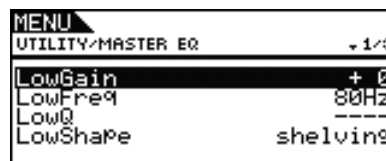
■ Einstellen des Master-Equalizers

Mit den Parametern auf der Seite Utility/Master EQ des Menübereichs können Sie den Master-Equalizer einstellen, der den Klang von Voices, Songs und anderen Audiosignalen formt. Mit diesem dreibandigen Master-Equalizer können Sie den Signalpegel bei der für jedes Band festgelegte Arbeitsfrequenz beliebig anheben oder absenken. Außerdem können die Frequenzbänder für Bässe („low“) und Höhen („high“) entweder auf Niveauregelung (Shelving) oder Glockenform (Peaking) eingestellt werden.



HINWEIS

- Die Einstellungen auf dieser Seite ändern sich, wenn Sie den Master-Equalizer aus dem Kit-Bereich heraus ändern (aufgerufen durch die Tasten [KIT] und [F1]).
- Der Master-EQ wirkt sich nicht auf Audiosignale aus, die an der Buchse [AUX IN] empfangen wurden (siehe Seite 7).



LowGain, MidGain und HighGain

Mit diesen Parametern werden bei den Bändern für Tiefen, Mitten und Höhen die Pegel im Bereich der jeweiligen Arbeitsfrequenzen abgesenkt oder angehoben.

Einstellungen: -12 über +0 bis +12

LowFreq, MidFreq und HighFreq

Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder für Tiefen, Mitten und Höhen die jeweiligen Arbeitsfrequenzen ein.

Einstellungen: LowFreq: 32 Hz bis 2,0 kHz, wenn LowShape auf „shelving“ eingestellt ist
63 Hz bis 2,0 kHz, wenn LowShape auf „peaking“ eingestellt ist

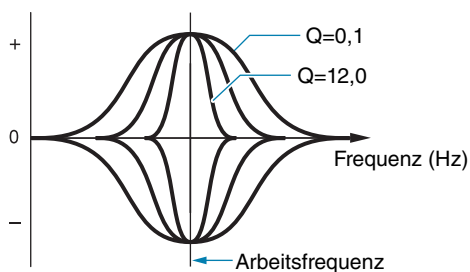
MidFreq: 100 Hz bis 10 kHz

HighFreq: 500 Hz bis 16 kHz

Low Resonance (LowQ), Mid Resonance (MidQ) und High Resonance (HighQ)

Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder für Tiefen, Mitten und Höhen die jeweilige Bandbreite ein. Wenn Sie einen höheren Wert einstellen, ist ein schmaleres Frequenzband betroffen, und der Klang ändert sich im Bereich der Arbeitsfrequenz markant. Bei einem geringeren Wert ist ein breiteres Frequenzband betroffen, und der Klang im Bereich der Arbeitsfrequenz ändert sich nur wenig.

Einstellungen: 0.1 bis 12.0



HINWEIS

- Wenn einer der Parameter LowShape oder HighShape auf „shelving“ eingestellt ist, wird diese Einstellung als „---“ angezeigt und lässt sich nicht ändern.

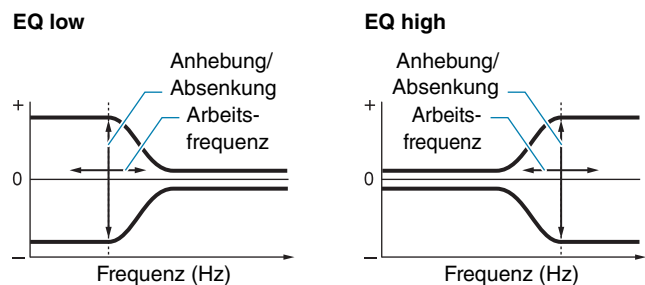
LowShape und HighShape

Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder für Tiefen, und Höhen den jeweiligen EQ-Typ ein.

Einstellungen: shelving, peaking

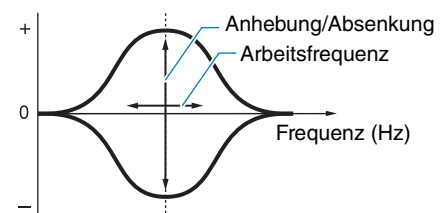
• Shelving

(Niveauregelung) Signale aller Frequenzen über oder unter der angegebenen Frequenz werden angehoben oder abgesenkt.



• Peaking

(Glockenform) Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz werden angehoben oder abgesenkt.



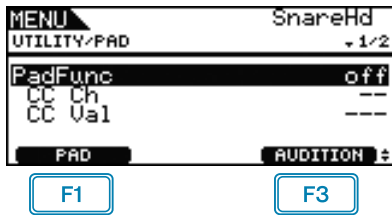


Einstellungen in Bezug auf Pads

UTILITY/PAD

Die Parameter auf der Seite Utility/Pad des Menübereichs werden verwendet, um den Pads und Controllern Funktionen zuzuweisen.

UTILITY/PAD 1/2



F1 PAD

Drücken Sie auf diese Taste, um ein Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie das einzustellende Pad auswählen können. Um ein Pad auszuwählen, können Sie es auch anschlagen.

F3 AUDITION

Mit der Taste [F3] (AUDITION) können Sie den Sound spielen, der dem aktuellen Pad zugewiesen ist, ohne das Pad anschlagen zu müssen. Die ist sehr hilfreich für den häufigen Fall, dass Sie einen Sound hören möchten, während Sie ihn einstellen.

Pad Function (PadFunc)

Verwenden Sie diesen Parameter, um eine Funktion anzugeben (z. B. Kit-Auswahl, Song-Auswahl oder Tempoeinstellung), die anstelle eines Sounds ausgelöst wird, wenn Sie auf das aktuelle Pad schlagen. Bedenken Sie, dass Sie ein Pad anschlagen oder die Taste [F1] (PAD) drücken können, um es als aktuelles Pad auszuwählen.

off	Die Sounds werden normal wiedergegeben.
inc kitNo	Die Kit-Nummer wird um 1 erhöht.
dec kitNo	Die Kit-Nummer wird um 1 verringert.
inc songNo	Die Song-Nummer wird um 1 erhöht.
dec songNo	Die Song-Nummer wird um 1 verringert.
inc tempo	Das Tempo wird um 1 BPM erhöht.
dec tempo	Das Tempo wird um 1 BPM verringert.
tap tempo	Das Pad oder der Fußschalter kann verwendet werden, um das Tempo vorzugeben.
clickOn/Off	Die Klickspur wird ein- oder ausgeschaltet.
effectOn/Off	Die Effekte werden ein- oder ausgeschaltet.
CC01 bis CC95	An den internen Klangerzeuger des DTX700 und an angeschlossene MIDI-Geräte wird eine MIDI-Controller-Meldung (Control Change) gesendet.

Einstellungen: off, inc kitNo, dec kitNo, inc songNo, dec songNo, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, effectOn/Off, CC01 bis CC95

Control-Change Send Channel (CC Ch)

Mit diesem Parameter stellen Sie den MIDI-Kanal ein, auf dem die mit dem Parameter PadFunc (Pad Function) angegebene MIDI-Controller-Meldung gesendet wird.

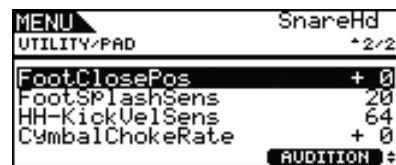
Einstellungen: 1 bis 16

Control Change Value (CC Val)

Mit diesem Parameter stellen Sie den Wert der MIDI-Controller-Meldung ein, die mit dem Parameter PadFunc (Pad Function) gesendet wird.

Einstellungen: 0 bis 127

UTILITY/PAD 2/2



Foot Closed Position (FootClosePos)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Position ein, bei der die Hi-Hat bei Betätigung eines Hi-Hat-Controllers von Geöffnet auf Geschlossen umgeschaltet wird. Je geringer der Wert, desto kleiner die virtuelle Öffnung zwischen oberem und unterem Hi-Hat-Becken.

Einstellungen: -32 über +0 bis +32

Splash Sensitivity (FootSplashSens)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Empfindlichkeit für die Erkennung eines Hi-Hat-Splash („Foot-Splash“) ein. Je höher der Wert, desto leichter ist die Erzeugung des Splash mit dem Hi-Hat-Controller. Höhere Werte führen allerdings auch dazu, dass Splashes unabsichtlich erzeugt werden, beispielsweise wenn Sie den Hi-Hat-Controller leicht drücken, um im Takt zu bleiben. Wenn Sie keine Foot-Splashes spielen möchten, sollten Sie diesen Parameter ausschalten („off“).

Einstellungen: off, 1 bis 127

HH-Kick Velocity Sensitivity (HH-KickVelSens)

Verwenden Sie diesen Parameter zur Einstellung der Empfindlichkeit des DTX700 auf die Betätigung des Fußpedals, das an der [12] HH-KICK]-Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen ist. Je höher der Wert, desto lauter ist der erzeugte Sound bei leichter Betätigung des Pedals.

Einstellungen: 0 bis 127

CymbalChokeRate

Mit diesem Parameter geben Sie an, wie schnell der Becken-Sound abklingt, wenn ein Choke gespielt oder das Becken abgedämpft wird. Je höher der Wert, desto kürzer ist die Abklingzeit.

Einstellungen: -20 über +0 bis +20

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Ein- und Ausschalten von Effekten

UTILITY/EFFECT SW

UTILITY/EFFECT SW

MENU	
UTILITY/EFFECT SW	
Variation	disable
Chorus	enable
Reverb	enable
SnareBuzz	disable
Resonance	disable

Wenn die Parameter der Seite Utility/Effect Switch auf „enable“ gestellt sind, werden die entsprechenden Effekte bei gleichzeitigem Drücken der Tasten [SHIFT] und [F2] **EFFECT-1** im Kit-Bereich (zu erreichen mit der Taste [KIT]) ein- und ausgeschaltet. In der Einstellung „disable“ hat diese Tastenkombination keinen Einfluss auf den Status der entsprechenden Effekte.

Variation : Variation-Effekt (siehe Seite 27)

Chorus : Chorus-Effekt (siehe Seite 27)

Reverb : Reverb-Effekt (siehe Seite 27)

SnareBuzz : Snare-Buzz-Effekt (siehe Seite 30)

Resonance : Resonanz-Effekt (siehe Seite 31)

Einstellungen: disable, enable

Einstellungen in Bezug auf MIDI

UTILITY/MIDI

UTILITY/MIDI 1/3

MENU	
UTILITY/MIDI 1/3	
MIDI IN/OUT	USB
ThruPort	1
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
ClockOut	on

MIDI IN/OUT

Mit diesem Parameter geben Sie an, ob der Austausch von MIDI-Meldungen mit externen Geräten über die MIDI-Buchsen oder den Anschluss [USB TO HOST] erfolgt.

Einstellungen: MIDI, USB

MIDI Thru Port (ThruPort)

Wenn das DTX700 MIDI-Meldungen von einem angeschlossenen Computer über USB empfängt, kann es diese Meldungen über einen bestimmten Port an die [MIDI OUT]-Buchse weiterleiten, sodass sie an andere externe MIDI-Geräte ausgegeben werden können. Diesen Port legen Sie mithilfe dieses Parameters fest.

Einstellungen: 1, 2

Local Control (LocalCtrl)

Mit diesem Parameter schalten Sie die Wiedergabe des internen Klangerzeugers über Pads und Songs ein („on“) oder aus („off“). Normalerweise ist dieser Parameter aktiviert, was bedeutet, dass der Klangerzeuger lokal gesteuert wird. Wenn er ausgeschaltet wird, sind die Pads und externen Controller praktisch vom internen Klangerzeuger getrennt, d. h. das DTX700 erzeugt keine Sounds, wenn Sie die Pads anschlagen bzw. Controller betätigen. Unabhängig von der Einstellung dieses Parameters werden die Spieldaten des DTX700 an der Buchse [MIDI OUT] ausgegeben, und MIDI-Daten, die von anderen Geräten an der Buchse [MIDI IN] empfangen wurden, werden verarbeitet. Die Einstellung „off“ kann äußerst hilfreich sein, falls Sie Ihr Schlagzeugspiel als MIDI-Daten auf einem Hardware-Sequencer oder einer DAW-Software aufnehmen möchten.

Einstellungen: off, on

MIDI Synchronization (MIDI Sync)

Mit diesem Parameter geben Sie an, ob Songs und die Klickspur mit dem am DTX700 festgelegten Tempo wiedergegeben oder anhand empfangener MIDI-Clock-Meldungen („F8 Timing Clock“) mit externen MIDI-Geräten synchronisiert werden sollen.

int	Songs und Klickspur werden mit der aktuellen Tempoeinstellung des DTX700 wiedergegeben. Verwenden Sie „int“, wenn das Drum-Trigger-Modul eigenständig oder als Master-Clock-Signalquelle für weitere Geräte verwendet wird.
ext	Das DTX700 wird mittels über MIDI empfangener MIDI-Clock-Meldungen synchronisiert. Verwenden Sie „ext“, wenn ein externes Instrument als Master-Clock-Signalquelle für die synchronisierte Wiedergabe verwendet wird.
auto	Über MIDI empfangene MIDI-Clock-Meldungen haben gegenüber dem aktuellen Tempo des DTX700 Vorrang. Mit anderen Worten: Wann immer MIDI-Clock-Meldungen empfangen werden, wird die Wiedergabe über sie synchronisiert, ansonsten wird das interne Tempo verwendet.

Einstellungen: int, ext, auto

HINWEIS

- Um das DTX700 erfolgreich zu synchronisieren, wenn dieser Parameter auf „ext“ oder „auto“ eingestellt ist, müssen das angeschlossene externe MIDI-Gerät oder der angeschlossene Computer zum Senden von MIDI-Clock-Meldungen konfiguriert sein.

ClockOut

Mit diesem Parameter schalten Sie das Senden von MIDI-Clock-Meldungen (F8 Timing Clock) über die [MIDI OUT]-Buchse ein („on“) oder aus („off“).

Einstellungen: off, on

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

UTILITY/MIDI 2/3

MENU	
UTILITY/MIDI	+2/3
SeqCtrl	in/out
Merge	off
Rcv10ch	on
RcvPC	on
RcvPC10ch	on

Sequencer Control (SeqCtrl)

Mit diesem Parameter geben Sie an, ob Systemzeitmeldungen (wie „FA Start“, „FB Continue“ und „FC Stop“) über MIDI gesendet und empfangen werden oder nicht.

off	Es werden keine Systemzeitmeldungen gesendet oder empfangen.
in	Systemzeitmeldungen werden empfangen, aber nicht gesendet.
out	Systemzeitmeldungen werden gesendet, aber nicht empfangen.
in/out	Systemzeitmeldungen werden gesendet und empfangen.

Einstellungen: off, in, out, in/out

HINWEIS

- Wenn beim Parameter MessageType auf der Seite Kit/MIDI/Assign im Menübereich „start“, „cont“ oder „stop“ ausgewählt wurde, hat die SeqCtrl-Einstellung (Sequencer Control) keinerlei Auswirkung, und die entsprechende Meldung (d. h. „FA Start“, „FB Continue“ oder „FC Stop“) wird ausgegeben.

MIDI Merge (Merge)

Die MIDI-Merge-Funktion ermöglicht es Ihnen, über die [MIDI IN]-Buchse empfangene MIDI-Meldungen mit Spieldaten zu mischen, die durch das Spielen auf dem DTX700 erzeugt werden, und die gemischten MIDI-Daten über die [MIDI OUT]-Buchse auszugeben. Um diese Zusammenmischung von MIDI-Meldungen zu ermöglichen, stellen Sie diesen Parameter auf „on“.

Einstellungen: off, on

Channel 10 Receive (Rcv10ch)

Mit diesem Parameter schalten Sie den Empfang von MIDI-Meldungen, die von externen Geräten auf Kanal 10 gesendet werden, ein („on“) oder aus („off“). Wenn ausgeschaltet („off“), können die Voices des internen Klangerzeugers nur durch eingehende Signale von den am DTX700 angeschlossenen Pads auf Kanal 10 gespielt werden.

Einstellungen: off, on

Program Change Receive (RcvPC)

Mit diesem Parameter schalten Sie den Empfang von MIDI-Programmwechselfmeldungen ein („on“) oder aus („off“). In der Einstellung „off“ werden die Voices nur aufgrund der Voice-Einstellungen des Drum-Kits umgeschaltet, wenn ein neues Kit ausgewählt wird. Wenn Sie möchten, dass Voices auf allen MIDI-Kanälen aufgrund von Song-Einstellungen oder Signalen von externen MIDI-Geräten umgeschaltet werden, muss dieser Parameter auf „on“ gesetzt werden.

Einstellungen: off, on

Channel-10 Program Change Receive (RcvPC10ch)

Mit diesem Parameter schalten Sie den Empfang von auf MIDI-Kanal 10 gesendeten MIDI-Programmwechselfmeldungen ein („on“) oder aus („off“). Wenn Sie möchten, dass Kits aufgrund von Song-Einstellungen oder Signalen von externen MIDI-Geräten umgeschaltet werden, muss dieser Parameter auf „on“ gesetzt werden. Beachten Sie, dass diese Einstellung nur dann wirksam ist, wenn auch der Parameter RcvPC (Program Change Receive) (auf dieser Seite) eingeschaltet ist („on“).

Einstellungen: off, on

UTILITY/MIDI 3/3

MENU	
UTILITY/MIDI	+3/3
PolyAfter	on
SendHH	on
DeviceNo.	all

Polyphonic Aftertouch (PolyAfter)

Mit diesem Parameter schalten Sie den Austausch polyphoner Aftertouch-Daten mit externen Geräten ein („on“) oder aus („off“).

Einstellungen: off, on

Send Hi-hat Controller (SendHH)

Mit diesem Parameter schalten Sie das Senden von MIDI-Meldungen durch kontinuierliche Bewegung eines Hi-Hat-Controllers zwischen geöffneter und geschlossener Position ein („on“) oder aus („off“).

Einstellungen: off, on

HINWEIS

- Wenn beim Parameter HH Func (Hi-hat Function) auf der Seite Kit/Pad im Menübereich „hi-hat“ ausgewählt ist, werden MIDI-Meldungen nur dann gesendet, wenn dieser Parameter auf „on“ gestellt ist.
- Wenn beim Parameter HH Func (Hi-hat Function) auf der Seite Kit/Pad im Menübereich „MIDI“ ausgewählt ist, werden MIDI-Meldungen immer gesendet, unabhängig davon, ob dieser Parameter auf „on“ oder „off“ gestellt ist.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Device Number (DeviceNo.)

Mit diesem Parameter stellen Sie die MIDI-Gerätenummer für das DTX700 ein. Für den erfolgreichen Austausch von Blockdaten, Parameteränderungen und anderen systemexklusiven MIDI-Meldungen muss diese Einstellung der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts entsprechen.

all	Systemexklusive Meldungen werden für alle MIDI-Gerätenummern empfangen. Darüber hinaus sendet das DTX700 Meldungen mit der Gerätenummer 1.
off	Systemexklusive Meldungen wie Datenblöcke und Parameteränderungen werden nicht gesendet oder empfangen. Beim Versuch, eine solche Operation durchzuführen, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Einstellungen: 1 bis 16, all, off

Wiederherstellen der Standardeinstellungen

UTILITY/FACTORY SET

UTILITY/FACTORY SET

Auf der Seite Factory Set können Sie sämtliche Benutzerdaten des DTX700 (also alle User-Kits, User-Trigger-Setups, User-Songs, Waves und Utility-Einstellungen) auf deren werksseitige Standardeinstellungen zurücksetzen.

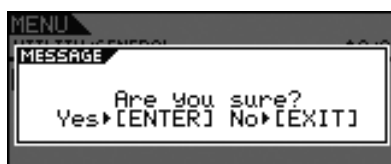


PowerOn Auto

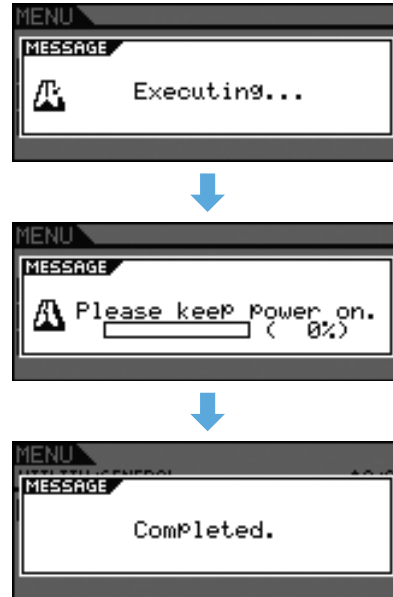
Wenn Sie das Kästchen „PowerOn Auto“ markieren, wird das Factory Set (die Grundeinstellungen) bei jedem Einschalten des DTX700 wiederhergestellt.

Werkseinstellung wiederherstellen

1. Drücken Sie die [F3]-Taste (EXECUTE). Sie werden aufgefordert, die Wiederherstellung des Factory Set zu bestätigen.



2. Um fortzufahren, drücken Sie auf das Datenrad. Alternativ können Sie die [EXIT]-Taste drücken, um den Vorgang abzubrechen. Die folgende Meldung wird während des Wiederherstellungsvorgangs angezeigt.

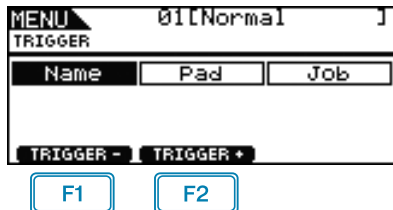


VORSICHT

- Wenn Sie das Instrument auf diese Weise zurücksetzen, werden sämtliche von Ihnen vorgenommenen Einstellungen durch die entsprechenden Standardwerte überschrieben. Daher müssen alle wichtigen benutzerdefinierten Daten zuvor auf einem USB-Speichergerät gesichert werden (siehe Seite 57).

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Dieser Abschnitt bietet eine Beschreibung der Trigger-Seiten des Menübereichs. Die Eigenschaften der von den Pads beim Anschlagen ausgegebenen Triggersignale hängt von einer Reihe verschiedener Pad-Konstruktionen ab. Auf den Trigger-Seiten können Sie die Triggersignale jedes Pads für die Verarbeitung durch das DTX700 optimieren und diese Einstellungen als Trigger-Setup-Daten speichern.



F1 : Die Nummer des aktuellen Trigger-Setups wird um 1 verringert.

F2 : Die Nummer des aktuellen Trigger-Setups wird um 1 erhöht.

HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F2] drücken, wird die aktuelle Trigger-Setup-Nummer in Zehnerschritten verringert oder erhöht.
- Siehe Seite 14 für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

■ Liste der Funktionen

Name
└ Name

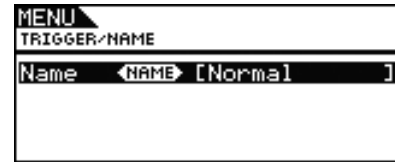
Pad
├ Curve
│ └ VelCurve
├ PadType
│ └ PadType
│ └ Gain
│ └ RejectTime
│ └ MinLevel
│ └ MaxLevel
│ └ MinVelocity
│ └ MaxVelocity
│ └ WaitTime
│ └ Head/Bow
│ └ OpenEdgeOffset
│ └ CloseCupOffset
├ Sensitivity
│ └ Head/Bow
│ └ OpenEdge
│ └ CloseCup
└ NoiseFtrTbl

Job
├ CopyPad
└ CopyTrg

Benennen des Trigger-Setups

TRIGGER/NAME

TRIGGER/NAME



Trigger Setup Name (Name)

Auf der Seite Trigger Setup Name (Name) können Sie dem aktuellen Trigger-Setup einen Namen mit einer Länge von bis zu 12 Zeichen zuweisen. Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F3] im Namensfeld hin und her, und wählen Sie durch Drehen am Datenrad oder mit den Tasten [-/DEC] und [+ /INC] ein Zeichen für die gewählte Stelle aus. Die folgenden Zeichen können eingegeben werden.



HINWEIS

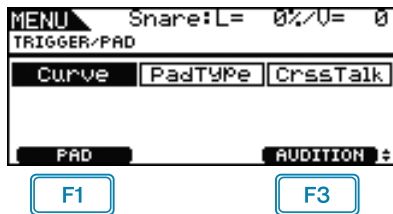
- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F3] drücken, bewegt sich der Cursor zum Anfang oder zum Ende des Trigger-Setup-Namensfeldes.
- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [-/DEC] oder [+ /INC] drücken, oder bei gehaltener [SHIFT]-Taste das Datenrad drehen, springt der Cursor zwischen den Zeichen „└“, „0“, „A“, „a“ und „~“ um.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

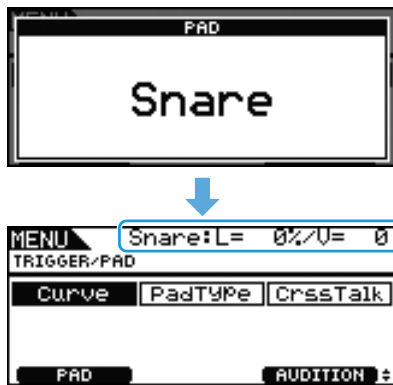
Trigger-Einstellungen für die Pads

TRIGGER/PAD

TRIGGER/PAD

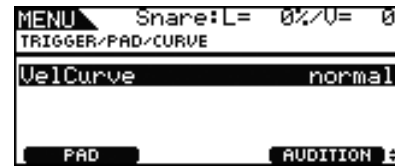


F1 : Es erscheint ein Einblendfenster, in dem ein Pad zur Bearbeitung ausgewählt werden kann. Das aktuelle Pad wird im oberen Displaybereich angezeigt („Snare“ in diesem Fall).



F3 : Es wird der Sound gespielt, der dem aktuellen Pad zugewiesen ist.

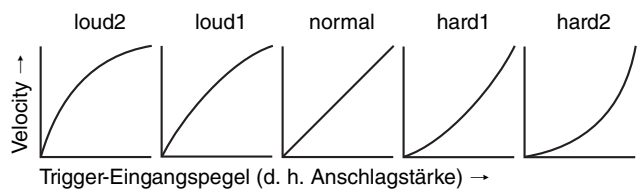
TRIGGER/PAD/CURVE



Velocity Curve (VelCurve)

Mit diesem Parameter legen Sie eine Velocity-Kurve für das aktuelle Pad fest. Eine Velocity-Kurve bestimmt, wie sich die relative Anschlagstärke auf das erzeugte Signal auswirkt. Beispiel: Mit der nachfolgend dargestellten Velocity-Kurve „loud2“ können bereits bei sanfterem Spiel relativ laute Sounds (also hohe Velocity-Werte) erzeugt werden. Demgegenüber produziert die Kurve „hard2“ nur dann laute Sounds, wenn das betreffende Pad ziemlich hart angeschlagen wird.

Einstellungen: loud2, loud1, normal, hard1, hard2



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 1/6



PadType

Mit diesem Parameter stellen Sie den Namen des aktuellen Pads ein.

Tipp: Pad-Typen

Um aus jedem einzelnen Pad den besten Sound herauszuholen, haben wir eine große Auswahl optimierter Triggerparameter vorbereitet (d. h. verschiedenen Werte, die sich auf Pad-Signale usw. beziehen), und diese entsprechend benannt. Diese Gruppen zusammengefasster Parameter werden als Pad-Typen („pad types“) bezeichnet. Es gibt Pads in vielen verschiedenen Ausführungen, z. B. Snares, Toms, Becken und Kick-Drums; daher sind die Pad-Eigenschaften auch sehr unterschiedlich. Das DTX700 ist bereits mit Pad-Typen für die meisten verschiedenen Eigenschaften ausgestattet, so dass die Fähigkeiten jedes Pads voll genutzt werden können.

Einstellungen: KP125W/125, KP65, XP120/100 Snare, XP120/100 Tom, XP80 Snare, XP80 Tom, XP70 Snare, XP70 Tom, XP120/100/80 Snare, XP80/70 Tom, TP120/100 Snare, TP120/100 Tom, TP65S Snare, TP65S Tom, TP65S HiHat, TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY100, PCY100 HiHat, PCY65S/65, PCY155/135, RHH135, RHH130, DT Snare, DT HiTom, DT LoTom, DT Kick, TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 2/6



Gain

Mit diesem Parameter stellen Sie den Gain-Pegel (bzw. die Verstärkung) ein, der auf das Eingangssignal des ausgewählten Pads angewendet wird, bevor es in ein Trigger-Signal umgewandelt wird. Bei einem hohen Wert werden alle Eingangssignale über einem bestimmten Pegel auf den gleichen Pegel (den Maximalpegel) verstärkt. Das bedeutet, dass Unterschiede in der Anschlagstärke ausgeglichen werden können. Wenn Sie hingegen einen niedrigen Wert wählen, wirken sich Unterschiede zwischen sanften und harten Anschlägen sehr viel stärker auf das Trigger-Ausgabesignal aus. Dies ermöglicht ein weitaus ausdrucksstärkeres Spiel.

Einstellungen: 1 bis 64

RejectTime

Mit diesem Parameter geben Sie an, für welche Dauer nach dem Anschlagen eines Pads ein zweites Eingangssignal ignoriert wird. Je höher der hier eingestellte Wert ist, desto länger ist der Zeitraum, während dem kein zweiter Sound erzeugt wird.

Einstellungen: 4 ms bis 500 ms

HINWEIS

- Im folgenden Spezialfall wird während der Reject-Zeit trotzdem ein zweiter Sound erzeugt.
Der Typ des angeschlagenen Pads (wie auf dieser Seite Trigger/Pad/Pad Type eingestellt) beginnt nicht mit „DT“, außerdem ist der Triggerpegel des zweiten Schlags innerhalb der Ablehnungszeit (Reject) mindestens doppelt so hoch wie der des ersten Schlags.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 3/6

MENU Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/PAD TYPE #3/6	
MinLevel	18%
MaxLevel	100%
MinVelocity	18
MaxVelocity	127
PAD	AUDITION

Minimum Level (MinLevel)

Maximum Level (MaxLevel)

Mit diesen Parametern stellen Sie den Bereich der Eingangssignale ein (als Prozentwert), die in Trigger-Signale umgewandelt werden. Alle Eingangssignale, die den Minimalpegel nicht übersteigen, werden nicht in ein Trigger-Signal umgewandelt und erzeugen somit keinen Sound. Demgegenüber erzeugen Eingangssignale, die den Maximalpegel erreichen oder darüber liegen, Triggersignale mit maximaler Anschlagstärke (siehe unten).

Einstellungen: 0% bis 99% bei Minimum Level
1% bis 100% bei Maximum Level

Minimum Velocity (MinVelocity)

Maximum Velocity (MaxVelocity)

Mit diesen Parametern geben Sie die maximale und minimale Velocity ein, die den Einstellungen Maximum Level und Minimum Level (siehe oben) entsprechen. Wenn das ausgewählte Pad angeschlagen wird, werden Sounds in diesem Velocity-Bereich erzeugt.

Einstellungen: 0 bis 126 bei Minimum Velocity
1 bis 127 bei Maximum Velocity

WICHTIG

Unter normalen Umständen müssen die folgenden drei Parametersätze überhaupt nicht verändert werden – WaitTime, Sensitivity und NoiseFilterTbl (Noise Filter Table). Bitte bedenken Sie, dass es beim Spiel zu unvorhersehbaren Reaktionen kommen kann, wenn diese Parameter auf für das jeweilige Pad ungeeignete Werte eingestellt werden.

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 4/6

MENU Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/PAD TYPE #4/6	
WaitTime	
Head/Bow	4
OpenEdgeOffset	0
CloseCuPOffset	0
PAD	AUDITION

WaitTime

Mit diesen Parametern wird die Zeit eingestellt, die vergehen soll, bis das aktuelle Pad ein Triggersignal erkennt. Sie legen also fest, wie lange es bis zur Erkennung des Spitzenpegels des Triggersignals dauert, so dass die Anschlagstärke für den zu erzeugenden Sound richtig erkannt wird. Bei Zweizonen- und Dreizonen-Pads hat jede Zone eine eigene Einstellung.

Head/Bow

Dieser Parameter stellt die Erkennungszeit für den Fellschlag (bzw. Ringflächenschlag bei Becken-Pads) ein.

Einstellungen: 1 bis 64

OpenEdgeOffset

Dieser Parameter stellt die Erkennungszeit für den offenen Randschlag (bzw. Randschlag bei Becken-Pads) ein.

Einstellungen: 0 bis 64

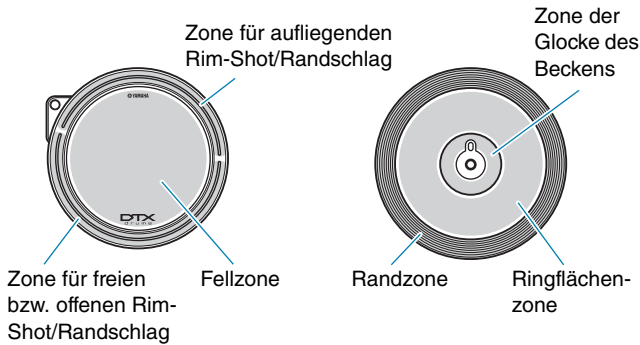
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Closed Cup Offset (CloseCupOffset)

Dieser Parameter stellt die Erkennungszeit für den aufliegenden Randschlag (bzw. Schlag auf die Glocke bei Becken-Pads) ein.

Einstellungen: 0 bis 64

- Die folgenden Abbildungen zeigen, wie diese Zonen bei Snare- und Tom-Pads (links) und bei Becken-Pads (rechts) eingeteilt sind.



HINWEIS

- Höhere Werte bewirken eine längere Verzögerung der Sound-Ausgabe, und umgekehrt. Wenn Sie eine Einstellung ändern möchten, nehmen Sie diese so vor, dass sie Ihr Spiel nicht behindert.

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 5/6



Sensitivity

Mit diesen Parametern wird die Empfindlichkeit der Pads eingestellt. Bei Zweizonen- und Dreizonen-Pads hat jede Zone eine eigene Einstellung.

Head/Bow

Dieser Parameter stellt die Empfindlichkeit für den Fellschlag (bzw. Ringflächenschlag bei Becken-Pads) ein.

Einstellungen: 1.0 bis 2.0, XP120/100, XP80, XP70, XP-A, XP-B, XP-C, XP-OpR, TP-CIR

OpenEdge

Dieser Parameter stellt die Empfindlichkeit für den offenen Randschlag (bzw. Randschlag bei Becken-Pads) ein.

Einstellungen: 1.0 bis 2.0, XP120/100, XP80, XP70, XP-A, XP-B, XP-C, XP-OpR, TP-CIR

Closed Cup (CloseCup)

Dieser Parameter stellt die Empfindlichkeit für den aufliegenden Randschlag (bzw. die Glocke bei Becken-Pads) ein.

Einstellungen: 1.0 bis 2.0, XP120/100, XP80, XP70, XP-A, XP-B, XP-C, XP-OpR, TP-CIR

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 6/6



Noise Filter Table (NoiseFiltrTbl)

Dieser Parameter wird als Gegenmaßnahme eingesetzt in Situationen, bei denen aus irgendwelchen Gründen sich Störgeräusche in die Triggersignalausgabe mischen, wenn das Pad angeschlagen wird, oder wenn eine andere Instabilität in den Triggersignalen dazu führt, dass die Sounds nicht akkurat erzeugt werden.

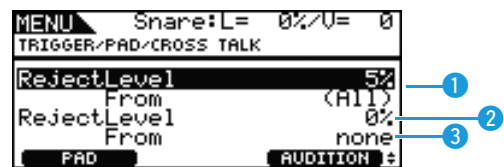
Einstellungen: 1 bis 10

HINWEIS

- Höhere Werte können in Fällen, bei denen das Pad mehrmals schnell nacheinander angeschlagen wird, bewirken, dass einige Schläge ausgelassen werden. Wenn Sie eine Einstellung ändern möchten, nehmen Sie diese so vor, dass sie Ihr Spiel nicht behindert.

TRIGGER/PAD/CROSS TALK

Der Begriff „Crosstalk“ (Übersprechen) bezeichnet hier die Ausgabe von Trigger-Signalen von einem anderen als dem angeschlagenen Pad infolge von Vibrationen oder Wechselwirkungen zwischen den Pads. Auf der Seite Trigger/Pad/Crosstalk können Sie Eingangsspiegel einstellen, unterhalb derer keine Trigger-Signale erzeugt werden, so dass das Übersprechen vermieden wird.



1 RejectLevel (From All)

Mit diesem Parameter geben Sie einen Pegel zur Vermeidung von Übersprechen von den anderen Pads des DTX700 an. Wenn der Eingangsspiegel des aktuellen Pads beim Anschlagen eines der anderen Pads geringer ist als der hier angegebene Pegel, wird er als Crosstalk-Signal behandelt, und es wird kein Sound erzeugt. Bei höheren Einstellungen lässt sich das Übersprechen zwar wirksamer vermeiden, dadurch kann aber auch das gleichzeitige Spiel auf mehreren Pads erschwert werden.

Einstellungen: 0% bis 99%

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

2 RejectLevel

Mit diesem Parameter stellen Sie einen Pegel ein, mit dem das Übersprechen durch die mit ③ bezeichneten Pads vermieden wird. Wenn der Eingangspegel des aktuellen Pads (ausgewählt mit [F1]) niedriger ist als dieser Pegel, wenn eines der mit ③ bezeichneten Pads gespielt wird, wird dies als Crosstalk-Signal behandelt, und es wird kein Trigger-Signal erzeugt. Bei höheren Einstellungen lässt sich das Übersprechen zwar wirksamer vermeiden, dadurch kann aber auch das gleichzeitige Spiel auf mehreren Pads erschwert werden.

Einstellungen: 0% bis 99%

3 From

Mit diesem Parameter geben Sie ein Pad oder eine Pad-Gruppe an, welche(s) beim aktuellen Pad Crosstalk verursacht. Um ein Pad auszuwählen, können Sie es auch anschlagen.

Einstellungen: Snare, Tom1, Tom2, Tom3, Ride, Crash1, Crash2, HiHat, Kick, Pad10, Pad11

HINWEIS

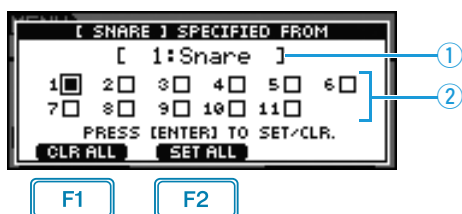
- Wenn beim Parameter From mehr als ein Pad ausgewählt ist, wird der Name des ersten Pads angezeigt, gefolgt von einem „+“-Symbol.

■ Einstellvorgang

1. Wählen Sie das einzustellende (das aktuelle) Pad entweder durch Anschlagen oder durch Drücken der Taste [F1] (PAD), so dass sich ein Einblendfenster öffnet, wo Sie das Datenrad drehen und eine Auswahl vornehmen können.
2. Drehen Sie das Datenrad und bewegen den Cursor auf die unten angezeigte Reihe, und drücken Sie das Datenrad.



Es erscheint folgendes Dialogfenster.



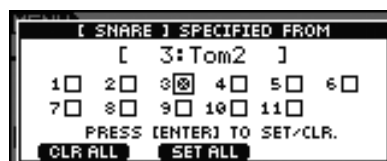
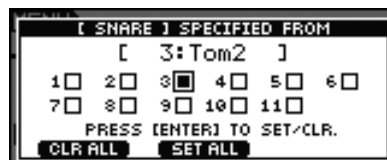
F1 : Die gesamte Auswahl wird gelöscht.

F2 : Alle Pads werden ausgewählt.

① zeigt den Namen der Trigger-Eingangsbuchse für das gewählte Kontrollkästchen an.

② zeigt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an.

3. Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf die Trigger-Eingangsbuchse eines Pads, das im aktuellen Pad Crosstalk erzeugt. Drücken Sie das Datenrad, um jenes Pad auszuwählen. Sie können erneut drücken, um das Pad zu deselektieren.



4. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur vorigen Seite zurückzukehren.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Trigger verwalten

TRIGGER/JOB

TRIGGER/JOB/COPY PAD

Auf der Seite Copy Pad können Sie Daten des aktuellen Trigger-Setups von Pad zu Pad kopieren. Mit Pad1 und Pad2 wählen Sie die Pads aus, und mit Taste [F3] (EXECUTE) kopieren Sie die Einstellungen.



Pad1

Mit diesem Parameter wählen Sie das Pad aus, dessen Einstellungen Sie kopieren möchten. Um ein Pad auszuwählen, können Sie es auch anschlagen.

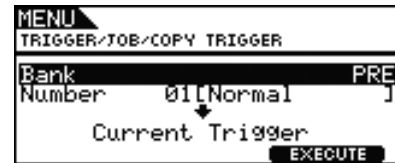
Pad2

Mit diesem Parameter wählen Sie das Pad aus, dessen Einstellungen Sie ersetzen möchten. Um ein Pad auszuwählen, können Sie es auch anschlagen.

Einstellungen: Snare, Tom1, Tom2, Tom3, Ride, Crash1, Crash2, HiHat, Kick, Pad10, Pad11

TRIGGER/JOB/COPY TRIGGER

Auf der Seite Copy Trigger können Sie Daten in das aktuelle Trigger-Setup kopieren. Verwenden Sie die Parameter Bank und Number zum Auswählen des Trigger-Setups, dessen Einstellungen kopiert werden sollen, und drücken Sie die Taste [F3] (EXECUTE), um die Daten zu kopieren.



Bank

Mit diesem Parameter geben Sie die Bank an, die das Trigger-Setup enthält, dessen Daten kopiert werden sollen. „PRE“ bezeichnet die Trigger-Setups, die in der Grundeinstellung des DTX700 gespeichert sind, und „USER“ bezeichnet die Trigger-Setups, die mit der Taste [KIT] und dann [F2] (TRIGGER) auf der Seite Trigger Setup zu erreichen sind.

Einstellungen: PRE, USER

Number

Mit diesem Parameter wird die Nummer des Trigger-Setups angegeben, dessen Einstellungen kopiert werden sollen.

Einstellungen: 01 bis 09, wenn Bank auf „PRE“ gestellt ist
01 bis 20, wenn Bank auf „USER“ gestellt ist

■ Liste der Funktionen

Voice
OutputSel
MIDI In
MIDI Out
MIDI NoteAcc
MIDI Note↓

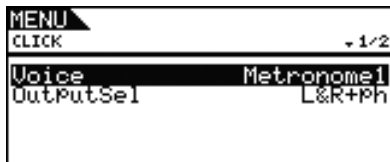
HINWEIS

- Siehe Seite 14 für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

Für Klickspur-Einstellungen

CLICK

CLICK 1/2



Click Voice (Voice)

Mit diesem Parameter wählen Sie aus einer Reihe von zur Verfügung stehenden Sounds denjenigen für die Klickspur aus.

Einstellungen: Metronome1, Metronome2, Cowbell, Stick, Human

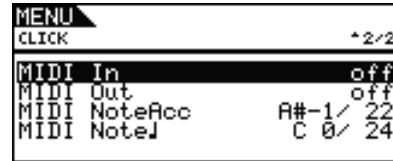
Click-track Output Selection (OutputSel)

Mit diesem Parameter geben Sie an, über welche Ausgänge die Klickspur ausgegeben wird, wenn sie aktiviert ist. Bei einer Liveaufführung möchten Sie z. B. die Klickspur normalerweise nur über den Kopfhörer ausgeben. Wählen Sie in solchen Fällen die Einstellung „phones“.

L&R+ph	Die Klickspur wird sowohl über die OUTPUT-Buchsen ([L/MONO] und [R]) als auch über die [PHONES]-Buchse ausgegeben.
phones	Die Klickspur wird nur über die [PHONES]-Buchse ausgegeben.

Einstellungen: L&R+ph, phones

CLICK 2/2



Click-track MIDI In (MIDI In)

Mit diesem Parameter geben Sie an, ob entsprechend den an der [MIDI IN]-Buchse empfangenen MIDI-Note-On-Meldungen Klickspur-Sounds erzeugt werden sollen oder nicht. In der Einstellung „on“ funktioniert das DTX700 wie folgt.

- Bei Empfang einer MIDI-Note mit der MIDI-Notennummer, die beim Parameter MIDI NoteAcc (MIDI Accent Number) (auch auf der Seite Click im Menübereich) eingestellt ist, wird ein Klickspur-Akzent-Sound erzeugt.
- Bei Empfang einer MIDI-Note mit der MIDI-Notennummer, die beim Parameter MIDI Note↓ (MIDI Quarter-note Number) (auch auf der Seite Click im Menübereich) eingestellt ist, wird ein Klickspur-Viertelnoten-Sound erzeugt.

Einstellungen: off, on

Click-track MIDI Out (MIDI Out)

Mit diesem Parameter schalten Sie die Ausgabe von Klickspur-MIDI-Events (MIDI-Note-On-Meldungen) ein und aus. In der Einstellung „on“ funktioniert das DTX700 wie folgt.

- Für jeden Klickspur-Akzent-Sound wird eine MIDI-Note mit der MIDI-Notennummer erzeugt, die beim Parameter MIDI NoteAcc (MIDI Accent Number) (auch auf der Seite Click im Menübereich) eingestellt ist.
- Für jeden Klickspur-Viertelnoten-Sound wird eine MIDI-Note mit der MIDI-Notennummer erzeugt, die beim Parameter MIDI Note↓ (MIDI Quarter-note Number) (auch auf der Seite Click im Menübereich) eingestellt ist.

Einstellungen: off, on

HINWEIS

- Unabhängig von der Einstellung dieses Parameters werden für andere Klickspur-Sounds als Betonungen und Viertelnoten keine MIDI-Note-On-Meldungen erzeugt.

MIDI Accent Number (MIDI NoteAcc)

Mit diesem Parameter weisen Sie Klickspur-Akzent-Sounds eine MIDI-Notennummer zu.

Einstellungen: off, C#–2 bis F#8

Wenn auf der Seite MIDI In (Click-track MIDI In; auch auf der Seite Click im Menübereich) „on“ gewählt ist, wird für jede empfangene MIDI-Note mit der hier eingestellten Notennummer ein Klickspur-Akzent-Sound erzeugt.

HINWEIS

- In der Einstellung „off“ werden keine Klickspur-Akzent-Sounds als Reaktion auf empfangene MIDI-Noten erzeugt.
- Wenn für diesen Parameter sowie für den Parameter MIDI Note ♩ (MIDI Quarter-note Number) (auch auf der Seite Click im Menübereich) derselbe Wert eingestellt ist, wird auf allen Schlägen der gleiche Sound erzeugt.

Wenn beim Parameter MIDI Out (Click-track MIDI Out; auch auf der Seite Click im Menübereich) „on“ gewählt ist, wird für jeden Klickspur-Akzent-Sound eine MIDI-Note mit der hier eingestellten Notennummer erzeugt.

HINWEIS

- Wenn sowohl dieser Parameter als auch der Parameter MIDI Note ♩ (MIDI Quarter-note Number) (auch auf der Seite Click im Menübereich) auf „off“ eingestellt ist, werden für keinen Klickspur-Sound MIDI-Noten ausgegeben. Wenn jedoch dieser Parameter auf „off“ steht, der Parameter MIDI Note ♩ (MIDI Quarter-note Number) auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, werden für alle Klickspur-Sounds MIDI-Noten mit der entsprechenden Notennummer ausgegeben.

MIDI Quarter-note Number (MIDI Note ♩)

Mit diesem Parameter weisen Sie Klickspur-Viertelnoten-Sounds eine MIDI-Notennummer zu.

Einstellungen: off, C#–2 bis F#8

Wenn auf der Seite MIDI In (Click-track MIDI In; auch auf der Seite Click im Menübereich) „on“ gewählt ist, wird für jede empfangene MIDI-Note mit der hier eingestellten Notennummer ein Klickspur-Viertelnoten-Sound erzeugt.

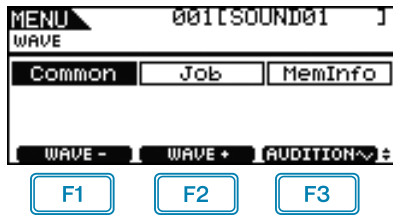
HINWEIS

- In der Einstellung „off“ werden keine Klickspur-Viertelnoten-Sounds als Reaktion auf empfangene MIDI-Noten erzeugt.

Wenn beim Parameter MIDI Out (Click-track MIDI Out; auch auf der Seite Click im Menübereich) „on“ gewählt ist, wird für jeden Klickspur-Viertelnoten-Sound eine MIDI-Note mit der hier eingestellten Notennummer erzeugt.

HINWEIS

- In der Einstellung „off“ werden für Klickspur-Viertelnoten-Sounds keine MIDI-Note-On-Meldungen erzeugt.



- F1** : Die aktuelle Wave-Nummer wird um 1 verringert.
- F2** : Die aktuelle Wave-Nummer wird um 1 erhöht.
- F3** : Die aktuelle Wave wird gespielt, während Sie diese Taste gedrückt halten.

HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F2] drücken, wird die aktuelle Wave-Nummer in Zehnerschritten verringert oder erhöht.
- Siehe Seite 14 für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

■ Liste der Funktionen

- Common
 - PlayMode
 - Start
 - Loop
 - End
 - Decay
 - HHCtrlSens
 - Name
- Job
 - Import
 - Wave
 - PadAssign
 - ImportAll
 - Normalize
 - Delete
 - DeleteAll
 - Optimize
- MemInfo

Einstellungen, die alle Waves betreffen

WAVE/COMMON

WAVE/COMMON 1/3



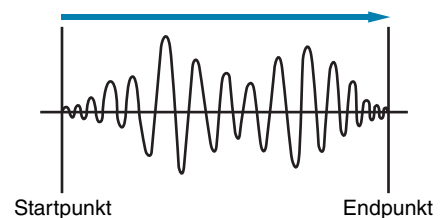
PlayMode

Verwenden Sie diesen Parameter, um einzustellen, wie die ausgewählte Wave gespielt wird, wenn sie einem Pad zugeordnet wird. Einzelheiten zur Bearbeitung von Start-, End- und Loop-Punkten finden Sie in der Beschreibung der Parameter Start, End und Loop auf dieser Seite.

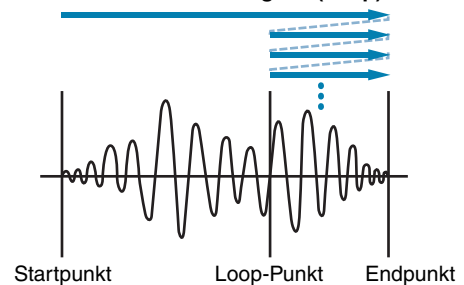
- oneshot: Die Wave wird nur einmal vom Start- bis zum Endpunkt abgespielt. Dieser Modus wird normalerweise für Schlaginstrumente, Spezialeffekte und andere nicht wiederholte Klänge verwendet.
- loop: Die Wave wird fortlaufend gespielt, zuerst vom Start- bis zum Endpunkt und dann wiederholt vom Loop-Punkt bis zum Endpunkt.

Einstellungen: oneshot, loop

Einmalige Wiedergabe (One-Shot)



Wiederholte Wiedergabe (Loop)



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

■ Wave Trimming

Start

Dies ist die Position, an der die Wiedergabe startet. Anders ausgedrückt: Es werden keine Daten vor diesem Punkt (d. h. mit einem kleineren Positionswert) gespielt.

Einstellungen: 00000 und höher

Loop

Dies ist die Position, an der die Schleife (Loop) beginnt. Wenn beim Parameter PlayMode (auch auf der Seite Wave/Common im Menübereich) „loop“ ausgewählt wurde, wird die Wiedergabe kontinuierlich zwischen diesem Punkt und dem Endpunkt fortgesetzt.

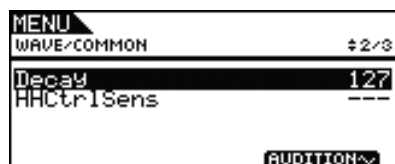
Einstellungen: 00000 und höher

End

Dies ist die Position, an der die Wiedergabe oder die Schleife (Loop) endet. Anders ausgedrückt: Es werden keine Daten nach diesem Punkt (d. h. mit einem größeren Positionswert) gespielt.

Einstellungen: 00001 und höher

WAVE/Common 2/3



Decay

Mit diesem Parameter stellen Sie das Verhältnis ein, mit dem die Wiedergabelautstärke der Wave abklingt. In der Einstellung 127 bleibt die Lautstärke gleich. Je niedriger der Wert, desto schneller erfolgt das Ausklingen (Decay). Diese Einstellung gilt sowohl für die One-shot-Wiedergabe als auch für die Loop-Wiedergabe.

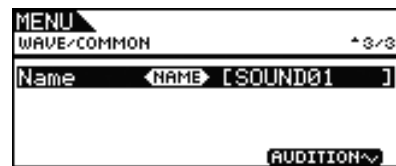
Einstellungen: 0 bis 127

Hi-hat Control Sensitivity (HHCtrlSens)

Mit diesem Parameter geben Sie an, wie die Wiedergabelautstärke der Wave im Verhältnis zur Betätigung des an der Buchse [HI-HAT CONTROL] angeschlossenen Hi-hat-Pedals abklingen soll. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Abklingzeit.

Einstellungen: -64 über +0 bis +64

WAVE/Common 3/3



Wave Name (Name)

Mit diesem Parameter können Sie einen Wave-Namen von bis zu 10 Zeichen Länge einstellen. Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F3] im Namensfeld hin und her, und wählen Sie durch Drehen am Datenrad ein Zeichen für die gewählte Stelle aus. Die folgenden Zeichen können eingegeben werden.



HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F3] drücken, bewegt sich der Cursor zum Anfang oder zum Ende des Wave-Namensfeldes.
- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [–/DEC] oder [+ /INC] drücken, oder bei gehaltener [SHIFT]-Taste das Datenrad drehen, springt der Cursor zwischen den Zeichen „_“, „0“, „A“, „a“ und „~“ um.



Waves verwalten

WAVE/JOB

WAVE/JOB

Auf der Job-Seite können Sie Waves anlegen, indem Sie WAV- oder AIFF-Dateien von einem USB-Speichergerät in den internen Speicher des DTX700 importieren, Sie können bereits importierte Waves löschen und eine Reihe weiterer Aufgaben ausführen.



Sobald Sie auf einer der Seiten, die von der Seite Wave/Job aus zu erreichen sind, die Taste [F3] (EXECUTE) drücken, erscheint ein Bestätigungsfenster. Wenn Sie mit dem entsprechenden Bedienvorgang fortfahren, wird der Speicherinhalt des DTX700 dauerhaft verändert.

WAVE/JOB/IMPORT

Auf der Seite Import können Sie WAV- oder AIFF-Dateien aus dem Stammverzeichnis eines USB-Speichergeräts in den internen Speicher Ihres DTX700 importieren.



Wave

Mit diesem Parameter können Sie eine Wave-Datei vom USB-Speichergerät für den Import in das DTX700 auswählen.

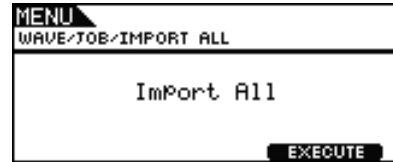
PadAssign

Mit diesem Parameter können Sie nach dem Import die ausgewählte Wave einer Trigger-Eingangsquelle zuweisen. In der Einstellung „off“ wird keine Zuordnung vorgenommen.

Einstellungen: off, SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHfCl, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick

WAVE/JOB/IMPORT ALL

Auf der Import-All-Seite können Sie alle WAV- oder AIFF-Dateien aus dem Stammverzeichnis eines USB-Speichergeräts in den internen Speicher des DTX700 importieren.



WAVE/JOB/NORMALIZE

Auf der Normalize-Seite können Sie die Lautstärke der momentan ausgewählten Wave erhöhen.



Ratio

Mit diesem Parameter geben Sie an, wie stark die Lautstärke der Wave erhöht werden soll. Im Allgemeinen wird ein Verhältnis (Englisch: „ratio“) von 100% oder weniger verwendet. Bei der Einstellung 100% wird die Lautstärke auf den größtmöglichen Pegel erhöht, bei dem keine Übersteuerung eintritt. (Es können zwar Verhältnisse über 100% angegeben werden, doch die Wave könnte dann verzerrt klingen.)

Einstellungen: 1 bis 800

WAVE/JOB/DELETE

Auf der Delete-Seite können Sie die momentan auf der Wave/Job-Seite ausgewählte Wave löschen.



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

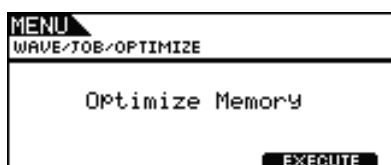
WAVE/JOB/DELETE ALL

Auf der Delete-All-Seite können Sie alle Waves im internen Wave-Speicher des DTX700 löschen.



WAVE/JOB/OPTIMIZE

Auf der Optimize-Memory-Seite können Sie nicht belegten Wave-Speicherplatz maximieren. Hierzu wird der Inhalt des internen Wave-Speichers des DTX700 reorganisiert, um mehr Speicherplatz verfügbar zu machen. Die Optimierung kann ein effektiver Weg sein, um den für Waves verfügbaren Speicherplatz zu vergrößern.

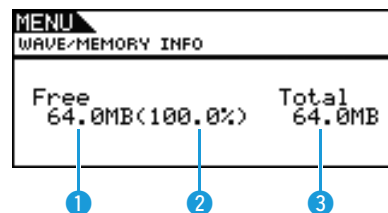


Prüfen des Status' des internen Speichers

WAVE/MEMORY INFO

Um den Wave-Speicherbelegungsstatus abzulesen, navigieren Sie zur Seite Wave/MemInfo (Memory Info) des Menübereichs.

WAVE/MEMORY INFO



1 Verfügbarer Arbeitsspeicher (MB)

Zeigt die Menge des insgesamt verfügbaren Speichers in Megabyte (MB) an.

2 Speicherbelegungsgrad (%)

Dieser gibt in Prozent an, wie viel des gesamten Wave-Speicherplatzes momentan frei ist.

3 Gesamter Arbeitsspeicher (MB)

Zeigt die Gesamtgröße des Wave-Speichers in Megabyte (MB) an.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

In den folgenden Beschreibungen der Dateiverwaltungsfunktionen auf den File-Seiten des Menübereichs und deren Bedienung wird eine Reihe von Begriffen verwendet. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich mit den Bedeutungen dieser Begriffe vertraut zu machen, damit Sie diese Funktionen und Vorgänge besser verstehen.

● File (Datei)

Der Begriff „Datei“ bezeichnet eine Zusammenstellung von Daten, die auf einem USB-Speichergerät abgelegt ist. Der Datenaustausch zwischen dem DTX700 und USB-Speichergeräten erfolgt in Form von Dateien.

● Dateiname

Wie auf einem Computer können Sie auf dem DTX700 Dateien einen Namen zuweisen. Diese Namen dienen der Unterscheidung von Dateien, weswegen in einem bestimmten Verzeichnis keine zwei Dateien den gleichen Namen tragen dürfen. Obwohl Computer sehr lange Dateinamen mit Zeichen verschiedener Sprachen verarbeiten können, sind die Dateinamen auf dem DTX700 auf alphanumerische Zeichen beschränkt.

● Dateinamenerweiterung

Die drei Buchstaben am Ende des Dateinamens (hinter dem Punkt) – wie „.mid“ oder „.wav“ – werden als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die Dateinamenerweiterung identifiziert die Art von Daten, die in der Datei enthalten sind. Bitte beachten Sie, dass das DTX700 den Dateinamen zwar Namenerweiterungen hinzufügt, diese aber nicht im Display anzeigt, um den verfügbaren Platz so effizient wie möglich zu nutzen.

● Dateigröße

Die Menge an Speicherplatz, die benötigt wird, um eine Datei zu speichern, wird durch die Dateigröße angegeben. Diese Größen sowie die Kapazität von Speichergeräten werden im Standardcomputerformat mit B (Byte), KB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) angegeben. (1 KB entspricht 1.024 Byte, 1 MB ist gleich 1.024 KB, und 1 GB entspricht 1.024 MB.)

● USB-Speichergerät

Der Begriff „USB-Speichergerät“ beschreibt Flash-Speichergeräte (Memory Sticks) oder sonstige USB-Speichergeräte, die zum Speichern und Abrufen von Dateien verwendet werden.

● Verzeichnis

Auf Speichergeräten wird ein hierarchisches Verzeichnissystem verwendet, um Dateien entsprechend ihrem Dateityp oder der zugehörigen Anwendung zu gruppieren. Insofern entspricht ein „Verzeichnis“ einem Ordner auf einem Computer. Wie bei Dateien können Sie Verzeichnissen bestimmte Namen zuweisen. Dateioperationen im DTX700 werden innerhalb einer Gruppe von speziellen Verzeichnissen ausgeführt, die auf einem USB-Speichergerät erstellt werden, wenn es auf der Seite File/Format des Menübereichs formatiert wird. Beachten Sie, dass das DTX700 diese Verzeichnisstruktur nicht im Display anzeigt.

```

YAMAHA
├── DTX700
│   ├── ALL : Alles
│   ├── ALLKIT : Alle Kits
│   ├── ALLSNG : Alle Songs
│   ├── ALLTRG : Alle Trigger
│   ├── ALLWAV : Alle Waves
│   └── UTL : Utility-Daten

```

● Format

Der Vorgang, bei dem ein USB-Speichergerät initialisiert wird, wird als „Formatierung“ bezeichnet. Wenn Sie ein USB-Speichergerät mit dem DTX700 formatieren, werden sämtliche zuvor erstellten Dateien und Verzeichnisse (oder Ordner) gelöscht, und die oben erwähnten speziellen Verzeichnisse für Dateioperationen werden angelegt.

● Speichern, Laden

Der Begriff „Speichern“ beschreibt das Schreiben von auf dem DTX700 erstellten Daten auf ein USB-Speichergerät. „Laden“ hingegen beschreibt das Lesen von Dateien vom Speichergerät in den internen Speicher des Instruments.

■ Liste der Funktionen

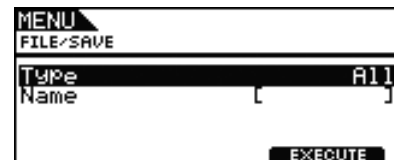
Save
Load
Rename
Delete
Format
MemInfo

HINWEIS

- Siehe Seite 14 für Näheres zu Cursor-Bedienvorgängen auf den Seiten im Menübereich.

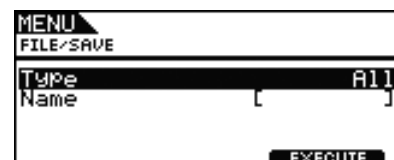
FILE/SAVE

Führen Sie folgende Schritte aus, um eine Datei auf einem USB-Speichergerät zu speichern.



■ Vorgehensweise

1. Schließen Sie ein USB-Speichergerät, das am DTX700 formatiert wurde (siehe Seite 62), an der seitlichen Buchse [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zur Seite File/Save des Menübereichs. Die Seite erscheint wie folgt.



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

3. Wählen Sie den Dateityp aus.

Bewegen Sie den Cursor in die Reihe „Type“, drücken Sie das Datenrad und wählen Sie zu speichernden Dateityp aus.

All	Alle User-Daten – d. h. alle Kits, Waves, Songs sowie Trigger- und Utility-Einstellungen
AllKit	Alle Kit-Daten
AllWave	Alle Wave-Daten
AllSong	Alle Song-Daten
AllTrigger	Alle Triggerdaten
Utility	Utility-Daten

Einstellungen: All, AllKit, AllWave, AllSong, AllTrigger, Utility

HINWEIS

- Wenn Sie „AllWave“ auswählen, obwohl noch keine Wave-Daten erstellt wurden, erscheint die Fehlermeldung „No Wave Data“ (Keine Wellenform-Daten), und es werden keine Daten gespeichert.

4. Geben Sie einen Namen für die zu speichernde Datei ein.

Bewegen Sie den Cursor in die Name-Reihe, und drücken Sie das Datenrad zum Aufrufen der Seite für die Namensvergabe.



• Eingabe der Dateinamen

4-1 Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F3] im Namensfeld hin und her, und wählen Sie durch Drehen am Datenrad oder mit den Tasten [–/DEC] und [+/INC] ein Zeichen für die gewählte Stelle aus. Dateien können einen Namen mit bis zu 8 Zeichen Länge erhalten. Die folgenden Zeichen können eingegeben werden.



HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F3] drücken, bewegt sich der Cursor zum Anfang oder zum Ende des Datei-Namensfeldes.
- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [–/DEC] oder [+/INC] drücken, oder bei gehaltener [SHIFT]-Taste das Datenrad drehen, springt der Cursor zwischen den Zeichen „_“, „0“, „A“, „a“ und „~“ um.

4-2 Wenn Sie den gewünschten Namen eingegeben haben, drücken Sie [EXIT], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

HINWEIS

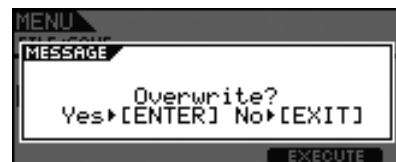
- In Dateinamen enthaltene Leerzeichen werden automatisch durch einen Unterstrich „_“ ersetzt.

5. Drücken Sie die [F3]-Taste (EXECUTE).

Sie werden aufgefordert zu bestätigen, dass die Datei gespeichert werden soll. Drücken Sie zum Fortfahren das Datenrad. Alternativ können Sie die [EXIT]-Taste drücken, um zu Schritt 2 zurückzukehren, ohne den Speichervorgang auszuführen.



Wenn bereits eine Datei mit dem gleichen Namen vorhanden ist, werden Sie aufgefordert zu bestätigen, dass diese überschrieben werden soll. Wenn Sie einen anderen Dateinamen angeben möchten, um zu vermeiden, dass die Datei überschrieben wird, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Seite von Schritt 2 (siehe oben) zurückzukehren.



6. Drücken Sie das Datenrad, um die Datei zu speichern. Während des Speichervorgangs wird die folgende Meldung eingeblendet. Wenn Sie nun die [EXIT]-Taste drücken, wird der Speichervorgang abgebrochen, und Sie kehren zur Seite von Schritt 2 (siehe oben) zurück.



VORSICHT

- Ziehen Sie das USB-Speichergerät während des Speichervorgangs nicht aus der Buchse [USB TO DEVICE] heraus, oder schalten Sie das Speichergerät bzw. das DTX700 während des Speichervorgangs nicht aus. Andernfalls können am Speichergerät oder am DTX700 dauerhafte Schäden auftreten.

Nach dem Speichern der Daten erscheint wieder die unter Schritt 2 gewählte Seite.

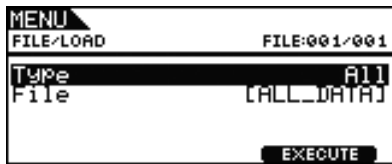
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

FILE/LOAD

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine auf einem USB-Speichergerät gespeicherte Datei in das DTX700 zu laden.

Vorgehensweise

- Schließen Sie das USB-Speichergerät, das die gespeicherte Datei enthält, an der seitlichen Buchse [USB TO DEVICE] an.
- Navigieren Sie zur Seite File/Load des Menübereichs. Die Seite erscheint wie folgt.



- Wählen Sie den Dateityp aus. Bewegen Sie den Cursor in die Reihe „Type“, drücken Sie das Datenrad und wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus. Die folgenden Dateiformate werden unterstützt.

All	Alle User-Daten – d. h. alle User-Kits, User-Waves, User-Songs sowie User-Trigger- und Utility-Einstellungen
AllKit	Alle User-Kit-Daten
Kit	Ein einzelnes User-Kit
AllWave	Alle Wave-Daten
Wave	Eine einzelne User-Wave
AllSong	Alle User-Song-Daten
Song	Einen einzelnen User-Song
AllTrigger	Alle User-Triggerdaten
Trigger	Ein einzelnes User-Trigger-Setup
Utility	Utility-Daten

Einstellungen: All, AllKit, Kit, AllWave, Wave, AllSong, Song, AllTrigger, Trigger, Utility

- Wählen Sie die Datei aus, die Sie laden möchten. Bewegen Sie den Cursor auf die File-Reihe, und wählen Sie mit dem Datenrad und den [-/DEC]/[+/INC]-Tasten die gewünschte Datei aus. Es werden nur diejenigen Dateien angezeigt, die Ihrer Dateityp-Auswahl entsprechen. Wenn Sie eine einzelne Datei laden möchten, müssen Sie zunächst die All-Datei auswählen, in der sie enthalten ist. (Beispiel: Um ein einzelnes User-Kit zu laden, wählen Sie zunächst eine Datei aus, die unter dem Typ „AllKit“ gespeichert wurde.) Es ist jedoch nicht möglich, eine einzelne Datei zu laden, wenn zum Laden ein All-Typ ausgewählt wurde.

- Wenn Sie die zu ladende Datei ausgewählt haben, drücken Sie die [F3]-Taste.

Fall 1: Bei Auswahl von „All“, „AllKit“, „AllWave“, „AllSong“, „AllTrigger“ oder „Utility“:

Drücken Sie die [F3]-Taste (EXECUTE) und fahren Sie mit Schritt 7 fort.

Fall 2: Bei Auswahl von „Kit“, „Wave“, „Song“ oder „Trigger“:

Drücken Sie die [F3]-Taste (NEXT>>) und fahren Sie mit Schritt 6 fort.

- Wählen Sie innerhalb der ausgewählten Datei das benötigte Datenpaket aus.

6-1 Bewegen Sie den Cursor auf Src oder Dst und drücken Sie das Datenrad.

Src gibt die Datei an, die geladen wird (d. h. die Quelle), und Dst gibt an, wo diese Datei innerhalb des DTX700 gespeichert wird (d. h. das Ziel).

6-2 Drehen Sie das Datenrad oder drücken Sie die Tasten [-/DEC] und [+/INC], um die zu ladende Datei sowie die Nummer des User-Kits, der User-Wave, des User-Songs oder des User-Triggers auszuwählen.

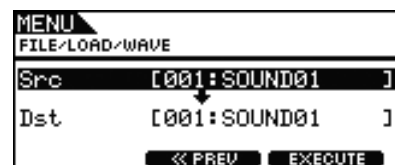
6-3 Nachdem Sie Src oder Dst eingestellt haben, drücken Sie erneut das Datenrad.

Beim Laden eines Kits:



Einstellungen: 01 bis 60

Beim Laden einer Wave:



Einstellungen: 001 bis 500

Beim Laden eines Songs:



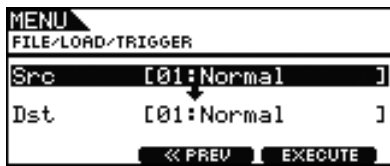
Einstellungen: Src 01 bis 98, Dst 01 bis 93

HINWEIS

- Src = 98 entspricht den Daten, die mittels der [REC]-Taste aufgenommen wurden.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Beim Laden eines Triggers:



Einstellungen: 01 bis 20

- Wenn Sie Ihre Auswahl vorgenommen haben, drücken Sie die Taste [F3]. Sie werden aufgefordert zu bestätigen, dass die Datei geladen werden soll.



- Drücken Sie das Datenrad, um den Ladevorgang zu beginnen. Während des Ladevorgangs wird die folgende Meldung eingeblendet.



VORSICHT

- Ziehen Sie das USB-Speichergerät während des Ladevorgangs nicht aus der Buchse [USB TO DEVICE] heraus, und schalten Sie das Speichergerät bzw. das DTX700 während des Ladevorgangs nicht aus. Andernfalls können am Speichergerät oder am DTX700 dauerhafte Schäden auftreten.

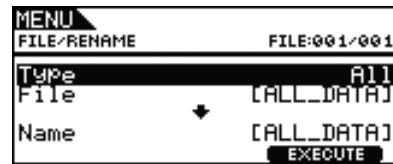
Nach dem Laden der Daten erscheint wieder die unter Schritt 5 oder 6 gewählte Seite.

FILE/RENAME

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine auf einem USB-Speichergerät gespeicherte Datei umzubenennen.

■ Vorgehensweise

- Schließen Sie das USB-Speichergerät, das die umzubenennende Datei enthält, an der seitlichen Buchse [USB TO DEVICE] an.
- Navigieren Sie zur Seite File/Rename des Menübereichs. Die Seite erscheint wie folgt.



- Geben Sie mithilfe des Type-Parameters den Typ der Datei an, die Sie umbenennen möchten.

3-1 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf die Type-Reihe, und drücken Sie das Datenrad.

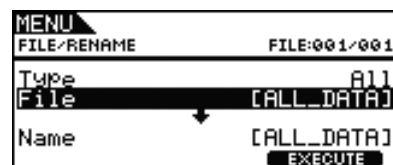
3-2 Wählen Sie mit dem Datenrad die Art der umzubenennenden Datei aus.

All	Alle User-Daten – d. h. alle User-Kits, User-Waves, User-Songs sowie User-Trigger- und Utility-Einstellungen
AllKit	Alle User-Kit-Daten
AllWave	Alle Wave-Daten
AllSong	Alle User-Song-Daten
AllTrigger	Alle User-Triggerdaten
Utility	Utility-Daten

Einstellungen: All, AllKit, AllWave, AllSong, AllTrigger, Utility

3-3 Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, drücken Sie erneut das Datenrad.

- Wählen Sie die umzubenennende Datei aus.



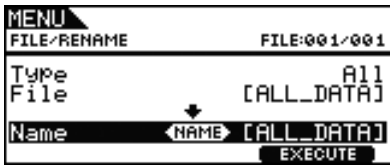
4-1 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf die File-Reihe, und drücken Sie das Datenrad.

4-2 Wählen Sie mit dem Datenrad die umzubenennende Datei aus.

4-3 Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, drücken Sie erneut das Datenrad.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

5. Geben Sie den neuen Namen der Datei ein.



Bewegen Sie den Cursor in die Name-Reihe, und drücken Sie das Datenrad zum Aufrufen der Seite für die Namensvergabe.



• Eingabe der Dateinamen

5-1 Bewegen Sie den Cursor mit [F1] und [F3] im Namensfeld hin und her, und wählen Sie durch Drehen am Datenrad oder mit den Tasten [-/DEC] und [+/INC] ein Zeichen für die gewählte Stelle aus. Die folgenden Zeichen können eingegeben werden.



HINWEIS

- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [F1] oder [F3] drücken, bewegt sich der Cursor zum Anfang oder zum Ende des Datei-Namensfeldes.
- Wenn Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste [-/DEC] oder [+/INC] drücken, oder bei gehaltener [SHIFT]-Taste das Datenrad drehen, springt der Cursor zwischen den Zeichen „_“, „0“, „A“, „a“ und „~“ um.

5-2 Wenn Sie den gewünschten Namen eingegeben haben, drücken Sie [EXECUTE], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

HINWEIS

- In Dateinamen enthaltene Leerzeichen werden automatisch durch einen Unterstrich „_“ ersetzt.

6. Wenn Sie mit der Eingabe des neuen Dateinamens fertig sind, drücken Sie die Taste [F3] (EXECUTE). Sie werden aufgefordert zu bestätigen, dass die Datei umbenannt werden soll.



7. Drücken Sie das Datenrad, um die Datei umzubenennen. Wenn die Umbenennung abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed.“, und Sie kehren zurück auf die in Schritt 2 aufgerufene Seite.



VORSICHT

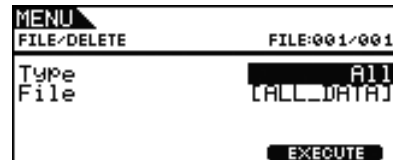
- Ziehen Sie das USB-Speichergerät während der Umbenennung nicht aus der Buchse [USB TO DEVICE] heraus, oder schalten Sie das Speichergerät bzw. das DTX700 während der Umbenennung nicht aus. Andernfalls können am Speichergerät oder am DTX700 dauerhafte Schäden auftreten.

FILE/DELETE

Führen Sie folgende Schritte aus, um eine auf einem USB-Speichergerät gespeicherte Datei zu löschen.

■ Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Speichergerät, das die zu löschende(n) Datei(en) enthält, an der seitlichen Buchse [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zur Seite File/Delete des Menübereichs. Die Seite erscheint wie folgt.



3. Wählen Sie den Typ der zu löschenden Datei aus.

3-1 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf die Type-Reihe, und drücken Sie das Datenrad.

3-2 Wählen Sie mit dem Datenrad oder mit den Tasten [-/DEC] und [+/INC] die Art der zu löschende Datei aus.

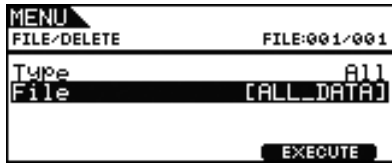
All	Alle User-Daten – d. h. alle User-Kits, User-Waves, User-Songs sowie User-Trigger- und Utility-Einstellungen
AllKit	Alle User-Kit-Daten
AllWave	Alle Wave-Daten
AllSong	Alle User-Song-Daten
AllTrigger	Alle User-Triggerdaten
Utility	Utility-Daten

Einstellungen: All, AllKit, AllWave, AllSong, AllTrigger, Utility

3-3 Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, drücken Sie erneut das Datenrad.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

4. Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf die File-Reihe, und drücken Sie das Datenrad.



5. Wählen Sie mit dem Datenrad oder mit den Tasten [-/DEC] und [+/INC] die zu löschende Datei aus. Für den Löschvorgang werden nur diejenigen Dateien angezeigt, die Ihrer Dateityp-Auswahl im letzten Schritt entsprechen.
6. Drücken Sie die [F3]-Taste (EXECUTE). Sie werden aufgefordert zu bestätigen, dass Daten gelöscht werden sollen.



7. Drücken Sie das Datenrad, um den Löschvorgang zu beginnen. Wenn der Löschvorgang abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed.“, und Sie kehren zurück auf die in Schritt 2 aufgerufene Seite.



VORSICHT

- Ziehen Sie das USB-Speichergerät während des Löschvorgangs nicht aus der Buchse [USB TO DEVICE] heraus, und schalten Sie das Speichergerät bzw. das DTX700 während des Löschvorgangs nicht aus. Andernfalls können am Speichergerät oder am DTX700 dauerhafte Schäden auftreten.

FILE/FORMAT

Bestimmte Arten von USB-Speichergeräten müssen vor der Verwendung mit dem DTX700 formatiert werden. Die korrekte Vorgehensweise zum Formatieren wird unten beschrieben.

VORSICHT

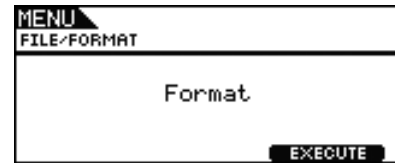
- Während der Formatierung werden alle Daten auf dem USB-Speichergerät gelöscht. Vergewissern Sie sich daher vor der Formatierung eines solchen Geräts, dass wichtige Daten auf einem anderen Datenträger gesichert wurden.

HINWEIS

- In bestimmten Fällen werden auf einem Computer formatierte USB-Speichergeräte vom DTX700 nicht korrekt erkannt. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie immer das Drum-Trigger-Modul zur Formatierung der damit verwendeten Speichergeräte verwenden.

Vorgehensweise

1. Schließen Sie das zu formatierende USB-Speichergerät an der seitlichen Buchse [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zur Seite File/Format des Menübereichs und drücken Sie die Taste [F3] (EXECUTE). Sie werden aufgefordert zu bestätigen, dass das USB-Speichergerät formatiert werden soll.



3. Drücken Sie das Datenrad, um die Formatierung zu starten. Während der Formatierung des Geräts wird die folgende Meldung eingeblendet.



VORSICHT

- Während der Formatierung eines USB-Speichergeräts darf dieses keinesfalls aus der Buchse [USB TO DEVICE] entnommen werden, und Speichergerät und DTX700 dürfen während dieses Vorgangs keinesfalls ausgeschaltet werden. Andernfalls können am Speichergerät oder am DTX700 dauerhafte Schäden auftreten.

Wenn der Formatierungsvorgang abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed.“, und Sie kehren zurück auf die in Schritt 2 aufgerufene Seite.



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

FILE/MEMORY INFO

Um den Speicherbelegungsstatus des momentan angeschlossenen USB-Speichergeräts abzulesen, navigieren Sie zur Seite File/MemInfo (Memory Info) des Menübereichs.

MENU		
FILE/MEMORY INFO		
Free		Total
86.0MB	(34.9%)	246.7MB

① ② ③

① Verfügbarer Arbeitsspeicher (MB)

Zeigt die Menge des freien Speichers in Megabyte (MB) an.

② Speicherbelegungsgrad (%)

Gibt den prozentualen Anteil des derzeit freien USB-Speichers an.

③ Gesamter Arbeitsspeicher (MB)

Zeigt die Gesamtgröße des USB-Speichers in Megabyte (MB) an.

HINWEIS

- Die verwendete Speichereinheit hängt von der Größe des Speichers ab (KB für Kilobyte, MB für Megabyte, GB für Gigabyte).

Problembearbeitung

Beim Anschlagen von Pads wird kein Sound erzeugt, oder die Lautstärke ist geringer als erwartet.

■ Prüfen Sie die Verbindungen wie folgt.

- Ist am DTX700 ein Kopfhörer oder eine externe Audioanlage wie z. B. Verstärker, Lautsprecher usw. richtig angeschlossen?
- Prüfen Sie, ob die verwendeten Kabel in einem einwandfreien Zustand sind.

■ Prüfen Sie wie folgt, ob die Lautstärken und/oder Ausgangspegel richtig eingestellt sind.

- Lautstärkereglern an Verstärkern und/oder Lautsprechern, die am DTX700 angeschlossen sind.
- Der Regler [MASTER] am Bedienfeld des DTX700.
- Die Schieberegler am Bedienfeld des DTX700.
- Der Parameter Volume auf der Seite Kit/Common des Menübereichs. ([Siehe Seite 15.](#))
- Der Parameter Volume auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs. ([Siehe Seite 18.](#))
- Der Parameter Master Volume auf der Seite Utility/General des Menübereichs. ([Siehe Seite 37.](#))
- Der Trigger-Ausgangspegel von Pads mit einem Controller, mit dem dieser Pegel eingestellt werden kann.

■ Prüfen Sie die geeigneten Trigger-Einstellungen wie folgt.

- Achten Sie darauf, dass der Parameter PadType auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich richtig eingestellt wurde. ([Siehe Seite 46.](#))
- Achten Sie darauf, dass der Parameter VelCurve (Velocity Curve) auf der Seite Trigger/Pad/Curve und der Parameter Gain auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich richtig eingestellt wurden. ([Siehe Seiten 45, 46.](#))
- Achten Sie darauf, dass der Parameter MinLevel (Minimum Level) auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich nicht zu hoch eingestellt wurde, da dies die Ausgabe des Sounds verhindern könnte. ([Siehe Seite 47.](#))

■ Prüfen Sie wie folgt die entsprechenden Effekt- und Filtereinstellungen.

- Wenn Sie Filter verwenden, stellen Sie die Grenzfrequenz-Einstellungen neu ein, da diese auch die Ausgabe des Sounds verhindern können.
- Achten Sie darauf, dass die Parameter Attack (Attack Time) und Decay (Decay Time) auf der Seite Kit/Voice im Menübereich richtig eingestellt wurden. ([Siehe Seite 18.](#))

■ Prüfen Sie wie folgt die entsprechenden MIDI-Einstellungen.

- Achten Sie darauf, dass der Parameter MessageType auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs auf „note“ gestellt ist.
- Achten Sie darauf, dass der Parameter VoiceNumber auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs nicht auf „no assign“ steht. ([Siehe Seiten 17, 20.](#))
- Achten Sie darauf, dass der Parameter VelLimitLo (Velocity Limit: Low) auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs nicht zu hoch eingestellt ist. (Pads erzeugen nur dann einen Sound, wenn sie härter als mit dem hier eingestellten Wert angeschlagen werden. [Siehe Seite 22.](#))
- Achten Sie darauf, dass der Parameter TrgVel (Trigger Velocity) auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs nicht zu niedrig eingestellt ist. (Niedrige Trigger-Velocities ergeben geringe Ausgangslautstärken. [Siehe Seite 23.](#))
- Achten Sie darauf, dass der Parameter LocalCtrl (Local Control) auf der Seite Utility/MIDI des Menübereichs auf „on“ gestellt ist. ([Siehe Seite 41.](#))
- Achten Sie darauf, dass der Parameter Note auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs nicht bei allen Layer auf „off“, „skip“ oder auf einen mit einem Sternchen (*) markierten Wert gestellt ist. (In einem solchen Fall ist keine der Layer so konfiguriert, dass sie einen Sound erzeugt. [Siehe Seite 21.](#))

■ Wenn eine zugewiesene Wave nicht abgespielt wird, probieren Sie Folgendes.

- Vergewissern Sie sich, dass die Daten, die dem fraglichen Pad zugewiesen wurden, nicht gelöscht sind.
- Wenn Sie die werksseitigen Einstellungen (Factory Set) wiederhergestellt haben, achten Sie darauf, dass die Wave-Daten von einem USB-Speichergerät wieder in das Gerät geladen wurden. (Waves sind nicht enthalten, wenn nur die Kit-Daten von einem USB-Speichergerät geladen werden. [Siehe Seite 59.](#))

■ Prüfen Sie wie folgt die entsprechenden Pad-Einstellungen.

- Achten Sie darauf, dass der Parameter PadFunc (Pad Function) auf der Seite Utility/Pad des Menübereichs auf „off“ gestellt ist. ([Siehe Seite 40.](#))

- **Wenn ein über MIDI angeschlossenes externes Instrument nicht wie erwartet Sounds ausgibt, probieren Sie Folgendes.**
 - Prüfen Sie, ob die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen sind.
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter MIDI IN/OUT auf der Seite Utility/MIDI im Menübereich richtig eingestellt wurde. (In der Einstellung „USB“ werden MIDI-Daten nicht über MIDI-Kabel an externe MIDI-Geräte gesendet. [Siehe Seite 41.](#))
 - Prüfen Sie, ob das DTX700 Daten auf dem MIDI-Kanal sendet, auf dem der externe Klangerzeuger Daten empfängt. ([Siehe Seite 20](#) für Näheres zu allgemeinen MIDI-Einstellungen, oder auf [Seite 34](#) für Näheres zu MIDI-Einstellungen für die Song-Wiedergabe.)
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter MIDI Switch auf der Seite Kit/MIDI/TG MIDI Switch des Menübereichs auf „on“ gestellt ist. (Es werden keine MIDI-Meldungen gesendet, wenn der externe MIDI-Schalter ausgeschaltet ist, so dass Sie mit dem DTX700 keine externen MIDI-Geräte ansteuern können. [Siehe Seite 23.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter PadFunc (Pad Function) auf der Seite Utility/Pad des Menübereichs auf „off“ gestellt ist. (Pads mit Funktionszuweisung erzeugen keine Sounds. [Siehe Seite 40.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter MessageType auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs auf „note“ gestellt ist. (Bei einer anderen Einstellung wird kein Sound erzeugt. [Siehe Seite 20.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter VelLimitLo (Velocity Limit: Low) auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs nicht zu hoch eingestellt ist. (Pads erzeugen nur dann einen Sound, wenn sie härter als mit dem hier eingestellten Wert angeschlagen werden. [Siehe Seite 22.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter MinLevel auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich nicht zu hoch eingestellt wurde, da dies die Ausgabe des Sounds verhindern könnte. ([Siehe Seite 47.](#))
- **Wenn es nicht möglich ist, Hi-Hat-Splashes zu spielen, prüfen Sie Folgendes.**
 - Achten Sie darauf, dass der verwendete Hi-Hat-Controller fest und prononciert gespielt wird.
 - Achten Sie darauf, dass der Hi-Hat-Controller nicht so konfiguriert ist, dass er einen Kickdrum-Sound erzeugt (d. h. Doppelbassdrum-Modus). Um dies sicherzustellen, drücken Sie die Taste [INST] zum Aufruf der Seite Instrument, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste [F2] (DBL BASS).
 - Verringern Sie die Einstellung des Parameters FootClosePos (Foot Closed Position) auf der Seite Utility/Pad im Menübereich. ([Siehe Seite 40.](#))
- **Es ist schwierig, Hi-Hat-Sounds zu erzeugen; beachten Sie Folgendes.**
 - In bestimmten Fällen ist es schwieriger, Hi-Hat-Sounds zu erzeugen, wenn der Hi-Hat-Controller so konfiguriert ist, dass er einen Kickdrum-Sound erzeugt (d. h. Doppelbassdrum-Modus).
- **Wenn die Lautstärken zwischen DTX700 und externen Audiogeräten nicht gut ausgewogen sind, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Stellen Sie die jeweiligen Ausgangslautstärken von DTX700 und externen Audiogeräten ein.
- **Wenn Kopfhörer angeschlossen sind, aus denen jedoch nichts zu hören ist, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Achten Sie darauf, dass der Regler [PHONES] angemessen eingestellt ist.
- **Wenn die Schieberegler keine Auswirkung auf die Lautstärken haben, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter SliderSelect auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs für das fragliche Pad auf einen der Schieberegler eingestellt ist. (In der Einstellung „no assign“ stellt keiner der Schieberegler die Lautstärke des Pads ein.)
- **Wenn Sie die Pad-Song-Lautstärke nicht verringern können, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Stellen Sie die Pad-Song-Lautstärke mittels des Schiebereglers Accompaniment auf der Seite Volume ein, den Sie durch Drücken der [SONG]-Taste und der Taste [F1] (VOLUME) erreichen.

Sounds laufen endlos weiter, sind verzerrt oder weisen Unterbrechungen auf usw.

- **Wenn ein Pad einen anderen Sound als den beabsichtigten erzeugt, probieren Sie Folgendes.**
 - Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden.
 - Wenn ein externes MIDI-Instrument, das vom DTX700 aus gespielt wird, nicht die erwarteten Sounds erzeugt, prüfen Sie dessen Voice-Einstellungen für den MIDI-Kanal, auf dem das DTX700 Daten sendet, und vergewissern Sie sich, dass sie für die gesendeten MIDI-Daten geeignet sind.
 - Ändern Sie die Einstellung des Parameters FootSplashSens (Foot Splash Sensitivity) auf der Seite Utility/Pad im Menübereich. (Es werden keine Hi-Hat-Splash-Sounds erzeugt, wenn hier „off“ eingestellt ist. [Siehe Seite 40.](#))
- **Wenn Pads nur Sounds mit sehr hoher Lautstärke (bzw. hoher Velocity) erzeugen, probieren Sie Folgendes.**
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Gain auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich nicht zu hoch eingestellt ist. ([Siehe Seite 46.](#))
 - Stellen Sie den Parameter VelCurve (Velocity Curve) auf der Seite Trigger/Pad/Curve im Menübereich. ([Siehe Seite 45.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter TrgVel (Trigger Velocity) auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs richtig eingestellt ist. Ist der Parameter beispielsweise auf „127“ eingestellt, wird auch bei einer geringen Anschlagstärke die maximale Velocity erzeugt. [Siehe Seite 23.](#))
 - Vergewissern Sie sich, dass nur von Yamaha empfohlene externe Pads verwendet werden. (Produkte anderer Hersteller erzeugen möglicherweise zu starke Signale.)

- **Wenn die Klangausgabe des DTX700 verzerrt zu sein scheint, probieren Sie Folgendes.**
 - Prüfen Sie, ob die Effektparameter korrekt eingestellt wurden. (Bei bestimmten Kombinationen der Effektyp- und Parametereinstellungen kann die Klangausgabe verzerrt werden. [Siehe Seite 7.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Filter auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs richtig eingestellt ist. (Je nach Art des gefilterten Klangs können bestimmte Resonanzeinstellungen (Q) Verzerrungen bewirken. [Siehe Seite 19.](#))
 - Verringern Sie die Gesamtlautstärke des DTX700.
- **Wenn Sounds endlos wiedergegeben werden und nicht stoppen, probieren Sie Folgendes.**
 - Prüfen Sie, ob der Parameter RcvKeyOff (Receive Key Off) auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs auf „off“ gestellt ist. In diesem Fall werden bestimmte Voices nach ihrer Auslösung endlos wiedergegeben. ([Siehe Seite 22.](#) Bedenken Sie, dass Sie jederzeit sämtliche Voices stummschalten können, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und dabei die [EXIT]-Taste drücken.
 - Wenn die fragliche Voice eine Wave ist, prüfen Sie, ob der Parameter PlayMode auf der Seite Wave/Common des Menübereichs auf „loop“ gestellt ist. In diesem Fall werden bestimmte Voices nach ihrer Auslösung endlos wiedergegeben. ([Siehe Seite 53.](#))
- **Wenn Sounds während Trommelwirbeln und Flams unerwartet aussetzen, probieren Sie Folgendes.**
 - Prüfen Sie den Mode-Parameter auf der Seite MIDI/Assign des Menübereichs, und entfernen Sie jegliche unnötige Notenzuweisungen für das Spiel im Stack- oder Alternate-Modus.
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Mono/Poly (Polyphony) auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs auf „poly“ gestellt ist. ([Siehe Seite 19.](#))
- **Wenn bestimmte Sounds bei Trommelwirbeln und Flams nicht gespielt werden, gehen Sie wie folgt vor.**
 - Verringern Sie die Einstellung des Parameters RejectTime auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich. ([Siehe Seite 46.](#))
- **Wenn das DTX700 verstimmt klingt oder die falschen Noten zu spielen scheint, prüfen Sie Folgendes.**
 - Korrigieren Sie die Einstellung des Parameters MasterTune auf der Seite Utility/General des Menübereichs. ([Siehe Seite 37.](#))
 - Korrigieren Sie die Einstellung des Parameters Tune auf der Seite Kit/Voice des Menübereichs. ([Siehe Seite 18.](#))
- **Wenn keine Effekte angewendet werden können, probieren Sie Folgendes.**
 - Schalten Sie die Effekturngehung (Bypass) ([KIT]→[SHIFT]+[F2]) aus.
 - Stellen Sie sicher, dass bei dem/den fraglichen Effekt(en) auf der Seite Utility/Effect Switch im Menübereich „enable“ gewählt ist. ([Siehe Seite 41.](#))
 - Stellen Sie sicher, dass die Parameter VarSend(Dry) (Variation Send Level), ChoSend (Chorus Send Level) und RevSend (Reverb Send Level) auf der Seite Kit/Voice im Menübereich richtig eingestellt wurden. ([Siehe Seite 19.](#))
 - Stellen Sie sicher, dass die Parameter ChoSend (Chorus Send Level) und RevSend (Reverb Send Level) auf der Seite Kit/Effect/Mixer im Menübereich richtig eingestellt wurden. ([Siehe Seiten 26, 27.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Type auf der Seite Kit/Effect/Variation des Menübereichs nicht auf „No Effect“ steht. ([Siehe Seite 27.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Type auf der Seite Kit/Effect/Chorus des Menübereichs nicht auf „No Effect“ steht. ([Siehe Seite 27.](#))
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Type auf der Seite Kit/Effect/Reverb des Menübereichs nicht auf „No Effect“ steht. ([Siehe Seite 27.](#))
- **Wenn Ihr Spiel als Song aufgenommen wurde und bei der Wiedergabe anders klingt, probieren Sie Folgendes.**
 - Schalten Sie Kit Lock aus. Hierzu drücken Sie die Taste [KIT] zum Aufrufen der Seite Kit, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste [F1] (KIT LOCK).
 - Achten Sie darauf, dass die Parameter Rcv10ch (Channel 10 Receive), RcvPC (Program Change Receive) und RcvPC10Ch (Channel-10 Program Change Receive) auf der Seite Utility/MIDI des Menübereichs alle auf „on“ eingestellt sind.
- **Wenn die Lautstärken der Sounds der verschiedenen Pads nicht richtig ausgewogen sind, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Stellen Sie sicher, dass die Schieberegler am Bedienfeld korrekt eingestellt wurden.
- **Wenn beim Spiel eines Pads zusätzlich unbeabsichtigte Sounds gespielt werden, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Prüfen Sie, ob diese Sounds bei dem fraglichen Pad einer der Layer B, C oder D zugewiesen wurden, und falls ja, entfernen Sie die Zuordnungen.
- **Wenn beim Umschalten des Sounds bei dem einen Pad dazu führt, dass ein anderes ebenfalls umschaltet, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Achten Sie darauf, dass nicht mit dem Parameter Note auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs jedem Pad dieselbe Notenummer zugewiesen wurde.
- **Wenn ein Variation-Effekt auf einen Zweizonen- oder Dreizonen-Pad angewendet wird, aber nur der Sound einer der Zonen umzuschalten scheint, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Wenden Sie den Effekt auf jede einzelne Zone an.
- **Wenn die Song-Wiedergabe nicht wie erwartet mit der Taste [▶/■] stoppt, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie für mindestens eine Sekunde die Taste [EXIT].

- **Wenn der Parameter Decay auf der Seite Kit/Voice oder auf der Seite Instrument des Menübereichs keine Auswirkung auf die Wave hat, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Stellen Sie sicher, dass der Parameter Decay auf der Seite Wave/Common des Menübereichs nicht auf einem Wert geringer als „127“ steht.
- **Wenn gelegentlich Hi-Hat-Sounds erzeugt werden, obwohl der Hi-Hat-Controller so konfiguriert ist, dass er einen Kickdrum-Sound erzeugt (d. h. Doppelbassdrum-Modus), gehen Sie vor wie folgt.**
 - Wählen Sie das Hi-Hat-Pad und erhöhen Sie die Einstellung des Parameters MinLevel (Minimum Level) auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich. Bedenken Sie, dass es bei zu hoher Einstellung schwierig werden kann, die Hi-Hat zu spielen.

Werte lassen sich nicht ändern, Tasten reagieren nicht wie erwartet usw.

- **Wenn die Song-Wiedergabe nicht gestartet werden kann, probieren Sie Folgendes.**
 - Stellen Sie sicher, dass der ausgewählte Song Daten enthält.
 - Wenn der Parameter MIDI Sync (MIDI Synchronization) auf der Seite Utility/MIDI im Menübereich auf „ext“ gestellt wurde, achten Sie darauf, dass das DTX700 MIDI-Clock-Daten ordnungsgemäß von einem externen MIDI-Gerät oder Computer empfängt. (Siehe Seite 41.)
- **Wenn ein Song endlos wiedergegeben wird und nicht stoppt, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, und drücken Sie die [EXIT]-Taste.
- **Wenn Sie versuchen, das Tempo einer Wave zu ändern, bedenken Sie Folgendes.**
 - Waves besitzen ein unveränderliches Tempo. Sie werden stets unabhängig vom Drum-Kit-Tempo und ähnlichen Einstellungen im Tempo der ursprünglich importierten Datei abgespielt.
- **Wenn eine Parametereinstellung, die Sie ändern möchten, als „---“ angezeigt wird und sich nicht ändern lässt, probieren Sie Folgendes.**
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter PadFunc (Pad Function) auf der Seite Utility/Pad des Menübereichs auf „off“ gestellt ist. (Siehe Seite 40.)
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Note auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs nicht bei allen vier Layer A bis D auf „off“ gestellt ist. (Siehe Seite 21.)
- **Wenn ein Pad-Controller nicht so funktioniert wie gewünscht, probieren Sie Folgendes.**
 - Stellen Sie sicher, dass der Parameter PadFunc (Pad Function) auf der Seite Utility/Pad des Menübereichs nicht auf „off“ gestellt ist.
 - Vermeiden Sie es, den Rand festzuhalten, während Sie den Pad-Controller einstellen, da dies den korrekten Betrieb stören kann.
- **Wenn Sie versuchen, mehrere Songs mittels der [REC]-Taste aufzunehmen, beachten Sie Folgendes.**
 - Das DTX700 kann nur einen aufgenommenen Song zur Zeit speichern. Wenn Sie eine neue Aufnahme starten, wird die aktuelle überschrieben.
- **Wenn Sie das aktuelle Kit nicht mit den Tasten [-/DEC] und [+/INC] oder dem Datenrad umschalten können, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Schalten Sie Kit Lock aus. Hierzu drücken Sie die Taste [KIT] zum Aufrufen der Seite Kit, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste [F1] (KIT LOCK).

Beim Anschlagen eines einzelnen Pads werden mehrere Sounds erzeugt.

- **Wenn Doppelauslösungen erzeugt werden, probieren Sie Folgendes.**
 - Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden.
 - Wenn das betreffende Pad oder der Drum-Trigger einen Pad-Controller zur Einstellung des Ausgangspegels oder der Empfindlichkeit besitzt, regeln Sie diesen herunter.
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter Gain auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich nicht zu hoch eingestellt ist. (Siehe Seite 46.)
 - Vergewissern Sie sich, dass nur von Yamaha empfohlene Drum-Trigger oder Trigger-Sensoren verwendet werden. (Produkte anderer Hersteller erzeugen möglicherweise zu starke Signale, was zu Doppelauslösungen führen kann.)
 - Stellen Sie sicher, dass die Felle nicht übermäßig schwingen, und dämpfen Sie sie gegebenenfalls.
 - Vergewissern Sie sich, dass die Drum-Trigger in Randnähe und nicht in der Fellmitte angebracht sind.
 - Stellen Sie sicher, dass keine anderen Objekte den Drum-Trigger berühren.
 - Erhöhen Sie die Einstellung des Parameters RejectTime auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich. (Vermeiden Sie eine zu hohe Reject-Zeit, da diese möglicherweise die korrekte Erkennung von Flams, Wirbeln usw. unmöglich macht. Siehe Seite 46.)

■ Wenn Crosstalk auftritt, d. h. Sounds werden auch von anderen Pads als dem angeschlagenen erzeugt, probieren Sie Folgendes.

- Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden.
- Achten Sie darauf, dass der Parameter RejectLevel auf der Seite Trigger/Pad/Crosstalk des Menübereichs richtig eingestellt ist. (Siehe Seite 48.)
- Wenn Sie ein gesondert erworbenes Pad mit Pegelregler verwenden, prüfen Sie, ob der Pegel korrekt eingestellt ist.
- Achten Sie darauf, dass der Parameter MinLevel (Minimum Level) auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich richtig eingestellt wurde. (Siehe Seite 47.)

■ Wenn nur eine Voice erzeugt wird, obwohl zwei Pads gleichzeitig angeschlagen werden, probieren Sie Folgendes.

- Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden.
- Gehen Sie auf die Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich, wählen Sie das Pad, dessen Sound nicht erzeugt wird, und erhöhen Sie den Wert von dessen Gain-Parameter. (Siehe Seite 46.)
- Gehen Sie auf die Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich, wählen Sie das Pad, dessen Sound nicht erzeugt wird, und verringern Sie den Wert von dessen Parameter MinLevel (Minimum Level). (Siehe Seite 47.)
- Rufen Sie die Seite Kit/Voice im Menübereich auf, und prüfen Sie, ob beide Pads mit dem Parameter AltGroup derselben Alternate-Gruppe zugewiesen wurden. In bestimmten Fällen kann dies dazu führen, dass nur ein Sound erzeugt wird. (Siehe Seite 20.)
- Achten Sie darauf, dass der Parameter TrgAltGrp (Trigger Alternate Group) auf der Seite Kit/MIDI/Assign des Menübereichs auf „off“ gestellt ist. (Siehe Seite 23.)

Als Zubehör erhältliche Zusatzprodukte verhalten sich nicht wie erwartet.

■ Wenn sich mit einer akustischen Trommel keine gleichmäßigen, zuverlässigen Trigger-Signale erzeugen lassen, prüfen Sie Folgendes.

- Vergewissern Sie sich, dass ein hochwertiger Drum-Trigger wie der DT20 verwendet wird, und dass er am richtigen Ort mit gutem Klebeband befestigt ist. (Achten Sie auch darauf, alte Klebebandreste zu entfernen.)
- Prüfen Sie die oben im Bereich „Beim Anschlagen von Pads wird kein Sound erzeugt, oder die Lautstärke ist geringer als erwartet.“ aufgeführten Punkte.
- Stellen Sie sicher, dass das Signalkabel ordnungsgemäß an der Buchse des DT20 oder eines anderen Drum-Triggers angeschlossen ist.

■ Wenn es nicht möglich ist, Hi-Hat-Sounds zu spielen, gehen Sie vor wie folgt.

- Achten Sie darauf, dass der Parameter Type auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich richtig eingestellt wurde. (Siehe Seite 46.)

■ Wenn bei einem Becken-Pad keine Rand- und Glocken-Sounds erzeugt werden können, oder wenn die Choking-Technik nicht funktioniert, gehen Sie vor wie folgt.

- Achten Sie darauf, dass der Parameter Type auf der Seite Trigger/Pad/Pad Type im Menübereich richtig eingestellt wurde. (Für das verwendete Pad muss ein geeigneter Becken-Pad-Typ ausgewählt sein. Siehe Seite 46.)

■ Wenn Hi-Hat-Splash-Sounds nicht wie erwartet erzeugt werden, prüfen Sie Folgendes.

- Vergewissern Sie sich, dass der Hi-Hat-Controller (Fußpedal) an der Buchse [HI-HAT CONTROL] angeschlossen ist.
- Ändern Sie die Einstellung des Parameters FootSplashSens (Foot Splash Sensitivity) auf der Seite Utility/Pad im Menübereich. (Es werden keine Hi-Hat-Splash-Sounds erzeugt, wenn hier „off“ eingestellt ist. Siehe Seite 40.)

■ Wenn ein an der Trigger-Eingangsbuchse [HH-KICK] angeschlossener Hi-Hat-Controller nicht wie erwartet funktioniert, prüfen Sie Folgendes.

- Vergewissern Sie sich, dass der Hi-Hat-Controller mit dem richtigen Kabel am DTX700 angeschlossen ist.
- Vergewissern Sie sich, dass Sie den Hi-Hat-Controller HH65 verwenden. (Andere Typen funktionieren nicht richtig am DTX700.)

Es passiert nichts, wenn die Tasten am Bedienfeld betätigt werden.

- Stellen Sie sicher, dass die Cubase-Remote-Funktion nicht eingeschaltet ist.

Es treten Schwierigkeiten auf bei Bedienungsvorgängen mit USB-Speichergeräten.

- **Wenn sich auf einem USB-Speichergerät keine Daten speichern lassen, probieren Sie Folgendes.**
 - Vergewissern Sie sich, dass das fragliche USB-Speichergerät mit dem DTX700 formatiert wurde. (Siehe Seite 62.)
 - Vergewissern Sie sich, dass das fragliche USB-Speichergerät nicht schreibgeschützt ist.
 - Stellen Sie sicher, dass auf dem fraglichen USB-Speichergerät ausreichend freier Speicherplatz zum Speichern der Daten vorhanden ist. (Sie können den freien Speicherplatz auf der Seite File/Memory Info im Menübereich ablesen. Siehe Seite 63.)

- **Wenn eine Standard-MIDI-Datei sich nicht von einem USB-Speichergerät lesen lässt, probieren Sie Folgendes.**
 - Vergewissern Sie sich, dass die fragliche Standard-MIDI-Datei im Format 0 vorliegt. (Dateien im Format 1 lassen sich nicht lesen.)
 - Stellen Sie sicher, dass die zu lesende Datei sich im Stammverzeichnis des USB-Speichergeräts befindet (d. h. nicht in einem Ordner).

- **Wenn eine Wave-Datei sich nicht von einem USB-Speichergerät lesen lässt, probieren Sie Folgendes.**
 - Stellen Sie sicher, dass die fragliche Wave-Datei im 16-Bit-Format vorliegt.
 - Stellen Sie sicher, dass im DTX700 ausreichend freier Speicherplatz zum Laden der Wave-Datei vorhanden ist.
 - Vergewissern Sie sich, dass das fragliche USB-Speichergerät mit dem DTX700 formatiert wurde. (Siehe Seite 62.)
 - Stellen Sie sicher, dass die zu lesende Datei sich im Stammverzeichnis des USB-Speichergeräts befindet (d. h. nicht in einem Ordner).

Der Austausch von MIDI-Daten mit einem Computer oder externen MIDI-Gerät ist nicht möglich.

- Wenn Sie USB-Kabel verwenden, stellen Sie sicher, dass sie korrekt angeschlossen sind.
- Achten Sie darauf, dass der Parameter MIDI IN/OUT auf der Seite Utility/MIDI im Menübereich richtig eingestellt wurde. (Wenn Sie den Austausch von MIDI-Daten mit einem Computer über USB vornehmen möchten, vergewissern Sie sich, dass der Parameter MIDI IN/OUT auf „USB“ eingestellt ist. Wenn Sie hingegen den Austausch von MIDI-Daten mit externen Geräten über MIDI-Kabel durchführen möchten, vergewissern Sie sich, dass dieser Parameter auf „MIDI“ eingestellt ist. Siehe Seite 41.)

- **Starten Sie einen Sequenzer, der über MIDI verbunden ist, und das DTX700 startet ebenfalls die Wiedergabe, oder umgekehrt, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter SeqCtrl (Sequencer Control) auf der Seite Utility/MIDI im Menübereich richtig eingestellt wurde. (Siehe Seite 42.)

- **Wenn die Cubase-Remote-Funktion nicht eingeschaltet werden kann, probieren Sie Folgendes.**
 - Vergewissern Sie sich, dass das DTX700 und der Computer richtig miteinander verbunden sind.
 - Achten Sie darauf, dass der Parameter MIDI IN/OUT auf der Seite Utility/MIDI im Menübereich richtig eingestellt wurde. (Wenn Sie die Kommunikation mit einem Computer über USB vornehmen möchten, vergewissern Sie sich, dass dieser Parameter auf „USB“ eingestellt ist. Siehe Seite 41.)

- **Wenn die Cubase-Remote-Funktion nicht wie erwartet arbeitet, gehen Sie vor wie folgt.**
 - Vergewissern Sie sich, dass DTX700 Extension auf dem betreffenden Computer installiert wurde.

- **Wenn keine Daten mit DAW-Software ausgetauscht werden können, beachten Sie Folgendes.**
 - Wenn die Funktion Auto Power-Off aktiv wird, um das DTX700 abzuschalten, werden jegliche Verbindungen zu DAW-Software getrennt. Um diese Verbindung wieder herzustellen, schließen Sie die DAW-Anwendung, schalten Sie das DTX700 wieder ein, und starten Sie dann die Anwendung erneut. Es wird empfohlen, die Auto-Power-Off-Funktion auszuschalten, wenn Sie Daten mit dem Computer austauschen.