ALESIS

# DM10

## HIGH-DEFINITION SCHLAGZEUGMODUL MIT DYNAMISCHER ARTIKULATION

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

# INHALT


**EINLEITUNG** ..... 1
ANSCHLUSSDIAGRAMM ..... 1
**ERSTE SCHRITTE** ..... 2
MODUL AUF WERKSEINSTELLUNGEN ZURÜCKSETZEN ..... 2
AKTUALISIERUNGEN ..... 2
HI-HAT-PEDAL KALIBRIEREN ..... 2
SCHREIBSCHUTZ DEAKTIVIEREN ..... 2
**DAS WESENTLICHE** ..... 3
MENÜNAVIGATION UND EINSTELLUNGEN ..... 3
KITS ..... 3
STIMMEN: LAYER UND INSTRUMENTE ..... 4
LAUTSTÄRKE ..... 4
SEQUENZEN ..... 4
DATEN SPEICHERN ..... 5
UTILITY ..... 5
**BEDIENELEMENTE GERÄTERÜCKSEITE** ..... 5
**BEDIENELEMENTE GERÄTEOBERFLÄCHE** ..... 6
**KITS, STIMMEN, BEGLEITUNG UND INSTRUMENTE** ..... 9
KIT WÄHLEN ..... 9
INSTRUMENTE IN EINEM KIT BEARBEITEN ..... 9
BEGLEITUNG IN EINEM KIT BEARBEITEN ..... 10
STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN ..... 11
MIDI-PARAMETER BEARBEITEN ..... 14
EFFEKTPARAMETER BEARBEITEN ..... 15
SCHLAGZEUGEINSTELLUNGEN ..... 19
**SEQUENZEN** ..... 20
SEQUENZEN WIEDERGEBEN ..... 20
SEQUENZEN AUFNEHMEN ..... 21
SEQUENZEN BEARBEITEN (SCHLAGZEUG) ..... 21
SEQUENZEN BEARBEITEN (BEGLEITUNG) ..... 22
CLICK-TRACK EINSTELLEN ..... 23
QUANTELUNGSEINSTELLUNGEN BEARBEITEN ..... 24
**DATEN SPEICHERN UND KOPIEREN** ..... 25
BENENNUNG ..... 25
KITS SPEICHERN UND KOPIEREN ..... 25
INSTRUMENTE KOPIEREN ..... 25
SEQUENZEN SPEICHERN ..... 26
TRIGGEREINSTELLUNGEN SPEICHERN ..... 26
**EXT. TRIG MENÜ** ..... 27
PARAMETER TRIGGEREINGANG ..... 27
TRIGGERPARAMETER ..... 28
GESCHWINDIGKEITSKURVE ..... 28
MODUS (RIDE-BECKEN RAND UND GLOCKE) ..... 29
HI-HAT KALIBRIERUNG ..... 30
EXT. TRIG EINSTELLUNGEN SPEICHERN ..... 30
AUFFINDEN OPTIMALER EMPFINDLICHKEITS- UND GRENZWERTEINSTELLUNGEN ..... 30
**UTILITYMENÜ** ..... 31
ALLGEMEIN ..... 31
METRONOM (F1) ..... 31
MIDI (F2) ..... 33
TRIGGER (F3) ..... 34
SYS (F4) ..... 34
**MODUL AKTUALISIEREN** ..... 35
**MIDI-EINSTELLUNG** ..... 37
**BACKUP SYSEX-DATEIEN WIEDERHERSTELLEN** ..... 38
**MIDI-IMPLEMENTIERUNGSTABELLE** ..... 39
**DM10 KITS** ..... 40
**DM10 SEQUENZEN** ..... 41
**DM10 INSTRUMENTE** ..... 42

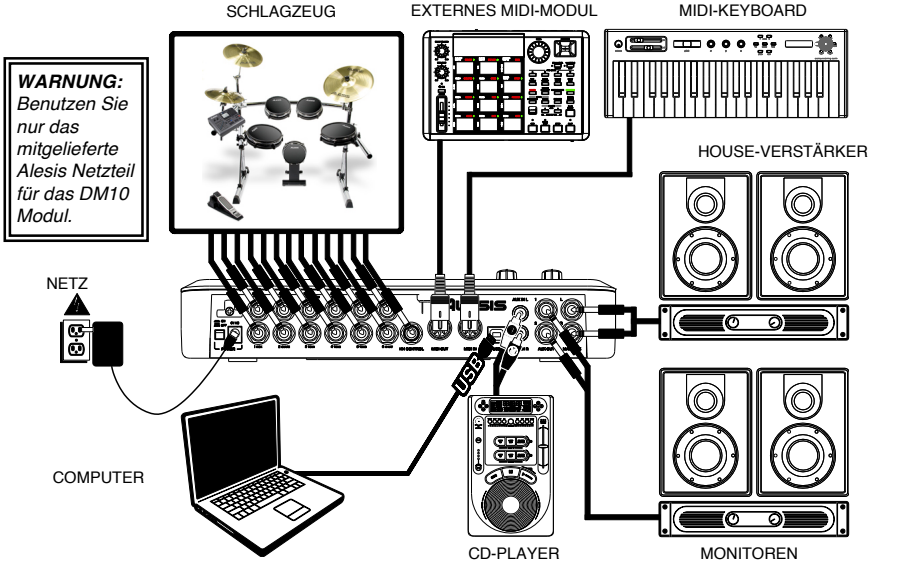
# EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des Alesis DM10! Das DM10 umfasst eine Menge Schlagzeug-, Percussion- und Begleitsounds höchster Klangqualität, das Ihnen den realistischen Klangcharakter eines akustischen Schlagzeugs bietet, jedoch mit dem Komfort und der Flexibilität eines elektronischen Schlagzeugs.
Diese Anleitung behandelt alle DM10 Modulfunktionen im Detail. Wünschen Sie eine kurze Übersicht, um so schnell wir möglich beginnen zu können, dann sehen Sie sich die mitgelieferte Kurzanleitung an. Alternativ haben Sie einen Überblick über die Funktionen des Moduls im Kapitel DAS WESENTLICHE. Natürlich empfehlen wir, diese Anleitung vollständig zu lesen, damit Sie das Beste aus den erstaunlichen Funktionen des DM10 herausholen.

Viel Spaß beim Drummen!

Das Alesis Team

# ANSCHLUSSDIAGRAMM




- Trigger des elektronischen Schlagzeugs an die entsprechenden Eingänge des Moduls mit dafür geeigneten 6,3 mm Kabeln anschließen. Für Dual-Zone-Pads oder Becken (z.B. eine Trommel mit Fell- und Randtriggern oder ein Becken das sowohl Bow- als auch Bell-Töne erzeugt) werden Stereoklinkenkabel benötigt, um beide Zonen zu triggern.
- Den Ausgang MAIN OUT oder AUX OUT mit 6,3 mm Stereoklinkenkablen an einen Verstärker, Mixer oder ein Lautsprechersystem anschließen. (Für Mono-Wiedergabe reicht es, jeweils nur einen Ausgang anzuschließen.)
- An den Ausgang HEADPHONES OUTPUT kann ein Kopfhörer mit 6,3 mm Stereoklinkenkabel angeschlossen werden.
- Ein weiteres Audiogerät kann mit gewöhnlichen RCA-Kabeln an den Ausgang AUX IN angeschlossen werden.

*Siehe Montageanleitung elektronisches Schlagzeug für weitere Informationen zum Anschluss des DM10 Moduls.*

***WICHTIG:***

- *Regeln Sie stets die Lautstärke(n) auf Null herunter, bevor Sie Kabel an Ihren Triggern oder dem Modul anschließen oder abziehen.*
- *Das DM10 Modul kann von statischer Elektrizität beeinflusst werden. In diesem Fall schalten Sie das Modul vorübergehend für einige Sekunden aus.*

# ERSTE SCHRITTE

Bitte lesen Sie die nachstehenden Anleitungen zur Einstellung Ihres DM10 Moduls vor Erstgebrauch!

## MODUL AUF WERKSEINSTELLUNGEN ZURÜCKSETZEN

Sollten Sie je das Modul auf die Werkseinstellungen zurücksetzen müssen, so halten Sie EXIT und STORE gleichzeitig gedrückt, während Sie es einschalten.

## AKTUALISIERUNGEN

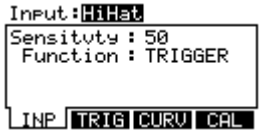
Seit der ursprünglichen Einführung dieses Moduls haben wir möglicherweise neue Firmware oder Sound-ROM-Dateien veröffentlicht. Sehen Sie auf der Registerkarte „Docs & Downloads“ auf **www.alesis.com/dm10prokit** nach verfügbaren Aktualisierungen, damit Ihr DM10 Modul stets mit den neuesten Sounds und Softwarefunktionen ausgestattet ist. Siehe Kapitel MODUL AKTUALISIEREN für weitere Informationen.

## HI-HAT-PEDAL KALIBRIEREN

Beim ersten Anschluss eines Hi-Hat-Pedals am DM10 Modul empfehlen wir eine Kalibrierung, damit das Modul die Bewegung des Pedals optimal „lesen“ kann.

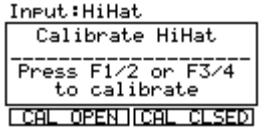
***Hinweis:*** *Der HI-HAT CONTROL TRIGGER INPUT unterstützt keine Effektpedale aus dem Keyboardbereich*

Benutzen Sie bei jeder Session das gleiche Hi-Hat (selbst wenn Sie es abgetrennt und wieder angeschlossen haben), dann müssen Sie es nicht jedes Mal neu kalibrieren, solange Sie Ihre Triggereinstellungen nach der Kalibrierung speichern (siehe TRIGGEREINSTELLUNGEN SPEICHERN im Kapitel SPEICHERN UND KOPIEREN für weitere Informationen). Schließen Sie jedoch ein anderes Hi-Hat-Pedal als das vorherige Mal an, so sollten Sie kalibrieren.




Zur Kalibrierung des Hi-Hat-Pedals gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie das Hi-Hat-Pedal am Modul an, treten Sie es jedoch nicht.
2. Auf dem Modul drücken Sie EXT TRIG.
3. Eine Seite mit Menüpunkten wie „Sensitvty“ und „Function“ wird angezeigt. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie das Feld „Input“ oben im Display, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS „HiHat“.




4. Drücken Sie CAL (F4).
5. Mit dem Hi-Hat-Pedal in oberster Position („offen“) drücken Sie CAL OPEN (F1 oder F2) und warten Sie auf die Meldung, dass der Vorgang beendet ist.
6. Mit dem Hi-Hat-Pedal in unterster Position („geschlossen“) drücken Sie CAL CLSED (F3 oder F4) und warten Sie auf die Meldung, dass der Vorgang beendet ist.
7. Drücken Sie EXIT, um die Kalibrierungsseite zu verlassen (oder drücken Sie SCHLAGZEUG, um in das Hauptmenü zurückzukehren).

## SCHREIBSCHUTZ DEAKTIVIEREN

Werksseitig ist das DM10 Modul schreibgeschützt, damit können Sie keine Änderungen zu den Kits, Instrumenten, Sequenzen usw. speichern.

Zur Deaktivierung des Schreibschutzes gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie UTILITY.
2. Drücken Sie SYS (F4).
3. Drücken Sie O/S (F3).
4. Drücken Sie MEM (F4).
5. Drücken Sie VALUE ABWÄRTS oder drehen Sie den VALUE-REGLER nach rechts, bis im Feld „WriteProt“ „OFF“ angezeigt wird.
6. Drücken Sie DRUM KIT, um in das Hauptmenü zurückzukehren.

# DAS WESENTLICHE

Dieser Abschnitt beschreibt die wesentlichen Funktionen und Konzepte des DM10. Jeder der nachstehenden Abschnitte bezieht sich auf einen anderen Teil dieser Bedienungsanleitung, wo die Funktionen eingehender beschrieben werden.

## MENÜNAVIGATION UND EINSTELLUNGEN

Wir haben die Benutzeroberfläche des DM10 so einfach wie möglich gestaltet.

- **DRUM KIT –** Drücken Sie diese Taste zur Auswahl des Hauptmenüs, wo Sie das aktuelle Kit wählen können (auf dieser Seite drücken Sie CURSOR ABWÄRTS zum Aufrufen des Schlagzeug-Einstellungsmenüs, wo Sie die Gesamtlautstärke des Kits, MIDI-Programmänderungen oder Rückstellungen zu den Werkseinstellungen des aktuellen Kits vornehmen können).
- **SEQ –** Drücken Sie diese Taste zum Aufrufen des Sequenzers, wo Sie eine Sequenz zur Wiedergabe wählen und die Gesamteinstellungen des Modulsequenzers vornehmen können.
- **EDIT INST** oder **EDIT ACCOMP –** Drücken Sie eine dieser Tasten, um den Sound für einen Trigger zur Bearbeitung des Sounds des Begleittracks neu zuzuordnen. Sie können ebenfalls Einstellungen wie Effekte, geschwindigkeitsabhängige Parameter, MIDI-Einstellungen und mehr einstellen.
- **EXT TRIG –** Drücken Sie diese Taste zur Einstellung von Empfindlichkeit, Übersprechen, Grenzwerten, Geschwindigkeitskurven sowie anderen Einstellungen für die Trigger.
- **UTILITY –** Drücken Sie diese Taste zum Aufrufen des Utilitymenüs, wo Sie das Metronom und MIDI-Einstellungen ändern, das Modul aktualisieren oder zurückstellen können und mehr.

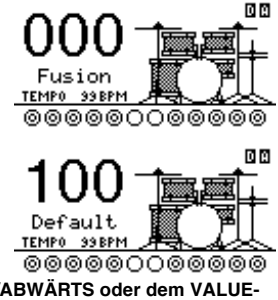
Navigieren Sie die Menüs und ändern Sie Einstellungen und Parameter, die auf dem LCD des Moduls angezeigt werden, wie folgt:

- **F-TASTEN –** Drücken Sie F1, F2, F3 und F4 zur Auswahl der „Registerkarten“, die darüber im LCD angezeigt werden.
- **CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS –** Drücken Sie eine dieser Tasten, um auf dem Bildschirm aufwärts oder abwärts durch das Menü zu navigieren (drücken Sie CURSOR ABWÄRTS im Hauptmenü zum Aufrufen des Kit-Einstellungsmenüs, wo Sie die Lautstärke und MIDI-Einstellungen des aktuellen Kits ändern können).
- **VALUE-REGLER –** Drehen Sie den Regler nach links oder rechts, um den gewählten Menüpunkt einzustellen (er ist gewöhnlich markiert). Dies ermöglicht eine schnelle Einstellung der Parameter – je schneller Sie den Regler drehen, desto schneller scrollen Sie durch die Optionen.
- **VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS –** Drücken Sie VALUE AUFWÄRTS oder VALUE ABWÄRTS zur Einstellung des gewählten Menüpunkts (er ist gewöhnlich markiert) um jeweils einen Einstellschritt. Diese Tasten sind eher für präzise Einstellungen geeignet als der VALUE-REGLER.
- **EXIT –** Drücken Sie diese Taste zur Rückkehr in das vorherige Menü.

Siehe Kapitel FUNKTIONEN BEDIENFELD OBEN für weitere Informationen zu diesen und anderen Bedienelementen.

## KITS

Das DM10 Modul umfasst 100 voreingestellte Kits und 100 leere Benutzerkits. Ein Kit ist ein Satz von Klängen, welche Sie in dem Modul wählen können, die durch Ihr Schlagzeug ausgelöst werden, wenn Sie spielen. Die voreingestellten Kits sind vorprogrammiert, Sie können also sofort mit Premium Sounds spielen. Die leeren Benutzerkits können von Ihnen durch Zuordnung individueller Sounds für jeden Trigger des Kits erstellt werden. Weiterhin können Sie über die  voreingestellten Kits im Benutzerspeicher speichern, womit Sie noch weiteren kreativen Raum gewinnen (die Standardeinstellungen können einfach durch Neuinitialisierung des Moduls wiederhergestellt werden).




**Zur Auswahl eines Kits drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs, dann wählen Sie die Kitnummer mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER.**

Für weitere Informationen zur Auswahl und Bearbeitung von Kits siehe Kapitel KITS, STIMMEN, BEGLEITUNG UND INSTRUMENTE.

***Wichtig:*** *Das DM10 Modul hat zu jeder Zeit ein Kit und eine Sequenz gewählt. Ändern Sie die Sequenz, so ändert Ihr aktuelles Kit zu jenem, welches der Sequenz zugeordnet ist. Ändern Sie das Kit, so wird damit NICHT die aktuelle Sequenz geändert. Spielen Sie dann jedoch in der aktuellen Sequenz, so können sich die Akkorde oder „Hit Groups“ ungewöhnlich anhören. In diesem Fall empfehlen wir die Stummschaltung von Layer B der Begleitung dieses Kits (siehe STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN für weitere Informationen) oder die Stummschaltung der gesamten Begleitung, indem Sie MUTE ACCOMP drücken.*

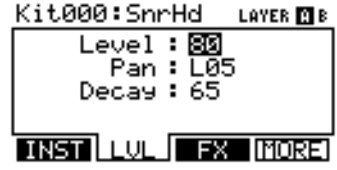
## STIMMEN: LAYER UND INSTRUMENTE

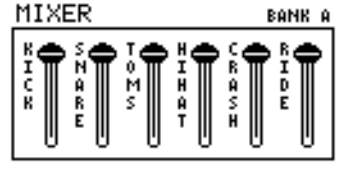
Bei jedem Anschlag eines Triggers auf Ihrem elektronischen Schlagzeug (z.B. Becken, Drum Pad usw.) wird im Modul eine Stimme ausgelöst. Eine Stimme ist der Sound, welcher diesem Trigger zugeordnet ist. Jede Stimme besteht aus zwei Layern und jedes Layer hat sein eigenes Instrument (einen Trommelsound wie Tom, Snare, Hi-Hat usw.), das gewählt oder bearbeitet werden kann.

Wir haben die Dual-Layer-Funktion im DM10 geschaffen, damit Sie kraftvollere und mehr zusammengefasste und geschichtete Sounds und Timbres auf Ihrem elektronischen Schlagzeug spielen können. Sie können feine oder dramatische Änderungen des Sounds Ihrer Kits durch Änderung der Instrumente in den Layern vornehmen. Weiterhin können Sie bestimmte Parameter der Schlagzeugstimmen (z.B. Stimmung, Geschwindigkeit, Hall, Panning usw.) im Modul einstellen.

Für weitere Informationen zur Auswahl und Bearbeitung von Stimmen siehe Kapitel KITS, STIMMEN, BEGLEITUNG UND INSTRUMENTE.

## LAUTSTÄRKE






Die Lautstärke Ihres Spiels auf dem DM10 kann auf verschiedene Weise eingestellt werden:

- **Stimmenpegel im Kit einstellen:** Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs, dann EDIT INST. Wählen Sie die zu bearbeitende Stimme (oben im LCD) mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER (oder durch Anschlagen des Triggers mit NOTE CHASE aktiviert). Drücken Sie LVL (F2) zum Aufrufen der Seite Level (denken Sie daran, dass jede Stimme zwei Layer hat, A und B, die Sie mit EDIT INST umschalten können).
- **Pegel des gesamten Kits einstellen:** Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs, dann CURSOR ABWÄRTS zum Aufrufen des Schlagzeug-Einstellungsmenüs, wo Sie die Gesamtlautstärke des Kits einstellen können.
- **Pegel der Schlagzeugsounds mit dem MIXER einstellen:** Schieben Sie die Fader auf dem MIXER des Moduls. Mit MIX BANK schalten Sie zwischen den beiden Tondatenbanken um.

Bitte beachten Sie, dass die Einstellungen des Moduls für Triggerempfindlichkeit, Grenzwert und Geschwindigkeitskurve ebenfalls die Dynamik Ihres Spiels beeinflussen können. Siehe Kapitel EXT. TRIG MENÜ für weitere Informationen zur Änderung dieser und anderer Einstellungen.

## SEQUENZEN

Der integrierte Sequenzer des DM10 ermöglicht Ihnen Aufnahme, Overdubben, Bearbeitung, Wiedergabe und Sequenzschleifen

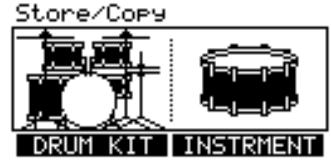
(Schlagzeugmuster). Sie können Tempo, Taktart und Quantisierung für eine Sequenz einstellen.

**Zum Zugriff auf den Sequenzer drücken Sie SEQ und navigieren Sie durch die Menüs in denen Sie die entsprechenden Einstellungen vornehmen können.**

Für weitere Informationen zur Benutzung des Sequenzers siehe Kapitel SEQUENZEN.

***WICHTIG:*** *Das DM10 Modul hat zu jeder Zeit ein Kit und eine Sequenz gewählt.*
*Ändern Sie die Sequenz, so ändert sich Ihr aktuelles Kit zu jenem, welches der Sequenz zugeordnet ist. Ändern Sie das Kit, so wird damit NICHT die aktuelle Sequenz geändert. Spielen Sie dann jedoch in der aktuellen Sequenz, so können sich die Akkorde oder „Hit Groups“ ungewöhnlich anhören. In diesem Fall empfehlen wir die Stummschaltung von Layer B der Begleitung dieses Kits (siehe STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN für weitere Informationen) oder die Stummschaltung der gesamten Begleitung, indem Sie MUTE ACCOMP drücken.*

## DATEN SPEICHERN




Das DM10 Modul kann die eingegebenen Informationen für zukünftige Sessions speichern. Dies umfasst bearbeitete oder aufgenommene Kits, bearbeitete oder aufgenommene Sequenzen, Instrumente oder Kitparameter und mehr. Weiterhin, während es eine Reihe von Slots und Sequenzen für Benutzerkits gibt, können Sie ebenfalls über die Voreinstellungen (die ersten 100 Kits oder die ersten 75 Sequenzen) speichern.

**Zum Speichern eines Kits, Instruments oder einer Sequenz drücken Sie DRUM KIT bzw. SEQ zur Auswahl des zu speichernden Menüpunktes, dann drücken Sie STORE** (speichern Sie ein Kit oder ein Instrument, so müssen Sie spezifizieren, welches).

Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS und VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie „From“ für Kit oder Sequenz (die zu speichernde) und „To“ für Kit oder Sequenz (wo Sie speichern möchten).

Für weitere Informationen zum Speichern von Daten siehe Kapitel DATEN SPEICHERN UND KOPIEREN.

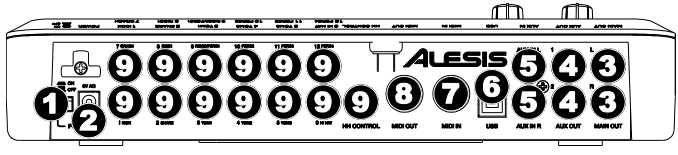
## UTILITY

Das Utilitymenü ermöglicht Ihnen die Steuerung der globalen Einstellungen wie Ausgangsrouting, Triggerempfindlichkeit und Metronom, MIDI und Tempo. Sie können ebenfalls SysEx Daten in dieses Menü übertragen sowie das DM10 neu initialisieren (also auf die Werkseinstellungen zurücksetzen).

**Zum Aufrufen des Utilitymenüs drücken Sie UTILITY und navigieren Sie die Menüs oder nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.**

Für weitere Informationen siehe Kapitel UTILITYMENÜ.

# BEDIENELEMENTE GERÄTERÜCKSEITE




1. **EIN-/AUSSCHALTER –** Zum Ein- und Ausschalten des Moduls.
2. **NETZ EIN –** An diesen Eingang den beiliegenden Wechselstromadapter und diesen dann an eine Stromquelle anschließen.
3. **MAIN OUT –** Diese Ausgänge mit 6,3 mm Stereoklinkenkabeln

***WARNUNG:*** *Benutzen Sie nur das mitgelieferte Alesis Netzteil für das DM10 Modul.*

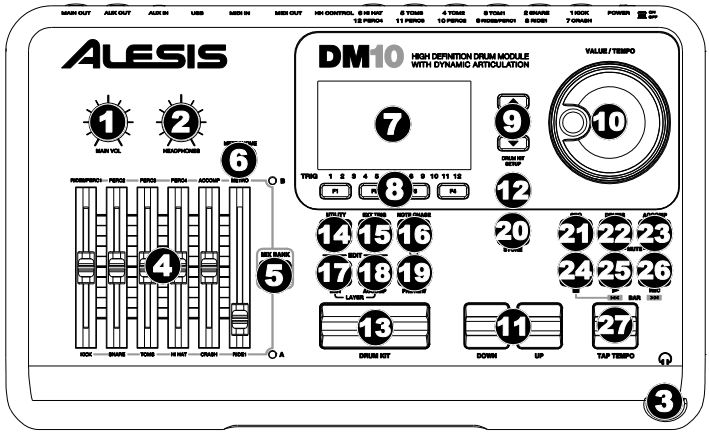
an ein Verstärker- oder Lautsprechersystem angeschließen. Die Lautstärke dieser Ausgänge wird mit dem Regler MAIN VOL auf der oberen Bedienfläche gesteuert.

4. **AUX OUT –** Diese Ausgänge mit 6,3 mm TRS-Kabeln an ein Monitorsystem oder ein Aufnahmegerät anschließen. Das Signal dieser Ausgänge ist mit dem des Ausgangs MAIN OUT identisch.
5. **AUX IN –** Hier eine externe Tonquelle, wie z. B. einen CD-Player, mit RCA-Kabeln anschließen.
6. **USB** – Das Modul mit einem gewöhnlichen USB-Kabel über diesen USB-Anschluss an den PC anschließen. Über diese Verbindung können MIDI-Signale per USB an eine externe Tondatenbank gesendet werden. Die Verbindung eignet sich auch zum Transfer von SysEx-Dateien.
7. **MIDI IN –** Mit einem gewöhnlichen fünfpoligen MIDI-Kabel diesen Eingang mit dem MIDI AUSGANG eines externen MIDI-Geräts verbinden.
8. **MIDI OUT –** Mit einem gewöhnlichen fünfpoligen MIDI-Kabel diesen Ausgang mit dem MIDI EINGANG eines externen MIDI-Geräts verbinden.
9. **TRIGGER INPUTS –** Trigger des Schlagzeugs an die entsprechenden Eingänge anschließen. Bitte beachten, dass bei Dual-Zone-Pads oder Becken (z.B. eine Trommel mit Fell- und Randtriggern oder ein Becken das sowohl Bow- als auch Bell-Töne erzeugt) TRS-Kabel benötigt werden, um beide Zonen zu triggern.

***WICHTIG:*** *Regeln Sie stets die Lautstärke(n) auf Null herunter, bevor Sie Kabel an Ihren Triggern oder dem Modul anschließen oder abziehen.*

***Hinweis:*** *Der HI-HAT TRIGGEREINGANG unterstützt kein Keyboard-Effektpedal.*

## BEDIENELEMENTE GERÄTEOBERFLÄCHE




1. **HAUPTLAUTSTÄRKE –** Hier wird die Lautstärke des Ausgangs MAIN OUT eingestellt.
2. **KOPFHÖRER –** Dient zur Einstellung der Lautstärke des KOPFHÖRERAUSGANGS an der Vorderseite des Gerätes.
3. **KOPFHÖRERAUSGANG –** Hier die Kopfhörer mit einem 6,3 mm Klinkenstecker anschliessen. Die Lautstärke kann mit dem mit HEADPHONES bezeichneten Drehregler auf der Oberseite des Geräts gesteuert werden.
4. **MIXER –** Fader in gewünschte Positionen für verschiedene Bestandteile des Kits schieben. Jeder Fader steuert eine Triggergruppe in jeder Bank (z.B. Snare-Drum, Tom-Toms, usw.). Welche Bank gewählt ist (A oder B), wird durch die Taste MIX BANK bestimmt.
5. **MIX BANK –** Dient zum Umschalten zwischen Bank A - B und bestimmt, welche Bank von Triggern die Fader des MIXERS verändern. Eine Leuchtdiode zeigt die gewählte Bank an.
6. **METRONOME ON / OFF –** Dient zum Ein- und Ausschalten des Metronoms. Die Lautstärke des Metronoms kann mit dem direkt unter dieser Taste befindlichen Fader eingestellt werden (falls MIX BANK auf Bank B gestellt ist).
7. **LCD –** Hier werden Menüs, Parameter und andere Einstellungen während des Einsatzes des DM10 angezeigt.

8. **F-TASTEN (1-4) –** Diese Tasten dienen zur Navigation der im LCD-Bildschirm angezeigten Menüs. Beim Drücken einer F-Taste kann die "virtuelle" Taste oder der auf dem darüber befindlichen LCD-Bildschirm angezeigte Tab abgerufen werden.
9. **CURSOR AUF / AB –** Diese Tasten dienen zur vertikalen Navigation der Parameter der auf dem LCD-Bildschirm erscheinenden Menüs. (Hinweis: Wird die Taste CURSOR ABWÄRTS vom Hauptbildschirm gedrückt, können die allgemeinen Parameter des augenblicklich gewählten Kits geändert werden.)
10. **VALUE-REGLER –** Bei Betätigung diese Drehreglers können im LCD-Bildschirm angezeigte Werte und Einstellungen erhöht, vermindert und geändert werden.
11. **WERT AUF / AB –** Mit diesen Tasten können die auf dem LCD-Bildschirm angezeigten Werte erhöht und vermindert werden. Damit können wesentlich feinere Parametereinstellungen als mit dem VALUE-REGLER vorgenommen werden.
12. **EXIT –** Mit dieser Taste kann zu dem im LCD-Bildschirm zuletzt angezeigten Menü zurückgekehrt werden.
13. **SCHLAGZEUG –** Ruft im LCD-Bildschirm das Hauptmenü auf. Von hier aus kann das augenblickliche Kit mit dem VALUEREGLER oder den Tasten WERT AUF / AB aufgerufen werden.
14. **UTILITY –** Hier wird auf das Dienstprogramm zugegriffen, mit welchem viele Einstellungen darunter jene für das Tempo (allgemeine oder individuelle Sequenzen), MIDI, Ausgaberouting, Triggerempfindlichkeit vorgenommen und auch SysEx-Daten gesendet werden können. (Weitere Informationen dazu finden Sie in der Anleitung.)
15. **EXT TRIG –** Beim Editieren von Pad-Tönen können mit dieser Taste die auf das Triggering bezogenen Parameter eingestellt werden. Anpassen dieser Parameter verändert den Klang und die Ansprache des Kits. (Hinweis: Veränderungen dieser Parameter wirken sich auf alle Kits aus.)
16. **NOTE CHASE –** Zum Ein- und Ausschalten der Funktion NOTE CHASE. Ist diese Funktion aktiviert, führt ein Anschlag automatisch zu dessen Editiermodus. Alternativ kann ein Trigger auch dadurch gewählt werden, dass mit den Tasten CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS im LCD-Bildschirm ein Trigger gewählt wird, während die WERT AUF/AB Tasten oder der VALUE-REGLER verwendet werden.
17. **EDIT INST –** Mit dieser Taste wird auf ein Menü zugegriffen, das die allgemeinen Parameter, welche die den verschiedenen Triggereingängen zugeordneten "Instrumente" einstellt. Bei erneutem Drücken können die Drum- Instrumente editiert werden. In diesem Fenster führt ein Drücken zum Umschalten zwischen den zwei Ebenen des Instruments. Die augenblicklich gewählte Ebene (A oder B) wird in der rechten oberen Ecke des LCD-Bildschirms angezeigt.
18. **EDIT ACCOMP –** Diese Taste dient zum Editieren der Begleitinstrumente. In diesem Fenster führt ein Drücken zum Umschalten zwischen den zwei Ebenen des Instruments. Die augenblicklich gewählte Ebene (A oder B) wird in der rechten oberen Ecke des LCD-Bildschirms angezeigt.
19. **PREVIEW –** Diese anschlagempfindliche Taste dient zum Vorhören des Tons des augenblicklichen Triggers. (Das ist immer dann nützlich, wenn Triggerstimmen editiert werden, ohne dabei die Funktion NOTE CHASE zu verwenden.)
20. **STORE –** Mit dieser Taste werden am Kit, der Begleitung oder der Sequenz vorgenommene Änderungen abgespeicher. Zur Bestimmung, wo das augenblickliche Kit oder die Sequenz abgespeichert werden sollen, könen der VALUEREGLER oder die WERT AUF / AB Tasten verwendet werden. Beim Abspeichern eines Kits, werden auch dessen Instrumente und alle Parameter gespeichert. Wird eine Sequenz abgespeichert, werden auch das Kit und die Begleitung mit der Sequenz abgespeichert.
21. **SEQ –** Mit dieser Taste kann auf den Sequencer des Moduls zugegriffen werden, dort können Drum- und Begleitmuster erstellt und editiert werden (Sequenzen). Es können auch verschiedene Parameter, die die Sequenzen beeinflussen in diesem Menü eingestellt werden.
22. **MUTE DRUMS –** Mit dieser Taste können die Schlagzeugtöne einer Sequenz ausgeblendet werden.
23. **MUTE ACCOMP –** Mit dieser Taste kann die Begleitung einer Sequenz ausgeblendet werden.
24. **STOP –** Hält die Wiedergabe der augenblicklichen Sequenz an. Wird STOP heruntergedrückt und gehalten, kann mit dem VALUE-REGLER vorwärts oder rückwärts druch die Sequenz "gefahren" werden. Wird STOP heruntergedrückt und gehalten, kann durch Drücken auf WERT AUF / AB stufenweise jedes "Ereignis" der Sequenz vorwärts oder rückwärts "durchsprungen" werden. Beim Navigieren einer Sequenz auf diese Weise ist diese zu hören.
25. **PLAY / ⏮ –**Gibt die augenblickliche Sequenz wieder. Es kann auch die Taste STOP heruntergedrückt und gehalten werden und mit dieser Taste zurück auf den vorherigen Takt in der Sequenz navigiert werden.
26. **RECORD / ⏭ –**Dient zur Aufnahme einer neuen Sequenz. Es kann auch die Taste STOP heruntergedrückt und gehalten werden und mit dieser Taste zum nächsten Takt in der Sequenz navigiert werden.

27. **TAP TEMPO –**Durch Antippen dieser Taste in einem gewünschten Takt kann ein neues Tempo für eine Sequenz eingegeben werden. Das Tempo kann auch gewechselt werden, indem man die Taste TAP TEMPO herunterdrückt und hält und den VALUE-REGLER oder die WERT AUF / AB Tasten betätigt.

# KITS, STIMMEN, BEGLEITUNG UND INSTRUMENTE

Das DM10 Modul umfasst 100 voreingestellte Kits und 100 Benutzerkits, die Sie im Hauptmenü wählen können. Jedes Kit ist eine Sammlung von Stimmen – oder Schlagzeugsounds – welche TRIGGER INPUT auf der Rückseite des DM10 Moduls zugeordnet sind. Wird ein an diesem Eingang angeschlossener Trigger angeschlagen, so ertönt diese Stimme.

Jede Stimme besteht aus zwei Layern, jeweils mit dem eigenen Instrument. Beide Layer ertönen zusammen, wodurch kraftvolle zusammengesetzte und mehrschichtige Timbres für ein dynamischeres Spiel erzeugt werden.

Sie können den Klang Ihres Spiels ändern, indem Sie unterschiedliche Kits wählen oder die Kits durch Änderung der Instrumente, die jede Stimme ausmachen, bearbeiten. Sie können ebenfalls verschiedene Parameter der Instrumente selbst in jedem Kit bearbeiten (z.B. Pegel, Panning, Dämpfung, Hall usw.).

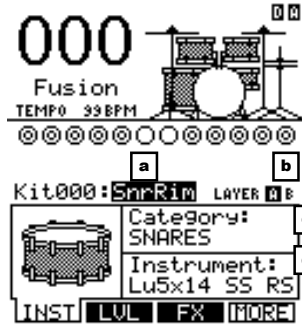
***WICHTIG:*** *Das DM10 Modul hat zu jeder Zeit ein Kit und eine Sequenz gewählt. Ändern Sie die Sequenz, so ändert sich Ihr aktuelles Kit zu jenem, welches der Sequenz zugeordnet ist. Ändern Sie das Kit, so wird damit NICHT die aktuelle Sequenz geändert. Spielen Sie dann jedoch in der aktuellen Sequenz, so können sich die Akkorde oder „Hit Groups“ ungewöhnlich anhören. In diesem Fall empfehlen wir die Stummschaltung von Layer B der Begleitung dieses Kits (siehe STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN für weitere Informationen) oder die Stummschaltung der gesamten Begleitung, indem Sie MUTE ACCOMP drücken.*

## KIT WÄHLEN

1. Die Taste DRUM KIT drücken, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. mit den Tasten WERT AUF / AB oder dem VALUE-REGLER ein Kit auswählen. Kitnummer, Name und Grafik ändern sich beim Durchlaufen der Kits.
3. Schlagen Sie die Trigger an, um den Sound des Kits auszuprobieren.

   Für eine schnelle Lautstärkeregelung benutzen Sie die Fader des MIXERS (mit MIX BANK schalten Sie zwischen Datenbank A und B um, um auf alle verfügbaren Trigger zuzugreifen). Bitte beachten Sie, dass die mit MIXER eingestellten Pegel verloren gehen, wenn Sie das Modul ausschalten. Zum Einstellen der aufrufbaren Pegel für das Kit stellen Sie die Parameter „Level“ für die einzelnen Trigger (siehe STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN in diesem Kapitel) bzw. für das gesamte Kit ein (siehe SCHLAGZEUGEINSTELLUNGEN in diesem Kapitel).

## INSTRUMENTE IN EINEM KIT BEARBEITEN

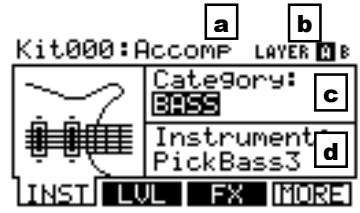



1. Taste Drum Kit drücken, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Taste EDIT INST. drücken. Im oberen Bereich des Bildschirms wird die Nummer und der Name des Kits angezeigt, dessen Instrumente (Drum-Stimmen) editiert werden.
3. Taste INST (F1) drücken. Der Bildschirm zeigt jetzt:
   a. Den Trigger, der editiert wird (die Kit-Nummer und der Name des Triggers)
   b. Die Ebene (jeder Trigger-Ton besteht aus zwei Ebenen, davon hat jeder seine eigenen Instrumente)
   c. die Kategorie (die Art oder "Klasse" von Drum-Stimme, die diesem Layer im Augenblick zugeordnet ist)
   d. das Instrument (die Drum-Stimme für diese Ebene)
4. Mit der Taste NOTE CHASE den Trigger-Eingang des Instruments wählen, das geändert werden soll und dann den Trigger anschlagen. Alternativ kann der Trigger auch mit den Tasten CURSOR AUF / AB gewählt werden und dann mit den Tasten WERT AUF / AB oder VALUE-REGLER ein Trigger, der editiert werden soll, gewählt werden.

***Hinweis:*** *Die verfügbaren Instrumente für die Hi-Hat- und Ride-Beckenkategorien sind vordefinierte Soundsätze, die zur gemeinsamen Nutzung konzipiert sind (z.B. produzierr das Hi-Hat offene, geschlossene, „Chick“ oder Splash-Sounds). Sie können jede beliebige Kategorie oder Instrument für Hi-Hat- und Ride-Beckentrigger zuordnen, da jedoch andere Instrumente anders konzipiert sind, weichen die Ergebnisse ab.*

5. Mit EDIT INST. wählen, welche Ebene des Triggers editiert werden soll, wobei hier zwischen Ebene A und B umgeschaltet werden kann.
6. Um die Kategorie zu wählen, welche dem Trigger zugeordnet werden soll, mit den Tasten CURSOR AUF / AB das Kategoriefeld anwählen und dann mit den Tasten WERT AUF / AB oder VALUE-REGLER ändern.
7. Um das Instrument für diese Ebene zu wählen, mit der Taste CURSOR AUF / AB das Instrumentfeld anwählen und dieses dann mit den Tasten WERT AUF / AB oder dem VALUE-REGLER ändern. Um den augenblicklich gewählten Ton zu hören, den Trigger anschlagen oder die Taste PREVIEW am Modul drücken.

## BEGLEITUNG IN EINEM KIT BEARBEITEN




1. In einem Kit, dessen Begleitung Sie bearbeiten möchten, drücken Sie EDIT ACCOMP. Sie erhalten folgende Anzeige:
   a. die Nummer des Kits, dessen Begleitung Sie bearbeiten;
   b. das Layer (die Begleitung besteht aus zwei Layern, jedes mit seinem eigenen Instrument);
   c. die Kategorie (der Typ oder die „Klasse“ des aktuell dem Layer zugeordneten Klangs);
   d. das Instrument (der Sound für das Layer).
2. Wählen Sie, welches Layer der Begleitung Sie bearbeiten möchten und drücken Sie EDIT ACCOMP. Es wird zwischen Layer A und B umgeschaltet.
3. Wählen Sie die Kategorie, welche Sie der Stimme zuordnen möchten und drücken Sie CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS zur Markierung des Feldes Category, dann nehmen Sie die Änderung mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER vor.
4. Wählen Sie das Instrument für das Layer und drücken Sie CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS zur Markierung des Feldes Instrument, dann nehmen Sie die Änderung mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER vor. Zum Hören des aktuell gewählten Klangs schlagen Sie den entsprechenden Trigger an oder drücken Sie PREVIEW.

***Zusätzliche Informationen zur Begleitung:***

*Die Begleitspuren umfassen Bass und andere Synthesizer-Sounds, die Sie hören, wenn das Modul eine Sequenz spielt. Die Schlagzeugspur und Begleitspur werden gleichzeitig gespielt und Sie können während der Wiedergabe mit MUTE DRUMS oder MUTE ACCOMP jeweils eine Tonspur stummschalten.*

*Genau wie jedes Schlaginstrument eines Kits zur einer Kategorie gehört (z.B. KICKS, SNARES, LATIN PERC usw.), sind Begleitinstrumente ebenfalls in verschiedene Kategorien unterteilt: BASS, SYN BASS, FX und HIT GROUPS.*

*Weiterhin hat die Begleitung, genau wie Schlagzeugstimmen, zwei Layer von Instrumenten. Layer A ist gewöhnlich der Bass. Layer B ist häufig etwas anderes – eine andere Melodie, Akkorde oder „Hits“.*

*Instrumentenwechsel innerhalb oder zwischen den Kategorien BASS und SYN BASS sind manchmal wünschenswert – der Bass hat einen anderen Ton oder eine andere Quailtät, während die Bassstimme selbst (die Noten, die Sie hören) gleich bleibt. Bearbeiten Sie jedoch die Instrumente in den Kategorien FX oder HIT GROUPS, so kann sich, was Sie als Sequenz hören, dramatisch verändern, wenn dieses Kit benutzt wird.*

*In diesem Fall empfehlen wir die Stumschaltung jenes Layers der Begleitung des Kits (siehe STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN für weitere Informationen) die Stumschaltung der gesamten Begleitung mit MUTE ACCOMP.*

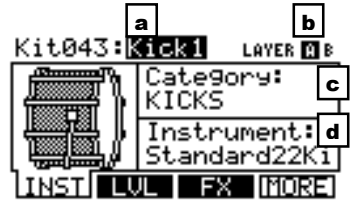
## STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN

Während der Bearbeitung Ihrer Kits, können Sie ebenfalls verschiedene Parameter ändern, welche die Layer beeinflussen und somit das dazugehörig Instrument. Sie können dies für die Schlagzeugstimmen oder die Begleitung tun, obwohl einige der nachstehenden Parameter nur für das eine oder andere bearbeitet werden können.

***Hinweis:*** *Das DM10 speichert Ihre Änderungen von Instrumenten oder Parametern, während Sie zwischen den verschiedenen Kits wechseln.*

1. Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs.
2. Drücken Sie EDIT INST zur Bearbeitung der Schlagzeugstimmenparameter oder EDIT ACCOMP zur Bearbeitung der Begleitparameter. Oben im Display werden Nummer und Name des Kits angezeigt, dessen Instrumente (Schlagzeugstimmen oder Begleitung) Sie bearbeiten.

3. Wählen Sie INST (F1). Ein neuer Bildschirm zeigt an:
   a. die zu bearbeitende Triggerstimme (Kitnummer und Stimmenname werden angezeigt). Bearbeiten Sie die Begleitung, so wird „Accomp“ angezeigt;
   b. das Layer (jeder Triggersound und jede Begleitung besteht aus zwei Layern, jedes mit seinem eigenen Instrument);
   c. die Kategorie (der Typ oder die „Klasse“ des aktuell dem Layer zugeordneten Schlagzeugklangs oder der Begleitung):
   d. das Instrument (der Schlagzeug- oder Begleitsound für das Layer).




4. Bei der Bearbeitung einer Stimme wählen Sie die Stimme, deren Instrument Sie ändern möchten und drücken Sie NOTE CHASE, dann schlagen Sie den gewünschten Trigger an. Alternativ markieren Sie die Stimme (neben der Kitnummer) mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS und nehmen Sie die Änderung mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER vor (dieser Schritt ist bei der Bearbeitung der Begleitung nicht notwendig).

   ***Hinweis:*** *Sie können auf diese Weise ebenfalls die aktuelle Stimme in einem der nachfolgenden Menüs ändern. Sie können ebenfalls zwischen Layern umschalten, drücken Sie EDIT INST, wenn der Umschalter „Layer: A B“ oben rechts im LCD angezeigt wird.*

5. Wählen Sie eine dieser Optionen im LCD mit den F-TASTEN. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS scrollen Sie durch die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor.

   - **LVL (F2, 1. Seite):**
     - **Level:** Lautstärkepegel für das gewählte Layer (01-99 oder „OFF“).
     - **Pan:** Panning für das gewählte Layer („L50“ über „MID“ bis „R50“).
     - **Attack:** Lautstärkepegel des ursprünglichen Notenanschlags (00-99). Dieser Parameter steht nur bei der Bearbeitung der Begleitung zur Verfügung.
     - **Decay:** Zeitraum, wie lange der Ton gehört werden kann, bevor er ausklingt (00-99 oder „OFF“).

       ***Hinweis:*** *Die Einstellung dieses Parameters auf „OFF“ deaktiviert den Dämpfungsparameter und der Ton wird für seine gesamte Länge ohne „Umformung“ gehört.*

   - **FX (F3, 1. Seite):**
     - **Hall:** Hall auf der Stimme (00-99).
     - **Effects:** Stimmenlautstärkepegel, welcher an den Effektprozessor des DM10 übertragen wird (00-99).
     - **EQ/Comp:** Überträgt die Stimme an Equalizer und Kompressor des DM10 („ON“ oder „OFF“).

   - **TONE (F1, 2. Seite):**

- **Semitone:** Stimmt das Instrument ±12 Halbtöne.
- **Fine Tune:** Stimmt das Instrument ±50 Cents.
- **Filter:** Abschaltfrequenz für den Filtertyp (siehe nachstehend) (00-99).
- **Type:** Filtertyp („LOPASS“ oder „HIPASS“).

- **DYN (F2, 2. Seite):**
  - **Vel>Decay:** Die Geschwindigkeit einer Note steuert die Dämpfungszeit ihres Tons (±00-99). Mit einem positiven Wert haben schnellere Noten eine längere Dämpfungszeit. Mit einem negativen Wert haben schnellere Noten eine kürzere Dämpfungszeit.
  - **Vel>Filtr:** Die Geschwindigkeit einer Note steuert die Filterabschaltung (±00-99).
  - **Vel>Level:** Hier stellen Sie ein, wie geschwindigkeitsempfindlich das Instrument ist (00-99). Je höher die Einstellung, desto größer der Dynamikbereich, der Ihnen während des Spiels zur Verfügung steht. Bei „00“ haben Sie keine dynamische Variation.
  - **Vel>Pitch:** Die Geschwindigkeit, mit welcher Sie den Trigger anschlagen, steuert die Tonlage (±00-99). Mit einem positiven Wert erhöhen stärkere Anschläge die Tonlage. Mit einem negativen Wert verringern stärkere Anschläge die Tonlage (dieser Parameter steht während der Bearbeitung der Begleitung nicht für die Kategorien BASS oder SYN BASS zur Verfügung).

- **OTHR (F3, 2. Seite):**
  - **Output:** Der Ausgang, über den Stimme oder Begleitung übertragen werden. Bei Auswahl von „MAIN“ werden Stimme oder Begleitung über MAIN OUT übertragen. Ist „AUX“ gewählt, werden Stimme oder Begleitung über AUX OUT übertragen.

    ***Hinweis:*** *Ist die Einstellung im Utilitymenü für „Output“ auf „Main>Aux“, so wird hier die Option „AUX“ als „AUX (N/A)“ angezeigt. Dies erfolgt, da das Signal AUX OUT das Signal MAIN OUT „spiegelt“. Siehe Abschnitt ALLGEMEIN im UTILITYMENÜ für weitere Informationen.*

  - **Priority:** Höhe der „Polyphoniepriorität“ der Stimme oder Begleitung – „LOW“, „MEDIUM“ oder „HIGH“. „Polyphonie ist der Gleichklang von Instrumenten (z.B. wenn Sie gleichzeitig mehrere Trigger anschlagen, wie Hi-Hat, Snare und Bass Drum). Das DM10 hat 64-Stimmen-Polyphonie, also bis zu 64 Stimmen können gleichzeitig ertönen. Nach dem Überschreiten dieses Grenzwertes werden Stimmen mit niedrigerer Polyphoniepriorität ausgeblendet, damit jene mit höherer Priorität ertönen können.
  - **MuteGroup:** Stummschaltgruppe, welcher die Stimme ggf. zugeordnet ist (01-09 oder „OFF“). Sind zwei oder mehr Trigger einer MuteGroup zugeordnet, so wird die derzeit ertönende Stimme stummgeschaltet, wenn eine andere Stimme dieser MuteGroup einsetzt. Es stehen neun MuteGroups zur Verfügung.

    ***Hinweis:*** *Die MuteGroup-Funktion ist besonders beim Einstellen mehrfacher Sounds hilfreich, die von den gleichen Instrumenten geteilt werden, wie „offene“ vs. „geschlossene“ Triangelsounds oder geschlagene oder getrichene Percussionsounds.*

    ***Beispiel:*** *Sind Ihre „Kick1“ (Bass Drum) und „SnrHd“ (Snare) der gleichen MuteGroup zugeordnet, so wird die Dämpfung Ihrer Snare ausgeblendet, wenn Sie die Bass Drum anschlagen und umgekehrt.*

    ***Hinweis:*** *Die Standard-Wiedergabeeinstellung ist POLY, was für akustische Schlaginstumente natürlicher ist. MONO ist eine hilfreiche Einstellung für synthetische Schlaginstrumente oder zum Nachahmen älterer Drum Machines.*
  - **Playback:** Anzeige, ob wiederholte Anschläge des gleichen Triggers als polyphonisch (POLY) oder monophonisch (MONO) betrachtet werden. Bei Einstellung auf „POLY“ (Standardeinstellung), werden aufeinanderfolgende Anschläge des gleichen Triggers gleichzeitig polyphonisch wiedergegeben (siehe oben „**Priority**“). Bei Einstellung auf „MONO“

schalten aufeinanderfolgende Anschläge des gleichen Triggers den vorherigen Anschlag stumm.

## MIDI-PARAMETER BEARBEITEN

Diese Seite ermöglicht die Bearbeitung verschiedener MIDI-bezogener Einstellungen der Trigger. Zur Bearbeitung gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs.
2. Drücken Sie EDIT INST. Oben im Display werden Nummer und Name des Kits angezeigt, dessen Instrumente (Schlagzeugstimmen) bearbeitet werden.
3. Wählen Sie MIDI (F2). Oben im Display wird die zu bearbeitende Triggerstimme angezeigt. Zur Auswahl eines anderen Triggers drücken Sie NOTE CHASE, dann schlagen Sie den gewünschten Trigger an. Alternativ markieren Sie die Stimme (neben der Kitnummer) mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS und nehmen Sie die Einstellung mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER vor.

   ***Hinweis:*** *Auf diese Weise können Sie ebenfalls die derzeitige Stimme in einem der nachfolgenden Menüs ändern.*

4. Nach der Auswahl der zu bearbeitenden Stimme wählen Sie eine der Optionen unten im LCD mit den F-TASTEN. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS scrollen Sie durch die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:

   a. **MIDI**
   - **MIDI Chan:** Der MIDI-Kanal, über den der Trigger die MIDI-Meldungen überträgt.
   - **MIDI Note:** Die übertragene MIDI-Note. Die Nummer ist die MIDI-Notennummer; die entsprechende Musiknote wird daneben angezeigt *(**Hinweis:** Die MIDI-Note für Hi-Hat und Ride-Becken sind feststehend und können nicht neu zugeordnet werden).*
   - **Gate Time:** Die Dauer der Note, die nach dem Anschlagen des Triggers übertragen wird. Der verfügbare Bereich ist 00-99 ms, dann Notenwerte (1/32, 1/16, 1/8, 1/4 und 1/2 – mit regulären und Dreifachteilungen für jeden Wert) oder „OFF“.
   - **Note Off:** Übertragungsweise der Aus-Meldung der MIDI-Note. Bei Auswahl von „NOT SENT“ wird keine Aus-Meldung der MIDI-Note übertragen. Ist „SENT“ gewählt, so wird eine Aus-Meldung der MIDI-Note nach der spezifizierten Dauer in Gate Time (oben) übertragen. Bei Auswahl von „ALTERNATE“ wird beim ersten Anschlag des Triggers die MIDI-Note übertragen, beim zweiten Anschlag wird die Aus-Meldung der MIDI-Note übertragen.

   b. **CHORD / ARP:** Wählen Sie „OFF“, „CHORD“ oder „ARPEGGIO“ *(**Hinweis:** Die Funktion CHORD / ARP steht nicht für Hi-Hat und Ride-Becken zur Verfügung).*
   - **OFF:** Der Trigger überträgt nur die zugeordnete MIDI-Note.
   - **CHORD:** Der Trigger überträgt gleichzeitig bis zu vier MIDI-Noten, wenn er angeschlagen wird. Hier wählen Sie die drei zusätzlichen Noten. Die Nummer ist die MIDI-Notennummer, die entsprechende Musiknote wird daneben in Klammern angezeigt.
   - **ARPEGGIO:** Der Trigger überträgt bis zu vier MIDI-Noten, „durchläuft“ Sie jedoch mit jedem Anschlag (z.B. wird beim ersten Anschlag des Triggers die erste MIDI-Note übertragen, das nächste Mal wird Note 2 übertragen und das nächste Mal Note 3). Hier wählen Sie die drei zusätzlichen Noten. Die Nummer ist die MIDI-Notennummer, die entsprechende Musiknote wird daneben in Klammern angezeigt.

## EFFEKTPARAMETER BEARBEITEN

Auf dieser Seite wenden Sie eine Vielzahl von Effekten wie Hall, Chorus oder Delay auf das gesamte Kit an:

1. Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs.
2. Drücken Sie EDIT INST. Oben im Display werden Nummer und Name des Kits angezeigt, dessen Effekte (Schlagzeugstimmen) bearbeitet werden.
3. Wählen Sie FX (F4).
4. Wählen Sie eine Option unten im LCD mit den F-TASTEN. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS scrollen Sie durch die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:

   a. **RVB** (Hall)
      - **Type:** Art des Halls (in den meisten Fällen ist der Halltyp nach den Räumen benannten, denen der Hall nachempfunden ist). Zur Deaktivierung der Effekte des Kits wählen Sie „OFF“.
      - **Size:** Die Größe des virtuellen „Raumes“, wie durch den Halltyp bestimmt.
      - **Color:** Hochfrequenzdämpfung des Halls, die seinen Klang beeinflusst.
      - **Level:** Pegel des Halls.

   b. **FX** (andere Effekte)
      - **Type:** Art des Effektes. Zur Deaktivierung der Effekte des Kits wählen Sie „OFF“. Die Effekte und deren einstellbare Parameters sind:

**FLANGER:** Flanging ist eine Art Synchronisation oder Phasenverschiebung. Die Flanger des DM10 haben die gleichen einstellbaren Parameter.

**Mono Flanger:** Herkömmlicher Flangingeffekt.

**Stereo Flanger:** Flanger mit simuliertem Stereoeffekt, schafft einen „breiteren“ Klang.

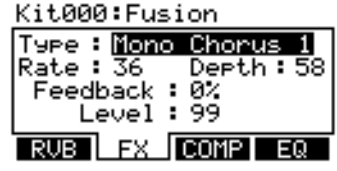
**XOver Flanger:** Der Flangingeffekt „bewegt“ sich im Stereofeld.

Rate: Die Geschwindigkeit, mit welcher der Sound „flanscht“.

Depth: Betrag des verzögerten (oder phasenverschobenen) Signals, welcher dem Original hinzugefügt wird.

Feedback: Betrag des Flangingsignals, das wieder zurück zum Flanger geleitet wird und den Effekt verstärkt.

Level: Lautstärkepegel des Flangingsignals.




**CHORUS:** Ein Choreffekt wird durch das Hinzufügen eines leicht zeitversetzten und etwas tonhöhenversetzten „wet“ Signals zum Original („dry“) Signal produziert, wodurch eine Tiefe ähnlich einer Streichergruppe oder eines Chores erzielt wird. Die Choreffekte des DM10 haben die gleichen einstellbaren Parameter.

**Mono Chorus 1:** Herkömmlicher Choreffekt.

**Mono Chorus 2:** Variation des herkömmlichen Choreffekts.

**Stereo Chorus:** Chor mit simuliertem Stereoeffekt, schafft einen „breiteren“ Klang.

**XOver Chorus:** Choreffekt „bewegt“ sich im Stereofeld.

Rate: Geschwindigkeit der Modulation des Chores (oder die Verzögerung des Signals).

Depth: Abweichung der Verzögerung des Chores.

Feedback: Betrag des Verzögerungssignals, das wieder zurück zum Prozessor geleitet wird und einen stärkeren Choreffekt erzielt.

Level: Lautstärkepegel des Chorsignals.

**VIBRATO:** Ein Vibrato wird produziert, indem die Tonhöhe einer Note wellenförmig etwas auf- und abwärts „flattert“ und einen leichten impulsartigen Effekt bewirkt. Dieser Effekt wird häufig auf Saiteninstrumenten oder einem Horn erreicht. Die DM10 Vibratoeffekte haben die gleichen einstellbaren Parameter.

**Mono Vibrato:** Herkömmlicher Vibratoeffekt.

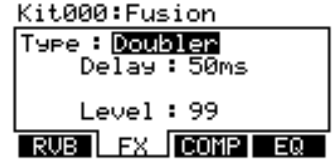
**Vibrato:** Vibrato mit simuliertem Stereoeffekt, schafft einen „breiteren“ Klang.

Rate: Geschwindigkeit des Vibrato (Tonflattern).

Depth: Abweichung der Tonhöhe von der mittleren/Originaltonhöhe.

Level: Lautstärkepegel des Vibrato.

**DELAYS:** Ein Verzögerungseffekt ist eine Art Echo, das sich abhängig von der Größe des nachempfundenen Raumes, der Geschwindigkeit und Dämpfung des Echos verändert. Die Verzögerungseffekte des DM10 haben einige gemeinsame Parameter mit einigen bemerkenswerten Unterschieden.




**Mono Doubler:** Sehr schnelle Verzögerung, die einen „Double-Hit“ Effekt erzielt.

**Doubler:** Sehr schnelle Verzögerung, die einen „Double-Hit“ Effekt in einem Stereofeld erzielt.

Delay: Geschwindigkeit Verzögerung/Echo.

Level: Lautstärkepegel des verzögerten Signals.

**Mono Slapback:** Schnelle – nahezu sofortige – Verzögerung.

**Slapback:** Schnelle Verzögerung mit simuliertem Stereoeffekt, schafft einen „breiteren“ Klang.

Delay: Geschwindigkeit Verzögerung/Echo.

Level: Lautstärkepegel des verzögerten Signals.

**Mono Delay:** Herkömmlicher Verzögerungseffekt.

Delay: Geschwindigkeit Verzögerung/Echo.

Feedback: Betrag des Echos, der wieder zurück zum Prozessor geleitet wird und einen stärkeren Echoeffekt erzielt.

Damp (Dämpfung): Betrag der Nieder- und Hochfrequenzdämpfung des Echos. Bei negativen Werten wird der Klang des Echos progressiv dumpfer, was der „natürlichste“ Echoeffekt ist. Ebenfalls nützlich bei der Simulation des Bandechos. Bei positiven Werten wird der Klang des Echos progressiv dünner.

Level: Lautstärkepegel des verzögerten Signals.

**Delay:** Herkömmliche Verzögerung mit zwei unabhängigen Verzögerungslinien.

LDly / RDly (linke/rechte Verzögerung): Geschwindigkeit Verzögerung/Echo.

Kann unabhängig für den linken und rechten Kanal eingestellt werden, um einen noch breiteren, abwechslungsreicheren Sound zu schaffen.

LFBk / RFBk (linkes/rechtes Feedback): Betrag des Echos, der wieder zurück zum Prozessor geleitet wird und einen längeren, intensiveren Echoeffekt erzielt. Kann unabhängig für den linken und rechten Kanal eingestellt werden, um einen noch breiteren, abwechslungsreicheren Sound zu schaffen.

Damp (Dämpfung): Betrag der Nieder- und Hochfrequenzdämpfung des Echos. Bei negativen Werten wird der Klang des Echos progressiv dumpfer. Bei positiven Werten wird der Klang des Echos progressiv dünner.

Level: Lautstärkepegel des verzögerten Signals.

**XOver Delay:** Diese Verzögerung hat einen Stereoeffekt. Das Echo schwenkt durch das Stereofeld.

LDly / RDly (linke/rechte Verzögerung): Geschwindigkeit Verzögerung/Echo. Kann unabhängig für den linken und rechten Kanal eingestellt werden, um einen noch breiteren, abwechslungsreicheren Sound zu schaffen.

Feedback: Betrag des Echos, der wieder zurück zum Prozessor geleitet wird und einen längeren, intensiveren Echoeffekt erzielt.

Damp (Dämpfung): Betrag der Nieder- und Hochfrequenzdämpfung des Echos. Bei negativen Werten wird der Klang des Echos progressiv dumpfer. Bei positiven Werten wird der Klang des Echos progressiv dünner.

Level: Lautstärkepegel des verzögerten Signals.

**PingPong:** Diese Verzögerung hat einen Stereoeffekt, aber anstatt das Echo gleichzeitig auf dem linken und rechten Kanal zu haben, wechselt sich das Echo zwischen ihnen ab.

Delay: Geschwindigkeit Verzögerung/Echo.

Feedback: Betrag des Echos, der wieder zurück zum Prozessor geleitet wird und einen längeren, intensiveren Echoeffekt erzielt.

Damp (Dämpfung): Betrag der Nieder- und Hochfrequenzdämpfung des Echos. Bei negativen Werten wird der Klang des Echos progressiv dumpfer. Bei positiven Werten wird der Klang des Echos progressiv dünner.

Level: Lautstärkepegel des verzögerten Signals.

c. **COMP** (Kompression)

- **Type:** Art der Kompression. Zur Deaktivierung des dynamischen Prozessors des Kits wählen Sie „OFF“.
- **Compress** (Kompression)**:** Das vom Kit auf das Signal angewandte Kompressionsverhältnis.
- **Out Level** (Ausgangspegel)**:** Ausgangspegel des Kompressors. Dieser Parameter ist hilfreich bei der Verstärkung des Signals des Kits, wenn sich die Lautstärke aufgrund der Kompression verringert hat.

d. **EQ** (Entzerrung)

- **LF Gain** (Niederfrequenzverstärkung)**:** Verstärkung oder Senkung des Niederfrequenzbandes (entsprechend Einstellung LF Freq).
- **LF Freq** (Niederfrequenz)**:** Frequenz, die durch LF Gain verstärkt oder gesenkt wird.
- **HF Gain** (Hochfrequenzverstärkung)**:** Verstärkung oder Senkung des Hochfrequenzbandes

(entsprechend Einstellung HF Freq).

- **HF Freq** (Hochfrequenz)**:** Frequenz, die durch HF Gain verstärkt oder gesenkt wird.

## SCHLAGZEUGEINSTELLUNGEN

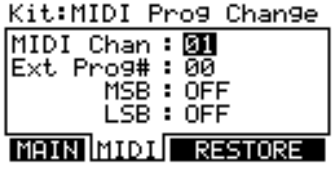
Bei der Auswahl von Kits rufen Sie das Schlagzeugeinstellungsmenü zum Zugriff auf einige hilfreiche Parameter bezüglich des aktuellen Kits auf.

***Hinweis:*** *Das DM10 speichert Ihre Änderungen von Instrumenten oder Parametern, während Sie zwischen den verschiedenen Kits wechseln.*

1. Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs.
2. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie ein Kit.
3. Drücken Sie CURSOR ABWÄRTS zum Aufrufen des Schlagzeugeinstellungsmenüs für dieses Kit.
4. Wählen Sie eine Option unten im LCD mit den F-TASTEN. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS scrollen Sie durch die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor.

- **MAIN (F1):**
  - **Kit Level:** Gesamtlautstärkepegel für das Kit (00-99)
  - **Graphic:** Benutztes Bild zur Identifizierung des Kits im Hauptmenü.

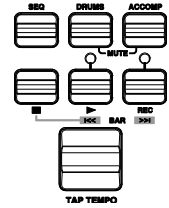
- **MIDI (F2):**
  - **MIDI Chan:** Der MIDI-Kanal, über den das Modul die Programmänderungsmeldungen überträgt (01-16 oder „OFF“) (bei Einstellung auf „OFF“ werden die anderen nachfolgenden Parameter nicht angezeigt). Diese Einstellung muss korrekt erfolgen, wenn Sie das DM10 Modul zur Wiedergabe von Sounds auf einem anderen Modul benutzen.




  - **Ext Prog#:** Die Programmänderungsnummer, welche das Modul überträgt (00-99).
  - **MSB:** Einstellung des „Most Significant Byte“ bei der Benutzung von Sounds auf einem externen Modul, die Datenbankänderungen erforderlich macht (00-127 oder „OFF“).
  - **LSB:** Einstellung des „Least Significant Byte“ bei der Benutzung von Sounds auf einem externen Modul, die Datenbankänderungen erforderlich macht (00-127 oder „OFF“).

- **RESTORE (F3 oder F4):**
  - **Restore:** Zurücksetzen des Kits auf die Werkseinstellungen. Alle Bearbeitungen an Instrumenten, Begleitungen usw. werden gelöscht. Zur Rückstellung zu den Originaleinstellungen drücken Sie RESTORE (F1 oder F2). Zum Verlassen drücken Sie EXIT.

# SEQUENZEN




Eine Sequenz ist ein gespeichertes Muster, dass im DM10-Modul abgespeichert ist und sowohl Drums als auch Begleitung enthält. Die Drums der Sequenz beinhalten die Kit-Töne (Instrumente) sowie auch das aufgezeichnete Muster. Die Begleitung ist die Musik, die zum Schlagzeug eingespielt wird.

Sequenzen können aufgenommen, bearbeitet, geloopt und gespeichert werden. Sie können ebenfalls das Schlagzeug oder die Begleitung während der Wiedergabe einer Sequenz stummschalten.

***Zur Wiedergabe einer Demo-Sequenz halten Sie SEQ gedrückt und drücken Sie PLAY.***

***Wichtig:*** *Das DM10 Modul hat zu jeder Zeit ein Kit und eine Sequenz gewählt.*

- *Ändern Sie die Sequenz, so ändert Ihr aktuelles Kit zu jenem, welches der Sequenz zugeordnet ist.*
- *Ändern Sie das Kit, so wird damit NICHT die aktuelle Sequenz geändert. Spielen Sie dann jedoch in der aktuellen Sequenz, so können sich die Akkorde oder „Hit Groups“ ungewöhnlich anhören. In diesem Fall empfehlen wir die Stummschaltung von Layer B der Begleitung dieses Kits (siehe STIMMEN- UND BEGLEITPARAMETER BEARBEITEN für weitere Informationen) oder die Stummschaltung der gesamten Begleitung, indem Sie MUTE ACCOMP drücken.*

***Hinweis:*** *Bearbeiten Sie eine Sequenz oder nehmen Sie Änderungen an Parametern vor, so wird oben rechts im Hauptmenü des Sequenzers ein „E“ angezeigt. Zur Beibehaltung dieser Einstellungen für zukünftige Sessions müssen Sie die Sequenz speichern (siehe SEQUENZEN SPEICHERN im Kapitel DATEN SPEICHERN UND KOPIEREN).*

## SEQUENZEN WIEDERGEBEN

1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs des Sequenzers.
2. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie das Feld „Seq“ oben im LCD.
3. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie eine Sequenz.
4. Drücken Sie PLAY zur Wiedergabe der Sequenz oder CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS zur Auswahl von zu bearbeitenden Einstellungen für diese Sequenz. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie die Einstellungen:
   - **Tempo:** Geschwindigkeit (in BPM oder Beats pro Minute) der Sequenz. Hier stellen Sie das Tempo ein oder drücken Sie mehrmals TAP TEMPO im gewünschten Tempo, um ein neues aufzurufen. Der Bereich ist 30 – 300 BPM.

     ***Hinweis:*** *Ist das Feld Tempo auf der Hauptseite des Utilitymenüs auf „GLOBAL“ eingestellt, so wird „G“ angezeigt. Ist das Feld Clock In der MIDI-Seite des Utilitymenüs MIDI auf „RECEIVE“ eingestellt, so wird „E“ angezeigt.*
   - **Time Sig** (Taktart)**:** Taktart der Sequenz. Die erste Zahl steht für die Anzahl der Beats in einem Takt, die zweite für den Notenwert dieser Beats *(**Beispiel:** „3/4“ bedeutet, dass ein Takt drei Viertelnoten lang ist. „12/8“ bedeutet, dass ein Takt zwölf Achtelnoten lang ist).*
   - **#Bars:** Anzahl von Takten in der Sequenz, die Sie von 1 bis 99 einstellen können.
   - **Loop:** Sie können die Sequenz als Schleife oder zur einmaligen Wiedergabe einstellen.
5. Drücken Sie PLAY zur Wiedergabe einer Sequenz. „ ▸ “ wird oben rechts im LCD angezeigt.

   Zur Stummschaltung von Schlagzeug oder Begleitung in der Sequenz drücken Sie MUTE DRUMS bzw. MUTE ACCOMP. Oben rechts im LCD wird angezeigt, ob das Schlagzeug („D“) oder die Begleitung („A“) stummgeschaltet ist. Bei *Aufhebung der Stummschaltung* wird der Buchstabe markiert (hilfreich, wenn Sie Ihre

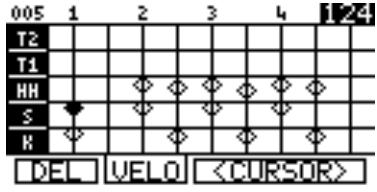
eigenen Schlagzeugmuster zur Begleitung abspielen möchten oder umgekehrt.)

## SEQUENZEN AUFNEHMEN

1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs des Sequenzers.
2. Drücken Sie die Registerkarte (F1).
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie die zu bearbeitenden Einstellungen der Sequenz. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie die Einstellungen:
   - **Track:** Die Tonspur der Sequenz, über welche Sie aufnehmen – „DRUMS“ oder „ACCOMP“.
   - **Rec Type:** Art der Aufnahme des Spiels. Bei Auswahl von „RECORD“ ersetzt diese Aufnahme die bereits auf der Tonspur der Sequenz vorhandene Aufnahme. Bei Auswahl von „OVERDUB“ wird diese Aufnahme der bereits auf der Tonspur der Sequenz vorhandenen Aufnahme hinzugefügt.
   - **Quantize:** Der Quantisierungsraster der Aufnahme. Bei Aktivierung korrigiert diese Funktion alle ungenau aufgenommenen Noten zum nächsten geraden Intervall des Taktes, den Sie wählen (wählen Sie beispielsweise „1/8“, so werden alle aufgenommenen Noten, die nicht auf einen Achtelnotenimpuls fallen, automatisch zum nächsten verschoben). Der Bereich ist 1/4 – 1/64 (regulär oder Triplet) und „OFF“.
   - **Swing:** Auf die Aufnahme angewandter Swing – 54 %, 58 %, 62 % oder „OFF“.
6. Drücken Sie REC zur Aufnahme Ihres Spiels.
7. Am Ende der Aufnahme drücken Sie STOP.

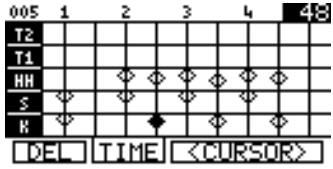
## SEQUENZEN BEARBEITEN (SCHLAGZEUG)

Der Bearbeitungsbildschirm für den Schlagzeugteil einer Sequenz zeigt Ihnen Ihr Schlagzeugmuster bildlich an.




1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs des Sequenzers.
2. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie das Feld „Seq“ oben im LCD, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER die zu bearbeitende Sequenz.
3. Drücken Sie REC (F1). Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie das Feld „Track“, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER „DRUMS“.
4. Drücken Sie EDIT (F2). Ein Gitternetz wird angezeigt. Die Karos zeigen getriggerte Noten oder „Ereignisse“ an, das schwarze Karo ist das derzeit gewählte Ereignis. Jede Spalte steht für ein Intervall/Aufgliederung des Taktes. Jede Zeile des Gitternetzes steht für eine Schlagzeugstimme:
   - **K** = Bass Drum
   - **S** = Snare Drum
   - **HH** = Hi-Hat
   - **T1** = 1. Tom
   - **T2** = 2. Tom
   - **T3** = Floor Tom
   - **C** = Crash-Becken
   - **R** = Ride-Becken
   - **P1** = Ride2 / Perc1 Trigger
   - **P2** = Perc2 Trigger
   - **P3** = Perc3 Trigger
   - **P4** = Perc4 Trigger
   - Die nummerierten Zeilen entsprechen verfügbaren MIDI-Notennummern.

5. Mit folgenden Bedienelementen bearbeiten Sie Ihre Sequenz auf diesem Bildschirm:
   - CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS scrollt aufwärts oder abwärts und zeigt die anderen Teile des Bearbeitungsgitterfeldes an.
   - Sie können auf verschiedene Weise durch die Sequenz navigieren:
     - **by bar:** Halten Sie STOP gedrückt und drücken Sie entweder PLAY / ⏮ oder RECORD / ⏭, um Takt für Takt durch die Sequenz zu navigieren.
     - **by event:** Mit CURSOR < / > (F3 und F4) oder halten Sie STOP gedrückt und drücken Sie VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie Ereignis für Ereignis durch die Sequenz. Jedes Ereignis wird wiedergegeben, wenn es gewählt wird.
     - **„scrubbing“:** Halten Sie STOP gedrückt und drehen Sie den VALUE-REGLER zur schnellen Navigation durch die Sequenz. Die Sequenz wird mit der Geschwindigkeit wiedergegeben, mit der Sie den VALUE-REGLER drehen.

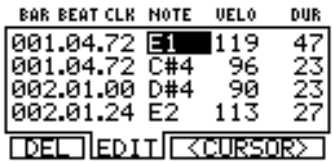



   - VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder der VALUE-REGLER verschieben das Ereignis entweder in der Zeit (früher oder später) oder stellen die Geschwindigkeit ein (schneller oder langsamer), abhängig von der Einstellung der Taste F2.
   - TIME / VELO (F2) ermöglicht Ihnen das Umschalten zwischen zwei Anzeigen des Bearbeitungsgitterfeldes. Bei Auswahl von TIME stellen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER die Zeitvorgabe des gewählten Ereignisses ein, verschieben Sie es in der Sequenz vor oder zurück (die aktuelle „Click“ * Nummer wird oben rechts im LCD angezeigt). Bei Auswahl von VELO stellen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER die Geschwindigkeit des gewählten Ereignisses ein, verschieben Sie es höher oder niedriger (die aktuelle Geschwindigkeit wird oben rechts im LCD angezeigt).

   - DEL (F1) löscht das gewählte Ereignis in der Sequenz. Ein Fenster fordert Sie zur Bestätigung auf, bevor gelöscht wird – wählen Sie YES (F4), NO (F3) oder TRAK (F1), womit die gesamte Sequenz gelöscht wird.
6. Nach der Beendigung Ihrer Bearbeitung drücken Sie EXIT oder eine andere Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.). Ihre Bearbeitungen werden in der Sequenz für diese Session beibehalten. Möchten Sie die Änderungen für zukünftige Sessions bewahren, so müssen Sie sie speichern (siehe DATEN SPEICHERN UND KOPIEREN für weitere Informationen).

## SEQUENZEN BEARBEITEN (BEGLEITUNG)

Der Bearbeitungsbildschirm für die Begleitung einer Sequenz weicht von jenem zur Bearbeitung des Schlagzeugs ab.




1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs des Sequenzers.
2. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie das Feld „Seq“ oben im LCD, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER die zu bearbeitende Sequenz.
3. Drücken Sie REC (F1). Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie das Feld „Track“, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER „ACCOMP“.
4. Drücken Sie EDIT (F2). Eine Tabelle mit Werten wird angezeigt. Jede Zeile steht für eine Note oder ein „Ereignis“ in der Sequenz. Jede Spalte steht für die Positionen und Parameter des Ereignisses:
   - **Bar / Beat / Clk *:** Die Position dieses Ereignisses in der Sequenz nach Takt, Beat (innerhalb des Taktes) und Click (innerhalb des Beats). Beim Durchlaufen der Tabelle nach unten laufen Sie durch die Sequenz.

***Hinweis:** Ein “Click" ist nur eine Unterteilung einer Viertelnote im Sequencer des DM10, die ihre Auflösung definiert. Die Auflösung des DM10 ist 96 PPQN (Impulse pro Viertelnote), jede Vieltelnote besteht also aus 96 Clicks. Dies ist bei der Bearbeitung von Begleittonspuren einer Sequenz hilfreich, wenn Sie eine Note in eine präzise Position innerhalb eines Beats verschieben möchten.*

- **Note:** Die übertragene MIDI-Note (siehe nächste Seite, wie der Sequenzer auf MIDI-Notennummern verweist).
- **Velo:** Geschwindigkeit der Note (1-127).
- **Dur:** Dauer der Note, gemessen in Clicks (1-9999).

5. Mit folgenden Bedienelementen bearbeiten Sie Ihre Sequenz auf diesem Bildschirm:
   - Sie können auf verschiedene Weise durch die Sequenz navigieren:
     - **by bar:** Halten Sie STOP gedrückt und drücken Sie entweder PLAY / ⏮ oder RECORD / ⏭, um Takt für Takt durch die Sequenz zu navigieren.
     - **by event:** Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie Ereignis für Ereignis durch die Sequenz. Jedes Ereignis wird wiedergegeben, wenn es gewählt wird.
     - **„scrubbing“:** Halten Sie STOP gedrückt und drehen Sie den VALUE-REGLER zur schnellen Navigation durch die Sequenz. Die Sequenz wird mit der Geschwindigkeit wiedergegeben, mit der Sie den VALUE-REGLER drehen.
   - CURSOR < / > (F3 und F4) bewegt den Cursor nach links und rechts und ermöglicht Ihnen die Auswahl der zu bearbeitenden Parameter.
   - VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder der VALUE-REGLER stellt den gewählten Parameter ein.
   - DEL (F1) löscht das gewählte Ereignis in der Sequenz. Ein Fenster fordert Sie zur Bestätigung auf, bevor gelöscht wird – wählen Sie YES (F4), NO (F3) oder TRAK (F1), womit die gesamte Sequenz gelöscht wird.

6. Nach der Beendigung Ihrer Bearbeitung drücken Sie EXIT oder eine andere Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.). Ihre Bearbeitungen werden in der Sequenz für diese Session beibehalten.

***Verweis des Sequencers des DM10 Moduls auf MIDI-Notennummern:***

*Beim Bearbeiten der Begleittonspur einer Sequenz sehen Sie, dass die Spalte „Note“ die Bezeichnungen von Musiknoten enthält – A4, D#5 usw. Die hier gezeigten Notenbezeichnungen sind jedoch möglicherweise nicht die tatsächlichen Musiknoten, die Sie hören.*

*Auf den Begleittonspuren sind die Bassnoten chromatisch zu MIDI-Noten A0 bis A3 abgebildet. Mt anderen Worten, wenn die Spalte „Note“ eine Note von A0 bis A3 anzeigt, so ist dies die Note, welche Sie für die Basswiedergabe hören.*

*Die Begleittonspuren enthalten ebenfalls andere (nicht Bass, nicht Schlagzeug) Samples, wie Akkorde, „Hits“ und andere Sounds sind zu MIDI-Noten C#4 und höher abgebildet, jedoch **nicht** in chromatischer Folge und die Sampleskollektion enthält gewöhnlich nicht alle chromatischen Noten.*

## CLICK-TRACK EINSTELLEN

„Click Track“ ist das Metronom, das während der Aufnahme Ihrer Sequenz spielt. Dies ist ein Hilfsmittel, damit Sie im Takt bleiben. Bearbeiten Sie die Click-Track-Einstellungen auf der Seite Sequenz.

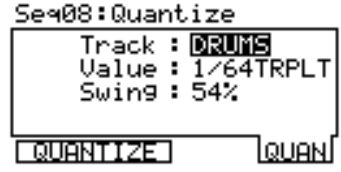
1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs des Sequenzers.
2. Drücken Sie CLIK (F3). Oben im LCD wird die Nummer der Sequenz, jedoch mit dem Titel „Click Track“ als Hinweis darauf angezeigt, dass Sie die Click-Track-Einstellungen für den Sequenzer bearbeiten *(**Hinweis:** Die Click-Track-Einstellungen gelten für alle Sequenzen).*
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie die zu bearbeitenden Einstellungen. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie die Einstellungen:
   - **Count In:** Zeitdauer, wie lange der Click-Track gehört wird, bevor die Sequenz aufgenommen oder wiedergegeben wird. Die Anzahl Takte wird mit dem Parameter „#Bars“ spezifiziert. Bei Einstellung auf „REC ONLY“ werden die angezählten Click-Tracks nur während der Aufnahme einer Sequenz gehört. Bei Einstellung auf „REC + PLAY“ werden die angezählten Click-Tracks während der Aufnahme und Wiedergabe einer Sequenz gehört.

- **#Bars:** Anzahl Takte (2-16), welche durch die Click-Track angezählt werden, bevor das Modul mit der Aufnahme beginnt. Bei Einstellung auf „OFF“ beginnt die Aufnahme der Sequenz ohne Anzählen, sobald Sie REC drücken. Bei Einstellung auf „NOTE ON“ beginnt die Aufnahme der Sequenz mit der ersten Note, die übertragen wird (z.B. wenn Sie den ersten Trigger anschlagen, beginnt die Aufnahme der Sequenz) ohne Anzählen.
- **Metro** (Metronom)**:** Zeitdauer, wann der Click-Track gehört wird. Bei Einstellung auf „REC ONLY“ wird der Click-Track nur während der Aufnahme einer Sequenz gehört. Bei Einstellung auf „REC + PLAY“ wird der Click-Track während der Aufnahme und Wiedergabe einer Sequenz gehört. Bei Einstellung auf „MANUAL“ wird der Click-Track mit METRONOME aktiviert oder deaktiviert.
- **Sound:** Ton des Click-Tracks. Bei Einstellung auf „AS METRO“ benutzt der Click-Track die Metronomeinstellungen aus dem Utilitymenü (siehe METRONOM (F1) im Abschnitt UTILITYMENÜ für weitere Informationen). Bei Einstellung auf „SIMPLE“ benutzt der Click-Track den Standard-Metronomton.

5. Nach Beendigung drücken Sie EXIT oder eine andere Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.).

## QUANTISIERUNGSEINSTELLUNGEN BEARBEITEN

Sind die Noten einer Sequenz im Timing nicht präzise (z.B. Achtelnote, Sechzehntelnote usw.), so ermöglicht die Quantisierung, diese automatisch korrigieren zu lassen. Diese Seite ermöglicht Ihnen die Konfiguration der Quantisierung für Ihre Sequenzen:




1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs des Sequenzers.
2. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie das Feld „Seq“ oben im LCD, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER die zu bearbeitende Sequenz.
3. Drücken Sie QUAN (F4). Oben im LCD wird die Nummer der Sequenz, jedoch mit dem Titel „Quantize“ als Hinweis darauf angezeigt, dass Sie die Quantisierung für den Sequenzer bearbeiten.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie die zu bearbeitenden Einstellungen. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie die Einstellungen:
   - **Track:** Tonspur der Sequenz – „DRUMS“ oder „ACCOMP“ (Begleitung) – auf welche die Quantisierung angewandt wird.
   - **Value:** Die Unterteilung eines Taktes, zu welcher alle Noten gequantelt werden. Nehmen Sie die Einstellung beispielsweise auf 1/16 vor, so werden alle Noten zur nächsten Sechzehntelnote eingerastet. Der Bereich ist 1/4 – 1/64 (regulär und Triplet) und „OFF“, womit die Quantisierung deaktiviert wird.
   - **Swing:** Auf die Quantisierung angewandter Swing – 54 %, 58 %, 62 % oder „OFF“.
5. Zur Anwendung der Quantisierung auf die Sequenz drücken Sie QUANTIZE (F1 oder F2). Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Quantisierung kann nicht rückgängig gemacht werden, bitte denken Sie vor der Bestätigung daran. Drücken Sie FIX (F4), um die Quantisierung anzuwenden oder CANCEL (F2 oder F3), um sie zu verwerfen.
6. Nach Beendigung drücken Sie EXIT oder eine andere Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.).

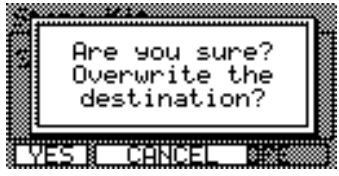
# DATEN SPEICHERN UND KOPIEREN

Das DM10 Modul speichert Änderungen von Kit-, Sequenz- oder Utilityeinstellungen während einer Session vorübergehend, allerdings gehen diese verloren, sobald Sie das Modul ausschalten. Um Ihre getätigten Einstellungen bei späteren Sessions erneut Aufrufen zu können, müssen Sie diese entsprechend speichern.

## BENENNUNG

Zum Speichern oder Kopieren von Kits oder Sequenzen drücken Sie NAME (F1) zur Eingabe einer neuen Bezeichnung des gewählten Kits oder der Sequenz. In einem Benennungsfenster wird das gewählte Schriftzeichen markiert. Mit CURSOR < / > (F3 und F4) bewegen Sie den Cursor. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie das Schriftzeichen. Nach der Eingabe des Namens drücken Sie OK (F1).

## KITS SPEICHERN UND KOPIEREN



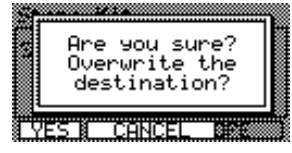

1. Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs.
2. Drücken Sie STORE. Eine neue Seite fordert Sie zur Auswahl von DRUM KIT (F1 oder F2) oder INSTRMENT (F3 oder F4) auf.
3. Drücken Sie DRUM KIT (F1 oder F2). Eine neue Seite „Store Kit“ wird angezeigt.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie das Feld „From“ im Fenster.
5. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie das zu speichernde Kit.
6. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie das Feld „To“ im Fenster.
7. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie die Speicherstelle für das Kit. Sie können in jeder beliebigen Kitnummer speichern, Ihnen stehen 100 leere Benutzerkitslots (100-199) zur Verfügung.
   - Möchten Sie, dass das kopierte Kit den gleichen Namen an der neuen Speicherstelle beibehält, so drücken Sie COPY (F2).
   - Möchten Sie, dass das kopierte Kit den Namen des Kits im aktuellen „To“ Slot übernimmt, so drücken Sie STORE (F3 oder F4).
   - Möchten Sie das kopierte Kit umbenennen, so drücken Sie NAME (F1). Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER scrollen Sie durch die verfügbaren Schriftzeichen, mit CURSOR < und > (F3 und F4) bewegen Sie den Cursor. Drücken Sie OK (F1) nach der Eingabe des Namens, dann drücken Sie STORE (F3 oder F4).

   ***Hinweis:*** *Standardgemäß enthält das Feld „To“ die gleiche Kitnummer wie das Feld „From“, um schnell Änderungen des aktuellen Kits speichern zu können.*
8. Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Drücken Sie CANCEL (F2 oder F3), um das Speichern/Kopieren zu verwerfen. Drücken Sie YES (F1), um zu speichern/kopieren.

## INSTRUMENTE KOPIEREN

Diese Seite ermöglicht das Kopieren eines Instruments von einem Kit zu einem Instrument in einem anderen Kit (Sie können es ebenfalls zum gleichen Kit kopieren, womit dieses Instrument in dem Kit gespeichert wird).

Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS wählen Sie das zu bearbeitende Feld, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie einen neuen Eintrag in dem Feld.

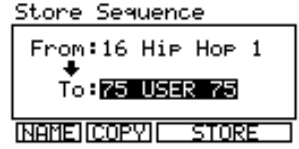


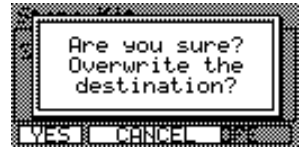

1. Drücken Sie DRUM KIT zum Aufrufen des Hauptmenüs.
2. Drücken Sie STORE. Eine neue Seite fordert Sie zur Auswahl von DRUM KIT (F1 oder F2) oder INSTRMENT (F3 oder F4) auf.
3. Drücken Sie INSTRMENT (F3 oder F4). Die neue Seite „Copy Instrument“ wird angezeigt.
4. Achten Sie darauf, dass das Feld „Copy“ gewählt ist, dann wählen Sie den Trigger, dessen Instrument Sie kopieren möchten.
5. Wählen Sie in Feld „From“.

6. Wählen Sie das Kit, welches das zu kopierende Instrument enthält.
7. Wählen Sie das Feld „To“.
8. Wählen Sie den Trigger, in welchen Sie das Instrument in das Feld „Copy“ kopieren möchten.
9. Wählen Sie das Feld „To“, dann wählen Sie das Kit, in welchem Sie das Instrument in das Feld „Copy“ kopieren möchten. Sie können in jedes beliebige Kit kopieren, Ihnen stehen 100 leere Benutzerkitslots (#100-199) zur Verfügung. Das Kopieren eines Instruments über ein bestehendes überschreibt es.

   ***Hinweis:*** *Standardgemäß enthalten die Felder „Copy“ und „To“ sowie „From“ und „User“ ursprünglich die gleichen Einstellungen, um Änderungen zu den Instrumenten in Ihrem aktuellen Kit schnell speichern zu können.*
10. Drücken Sie STORE (F3 oder F4).
11. Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Drücken Sie CANCEL (F2 oder F3), um das Speichern/Kopieren zu verwerfen. Drücken Sie YES (F1), um zu speichern/kopieren.

## SEQUENZEN SPEICHERN




1. Drücken Sie SEQ zum Aufrufen des Hauptmenüs Sequenz.
2. Drücken Sie STORE. Die neue Seite „Store Sequence“ wird angezeigt.
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie das Feld „From“ im Fenster.
4. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie die zu speichernde Sequenz.
5. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie im Fenster das Feld „To“.
6. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie eine Speicherstelle für die Sequenz. Sie können in einer beliebigen Sequenznummer speichern, es stehen 25 leere Benutzersequenzslots (#75-99) zur Verfügung. Die Speicherung einer Sequenz über einer bestehenden überschreibt sie.

   ***Hinweis:*** *Standardgemäß enthält das Feld „To“ die gleiche Sequenznummer wie das Feld „From“, um Änderungen der aktuellen Sequenz schnell speichern zu können.*
7. Drücken Sie STORE (F3 oder F4).
8. Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Drücken Sie CANCEL (F2 oder F3), um das Speichern/Kopieren zu verwerfen. Drücken Sie YES (F1), um zu speichern/kopieren.

## TRIGGEREINSTELLUNGEN SPEICHERN

Alle Änderungen zu den Parametern im Ext. Trig Menü werden für die aktuelle Session beibehalten, werden jedoch beim Ausschalten des Moduls zu den Standardwerten zurückgestellt. Wir empfehlen, dass Sie Ihre Einstellungen beim Ändern speichern, um sie für zukünftige Sessions benutzen zu können.

Zum Speichern von Ext. Trig Einstellungen gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Ext. Trig Menü befinden, drücken Sie EXT TRIG.
2. Drücken Sie STORE.
3. Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Drücken Sie CANCEL (F2 oder F3), um die Speicherung Ihrer Ext. Trig Einstellungen zu verwerfen. Drücken Sie YES (F1), um sie zu speichern.

# EXT. TRIG MENÜ

Das Ext. Trig Menü des DM10 enthält einige Seiten mit Parametern zur Auslösung (Anschlagen der Pads, Becken usw.). Die Einstellungen auf diesen Seiten betreffen ***ALLE*** Kits.

## PARAMETER TRIGGEREINGANG

Die Seite INP des Ext. Trig Menüs enthält einige Parameter, welche die Empfindlichkeit und Funktion des Triggers im Modul beeinflussen.

1. Drücken Sie EXT TRIG zum Aufrufen des Ext. Trig Hauptmenüs. Die erste Seite ist INP (F1).
2. Wählen Sie den Trigger, dessen Parameter Sie bearbeiten möchten, drücken Sie NOTE CHASE, dann schlagen Sie den gewünschten Trigger an. Alternativ markieren Sie den Triggernamen oben im Display mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie ihn.
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Sensitvty:** Verstärkungssteuerung für den Trigger (00-99). Je höher die Einstellung, desto einfacher ist das Auslösen lauter Töne mit leichteren Anschlägen. Beim Einstellen des Parameters schlagen Sie den Trigger an und beobachten Sie den Pegelmesser oben rechts im LCD. Reduzieren Sie die Einstellung, falls das „Clipping“ oder die Maximaleinstellung zu früh erreicht wird. Der Pegelmesser sollte den Maximalausschlag erst erreichen, wenn Sie den Trigger richtig hart anschlagen.

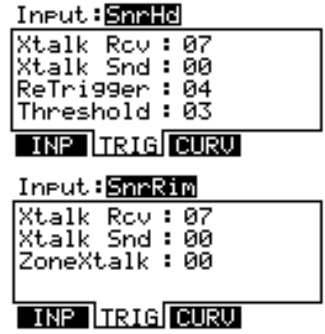
   > ***Hinweis:*** *Das Utilitymenü ermöglicht die grobe „globale“ Empfindlichkeitseinstellung aller Trigger im Kit („Trig Sens“). Siehe Kapitel UTILITYMENÜ für weitere Informationen.*

   - **Function:** Sie können dem Trigger unterschiedliche Funktionen zuordnen, die während des Anschlags ausgeführt werden:
     - **Trigger:** Die zugeordnete Schlagzeugstimme ertönt, wenn Sie den Trigger anschlagen.
     - **Next Kit:** Die aktuelle Kitnummer erhöht sich um eins, wenn Sie den Trigger anschlagen.
     - **Prev Kit:** Die aktuelle Kitnummer verringert sich um eins, wenn Sie den Trigger anschlagen.
     - **Tap Tempo:** Der Trigger agiert als TAP TEMPO Taste und gibt bei mehrmaligem Anschlagen ein neues Tempo für den Sequenzer ein.
     - **Seq Play:** Anschlagen des Triggers spielt die aktuelle Sequenz ab.
     - **Seq Stop:** Anschlagen des Triggers unterbricht die Wiedergabe der aktuellen Sequenz.
     - **Play/Stop:** Der Trigger agiert abwechselnd als „Wiedergabe/Stopp“ Taste für die aktuelle Sequenz. Einmaliges Anschlagen des Triggers startet die Wiedergabe, Anschlagen während der Wiedergabe unterbricht die Sequenz.
     - **Record:** Der Trigger agiert als „Aufnahmetaste“ für den Sequenzer.
     - **Rec/Stop:** Der Trigger agiert abwechselnd als „Aufnahme/Stopp“ Taste für den Sequenzer. Einmaliges Anschlagen des Triggers startet die Aufnahme, Anschlagen während der Wiedergabe beendet sie.

   > ***Hinweis:*** *Bei Zuordnung einer Funktion anders als "Trigger," achten Sie darauf, dass der physische (Hardware) Trigger so aufgestellt ist, dass er keine „Nebensignale“ empfängt, anderenfalls kann er während Ihres Spiels versehentlich ausgelöst werden.*

   - **InputType:** Wählen Sie den Triggertyp, den Sie am Eingang angeschlossen haben. Wählen Sie „PIEZO“ für Trigger wie Pads oder Becken. Wählen Sie „SWITCH", falls Sie ein Drum Pad mit einem Randschalter, ein Becken mit einem Kantenschalter oder einen Fußschalter benutzen (***Hinweis:*** *Dieser Parameter wird nur auf einigen Seiten angezeigt*).
4. Nach Beendigung der Bearbeitung drücken Sie EXIT oder eine beliebige Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.). Ihre Bearbeitungen bleiben für die Session erhalten (also bis Sie das Modul ausschalten).

## TRIGGERPARAMETER




Die Seite TRIG des Ext. Trig Menü enthält einige Parameter, welche die Empfindlichkeit und Funktion des Triggers im Modul beeinflussen.

1. Drücken Sie EXT TRIG zum Aufrufen des Ext. Trig Hauptmenüs. Drücken Sie TRIG (F2).
2. Wählen Sie den Trigger, dessen Parameter Sie bearbeiten möchten, drücken Sie NOTE CHASE, dann schlagen Sie den gewünschten Trigger an. Alternativ markieren Sie den Triggernamen oben im Display mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie ihn.
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Xtalk Rcv *:** Empfindlichkeit des Triggers für „Nebensignale“ anderer Trigger (00-07). Je höher der Wert, desto unwahrscheinlicher ist die Beeinflussung durch die Nebensignale anderer Trigger.
   - **Xtalk Snd *:** Wahrscheinlichkeit, dass der Trigger „Nebensignale“ in anderen Triggern verursacht (00-07). Je höher der Wert, desto unwahrscheinlicher ist er die Ursache für Nebensignale auf anderen Triggern.
   - **Retrigger:** Geschwindigkeit, mit welcher das Modul wiederholte Anschläge des gleichen Triggers verarbeitet (00-99). Dies ist der Mindestzeitraum zwischen aufeinanderfolgenden Anschlägen des gleichen Triggers, um mit dem zweiten Anschlag einen Sound zu produzieren (ist Ihre Retrigger-Einstellung beispielsweise 50 und Sie schlagen den Trigger einmal an, so wird ein Klang produziert, wenn der nächste Anschlag wenigstens 50 Millisekunden später erfolgt. Anderenfalls haben Sie keinen Ton) (***Hinweis:*** *Dieser Parameter wird nur auf bestimmten Seiten angezeigt, da er beide Zonen eines Drum Pads oder Beckens beeinflusst, die sich den gleichen TRIGGER INPUT „teilen“*).
   - **Threshold:** Benötigter Druck (Kraftaufwand) zum Ertönen einer Stimme (00-99). Bei niedrigerer Einstellung produzieren leichte Anschläge des Triggers einen Klang. Bei höherer Einstellung müssen Sie die Trigger härter anschlagen, um einen Klang zu produzieren (***Hinweis:*** *Dieser Parameter wird nur auf bestimmten Seiten angezeigt, da er beide Zonen eines Drum Pads oder Beckens beeinflusst, die sich den gleichen TRIGGER INPUT „teilen“*).
   - **ZoneXTalk:** Hier stellen Sie die Empfindlichkeit der Trigger auf einem „gemeinsamen“ Eingang ein (z.B. Glocke und Rand eines Ride-Beckens oder Fell und Rand des gleichen Drum Pads) auf gegenseitige „Nebensignale“ ein. Je höher die Einstellung, desto unwahrscheinlicher ist es, dass sich diese Triggerpaare ungewollt gegenseitig auslösen (***Hinweis:*** *Wir empfehlen, die Einstellung für Drum Pads zu erhöhen, auf denen Sie „Rimshots“ durch gleichzeitiges Anschlagen von Fell und Rand produzieren möchten*).
4. Nach Beendigung der Bearbeitung drücken Sie EXIT oder eine beliebige Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.). Ihre Bearbeitungen bleiben für die Session erhalten (also bis Sie das Modul ausschalten).

**** Hinweis zu Nebensignalen (Crosstalk):***

*Es kommt zu „Nebensignalen“, wenn ein Trigger angeschlagen wird und die Vibration von dem Anschlag ebenfalls als Anschlag von einem benachbarten Trigger „gelesen“ wird. Schlagen Sie beispielsweise die Snare Drum hart genug an, so ist es möglich, dass das Crash-Becken die Vibration Ihres Anschlags aufnimmt (besonders, wenn beide auf dem gleichen Städner montiert sind) und ebenfalls auslöst. Diese ungewollte Auslösung kann durch Einstellung der Nebensignale („Xtalk“) des DM10 Moduls vermieden werden.*

- *Bei Erhöhung der Einstellung „Xtalk Rcv“ („Nebensignale empfangen“) eines Triggers machen Sie diesen Trigger für Nebensignale durch Vibration anderer Trigger weniger empfindlich.*
- *Bei Erhöhung der Einstellung „Xtalk Snd“ („Nebensignale senden“) eines Triggers verringern Sie die Wahrscheinlichkeit, dass der Trigger das Nebensignal als Anschlag interpretiert.*

*Ganz allgemein haben diese beiden Einstellungen die gleiche Wirkung: die Reduzierung von Nebensignalen. In einigen Fällen ist jedoch die eine Methode der anderen vorzuziehen:*

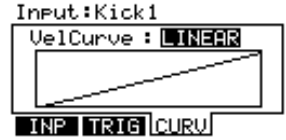
***Beispiel:***

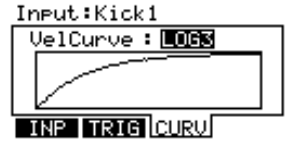
*Finden Sie während des Spiels, dass die erste Tom ungewollt auslöst, währen Sie heftig auf der Snare Drum spielen, dann erhöhen Sie zunächst „Xtalk Rcv“ die Tomeinstellung zur Verringerung der Empfindlichkeit auf Anschläge auf der Snare Drum (oder anderer Trigger).*

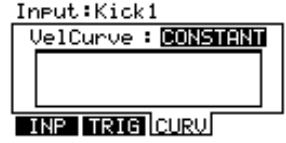
*Finden Sie andererseit, dass heftiges Spielen auf der Snare Drum ungewollt mehrere Trigger auslöst, dann sollten Sie die Einstellung „Xtalk Snd“ der Snare Drum verringern, damit das Modul die Vibrationen von der Snare Drum strikter nicht als Auslöser für den Rest des Kits interpretiert.*

## ANSCHLAGDYNAMIK

Die Seite CURV ermöglicht Ihnen die Einstellung der Anschlagdynamik der Trigger, wodurch bestimmt wird, wie die Lautstärke eines Klangs dadurch beeinflusst wird, wie hart Sie anschlagen – also wie ansprechbar die Dynamik der Trigger auf Veränderungen in Ihrem Spiel ist.



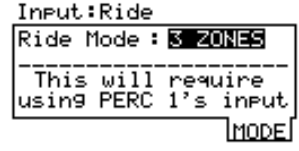



1. Drücken Sie EXT TRIG zum Aufrufen des Ext. Trig Hauptmenüs. Drücken Sie TRIG (F2).
2. Wählen Sie den Trigger, dessen Parameter Sie bearbeiten möchten, drücken Sie NOTE CHASE, dann schlagen Sie den gewünschten Trigger an. Alternativ markieren Sie den Triggernamen oben im Display mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER ändern Sie ihn.
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Linear:** Die Trigger reagieren gleichmässig auf Veränderungen der Dynamic in Ihrem Spiel.
   - **Log 1-4:** Die Trigger sprechen stark auf Änderungen bei Spiel mit geringem Druck an, jedoch zurückhaltender bei harten Anschlägen.
   - **Exp 1-4:** Die Trigger sprechen stark auf Änderungen beim Spiel mit harten Anschlägen an, jedoch langsamer bei geringem Druck.
   - **Spline 1-4:** Die Trigger sprechen stark auf Veränderungen Ihres Spiels bei hohem und geringem Druck an, jedoch zurückhaltender bei durchschnittlichem Druck.
   - **Offset:** Die Trigger sprechen gleichmässig auf Ihr Spiel im niedrigen und mittleren Dynamikbereich an. Bei hohem Druck werden Sounds immer mit Maximallautstärke abgespielt.
   - **Constant:** Sounds werden immer mit voller Lautstärke abgespielt, unabhängig von der Härte des Anschlags.
4. Nach Beendigung der Bearbeitung drücken Sie EXIT oder eine beliebige Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.). Ihre Bearbeitungen bleiben für die Session erhalten (also bis Sie das Modul ausschalten).

## MODUS (RIDE-BECKEN RAND UND GLOCKE)

Nehmen Sie diese Einstellung für den Typ Ihres Ride-Beckens vor – ein 2-Zonen-Ride (mit Rand- und Glockentriggern) oder ein 3-Zonen-Ride (mit Kanten-, Rand- und Glockentriggern).

Gehen Sie wie folgt vor:



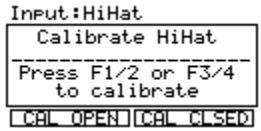

1. Drücken Sie EXT TRIG zum Aufrufen des Ext. Trig Hauptmenüs.
2. Wählen Sie Rand oder Glocke des Ride, drücken Sie NOTE CHASE und schlagen Sie die Zone auf Ihrem Beckentrigger an. Alternativ markieren Sie den Triggernamen oben im LCD mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie „RideBell“ oder „RideBow“.
3. Drücken Sie MODE (F4).
4. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER wählen Sie „2 Zones“, falls Ihr Ride-Becken 2 Zonen hat oder „3 Zones“, falls Ihr Ride-Becken 3 Zonen hat.
5. Nach Beendigung der Bearbeitung drücken Sie EXIT oder eine beliebige Taste zum Aufrufen eines anderen Menüs (z.B. DRUM KIT, UTILITY usw.). Ihre Bearbeitungen bleiben für die Session erhalten (also bis Sie das Modul ausschalten).

## HI-HAT KALIBRIERUNG

> ***Hinweis:*** *Der HI-HAT CONTROL TRIGGER INPUT unterstützt nicht keyboardartige Effektpedale.*

Beim ersten Anschluss eines Hi-Hat-Pedals am DM10 Modul empfehlen wir eine Kalibrierung, damit das Modul die Bewegung des Pedals optimal „lesen“ kann. Benutzen Sie bei jeder Session das gleiche Hi-Hat-Pedal (selbst wenn Sie es abgetrennt und wieder angeschlossen haben), dann müssen Sie es nicht jedes Mal neu kalibrieren, solange Sie Ihre Triggereinstellungen nach der Kalibrierung speichern (siehe TRIGGEREINSTELLUNGEN SPEICHERN im Kapitel SPEICHERN UND KOPIEREN für weitere Informationen). Schließen Sie jedoch ein anderes Hi-Hat-Pedal als das vorherige Mal an, so sollten Sie kalibrieren.

Zur Kalibrierung des Hi-Hat-Pedals gehen Sie wie folgt vor:




1. Schließen Sie das Hi-Hat-Pedal am Modul an, treten Sie es jedoch nicht.
2. Drücken Sie EXT TRIG.
3. Eine Seite mit Menüpunkten wie „Sensitvty“ und „Function“ wird angezeigt. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS markieren Sie das Feld „Input“ oben im Display, dann wählen Sie mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS „HiHat“.
4. Drücken Sie CAL (F4).
5. Mit dem Hi-Hat-Pedal in oberster Position („offen“) drücken Sie CAL OPEN (F1 oder F2) und warten Sie auf die Meldung, dass der Vorgang beendet ist.
6. Mit dem Hi-Hat-Pedal in unterster Position („geschlossen“) drücken Sie CAL CLSED (F3 oder F4) und warten Sie auf die Meldung, dass der Vorgang beendet ist.
7. Drücken Sie EXIT, um die Kalibrierungsseite zu verlassen (oder drücken Sie DRUM KIT, um in das Hauptmenü zurückzukehren).

## EXT. TRIG EINSTELLUNGEN SPEICHERN

Änderungen von Parametern im Ext. Trig Menü bleiben für die aktuelle Session erhalten, kehren jedoch zu den Standardeinstellungen zurück, wenn Sie das Modul ausschalten. Wir empfehlen, die geänderten Einstellungen zu speichern, um sie für zukünftige Sessions benutzen zu können.

Zum Speichern von Ext. Trig Einstellungen gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Ext. Trig Menü befinden, drücken Sie EXT TRIG.
2. Drücken Sie STORE.
3. Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Drücken Sie CANCEL (F2 oder F3), um die Speicherung Ihrer Ext. Trig Einstellungen zu verwerfen. Drücken Sie YES (F1), um sie zu speichern.

## AUFFINDEN OPTIMALER EMPFINDLICHKEITS- UND GRENZWERTEINSTELLUNGEN

Wir haben die Standardeinstellungen des DM10 Moduls erstellt, um eine sofortige Spielbarkeit gleich vom Start zu ermöglichen, aber wir empfehlen, mit unterschiedlichen Triggereinstellungen zu experimentieren, insbesondere Empfindlichkeit und Grenzwert, um die Einstellungen zu finden, die am besten zu Ihrem Spiel passen. Hier einige empfohlene Methoden, diese Einstellungen herauszufinden:

1. Drücken Sie EXT. TRIG zum Aufrufen der Triggereinstellungen.
2. Achten Sie darauf, dass NOTE CHASE aktiviert ist (LED leuchtet).
3. Schlagen Sie einen Trigger auf Ihrem elektronischen Schlagzeug an, dessen Einstellungen Sie bearbeiten möchten. Der Name des Triggers wird oben im LCD des Moduls angezeigt.
4. Auf der Seite INP stellen Sie „Sensitvty“ auf einen entsprechenden Pegel ein, während Sie den Trigger moderat anschlagen, typisch für Ihre Spielweise. Der entsprechende Ton sollte nicht zu laut und nicht zu leise sein (achten Sie darauf, dass „Function“ auf „TRIGGER“ eingestellt ist). Reduzieren Sie die Einstellung, falls das „Clipping“ oder die Maximaleinstellung zu früh erreicht wird. Der Pegelmesser sollte den Maximalausschlag erst erreichen, wenn Sie den Trigger richtig hart anschlagen.
5. Auf der Seite TRIG stellen Sie „Threshold“ auf einen entsprechenden Pegel ein, während Sie den Trigger so *leicht* wie beim Spiel anschlagen. Benutzen Sie den Pegelmesser oben rechts im LCD des Moduls um zu erkennen, ob das Modul Ihren Anschlag erkennt.
6. Nach dem Einstellen des Grenzwertes kehren Sie auf die Seite INP zurück, um „Sensitvty“ nachzustellen, wenn Sie den Trigger mit unterschiedlicher Stärke anschlagen.
7. Wiederholen Sie den Vorgang für andere Trigger Ihres elektronischen Schlagzeugs.
8. Drücken Sie STORE, um die Änderungen zu speichern.

Bitte beachten Sie, dass Sie ebenfalls die Geschwindigkeitskurve für jeden Trigger einstellen können, was bei der „Formung“ der Lautstärkepegel der Trigger relativ zur Anschlägstärke während des Spiels hilfreich ist. Das Utilitymenü ermöglicht Ihnen ebenfalls die Grobeinstellung der „globalen“ Empfindlichkeit aller Trigger des Kits („Trig Sens“). Siehe Kapitel UTILITYMENÜ für weitere Informationen.

# UTILITYMENÜ

Das Utilitymenü des DM10 enthält einige Parameterseiten, welche den Gesamtbetrieb des Moduls sowie systembezogene Informationen und Funktionen beeinflussen.

## ALLGEMEIN

Das Utility-Hauptmenü enthält einige globale Parameter, welche das Kit sowie das Modul selbst beeinflussen.

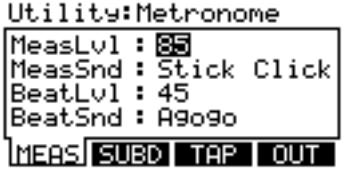
1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Tempo:** Zeigt an, wie das Modul das Tempo von Muster zu Muster bestimmt. Bei Einstellung auf „PATTERN“ hat jedes Muster sein eigenes Tempo (d.h., das Tempo kann sich von einem Muster zum nächsten ändern). Bei Einstellung auf „GLOBAL“ folgt das Modul einem feststehenden, globalen Tempo und ignoriert das für das Muster spezifische Tempo.
   - **Output:** Bestimmt das Ausgangsrouting des Moduls. Bei Einstellung auf „MAIN&AUX“ werden die Tonspuren von Schlagzeug und Begleitung mit angewandten Effekten über MAIN OUT und ohne angewandte Effekte über AUX OUT („dry“) übertragen. Bei Einstellung auf „MAIN>AUX“ ist das über AUX OUT übertragene Signal identisch mit dem Signal, das über MAIN OUT übertragen wird.
   - **Acc Pitch:** Stimmung der Begleitung des Moduls. Standardeinstellung ist „A=440Hz“. Der verfügbare Stimmbereich ist 430 – 450 Hz.
   - **Contrast:** Kontrast des LCD (0-99).

## METRONOM (F1)

Drücken Sie MTRO (F1) im Utility-Hauptmenü zum Zugriff auf die Seiten mit den Metronomeinstellungen des Moduls.

### TAKT (F1)

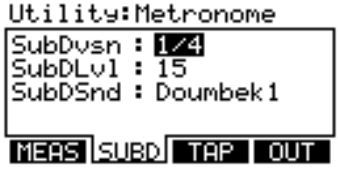
Diese Seite steuert die Klang- und Pegeleinstellungen des Metronoms des Moduls.




1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MTRO (F1) zum Aufrufen der Metronomeinstellungen. Die erste angezeigte Seite ist MEAS (F1).
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **MeasLvl:** Lautstärkepegel des ersten Metronomschlags jedes Taktes (00-99) (der erste Schlag ist häufig lauter als die anderen, um einen neuen Takt zu markieren).
   - **MeasSound:** Ton des ersten Metronomschlags jedes Taktes (der erste Schlag ist häufig etwas höher als die anderen, um einen neuen Takt zu markieren).
   - **BeatLevel:** Gesamtlautstärke des Metronomschlags (00-99).
   - **BeatSound:** Ton des ersten Metronomschlags.

### UNTERTEILUNG (F2)

Diese Seite ermöglicht Ihnen die Einstellung der Unterteilung des Metronoms. Dies ist ähnlich wie bei einem regulären Metronom, während das reguläre Metronom jedoch bei jedem Schlag ertönt, ertönt das unterteilte Metronom während kleinerer Intervalle jedes Taktes.




1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MTRO (F1) zum Aufrufen der Metronomeinstellungen.

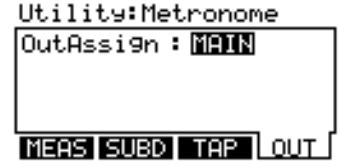
3. Drücken Sie SUBD (F2) zum Aufrufen der Unterteilungseinstellungen des Metronoms.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **SubDvsn:** Länge jeder einzelnen Unterteilung. Der Bereich umfasst 1/2, 1/4, 1/8 und 1/16 Noten – regulär und Triplet (***Beispiel:*** *Ist das reguläre Metronom auf eine 4/4 Zeitsignatur eingestellt und „SubDvsn“ ist auf "1/8 eingestellt, so hören Sie das reguläre Metronom auf jeder Viertelnote sowie das Unterteilungsmetronom auf jeder Achtelnote*).
   - **SubDLvl:** Lautstärkepegel des Unterteilungsmetronoms (00-99). Wir empfehlen diese Lautstärkeeinstellung relativ niedrig zu lassen, damit sie nicht mit dem Ton des regulären Metronoms verwechselt wird.
   - **SubDSnd:** Ton des Unterteilungsmetronoms.

**TAP-TEMPO (F3)**

Diese Seite ermöglicht Ihnen die Einstellungen für die Taste TAP TEMPO und die Tempo-LED.

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MTRO (F1) zum Aufrufen der Metronomeinstellungen.
3. Drücken Sie TAP (F3) zum Aufrufen der Tap-Tempo-Einstellungen.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Tempo LED:** Diese Einstellung ermöglicht Ihnen die Steuerung, wenn die Tempo-LED angezeigt wird. Bei Einstellung auf „ON“ blinkt die Tempo-LED die ganze Zeit. Bei Einstellung auf „PAT ONLY“ blinkt die Tempo-LED nur, wenn eine Sequenz wiedergegeben wird. Bei Einstellung auf „OFF“ wird die Tempo-LED nicht angezeigt.
   - **Tap Tempo:** Aktivierung oder Deaktivierung der Taste TAP TEMPO. Deaktivierung ist angebracht, wenn Sie keine ungewollten Änderungen am Tempo einer Sequenz vornehmen möchten.

**METRONOM-ROUTING (F4)**




Auf dieser Seite wählen Sie die Modulausgänge, über welche der Metronomton übertragen wird. Dies ist bei der Beibehaltung zweier separater Mischungen hilfreich (Sie möchten beispielsweise eine Monitormischung mit dem Metronom über AUX OUT übertragen, möchten jedoch eine separate Mischung ohne das Metronome für das Haus-Beschallungssystem).

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MTRO (F1) zum Aufrufen der Metronomeinstellungen.
3. Drücken Sie OUT (F4) zum Aufrufen der Metronomausgangseinstellungen.
4. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **OutAssign:** Diese Einstellung ermöglicht Ihnen die Zuordnung des Ausgangs, über welchen der Metronomton übertragen wird. Bei Einstellung auf „MAIN“ wird das Metronom über beide Kanäle von MAIN OUT übertragen. Bei Einstellung auf „AUX“ wird das Metronom über beide Kanäle von AUX OUT übertragen. Sie können ebenfalls „AUX L“ oder „AUX R“ wählen, womit das Metronom nur über einen der AUX OUT Kanäle übertragen wird.

     ***Hinweis:*** *Ist „Output“ im Utility-Hauptmenü auf „MAIN>AUX“ eingestellt, so wird das Signal, welches über MAIN OUT übertragen wird, ebenfalls über AUX OUT übertragen. In diesem Fall zeigt die Einstellung „OutAssign“ für AUX OUT „(N/A)“ daneben an, womit angezeigt wird, dass das Metronom nicht über diesen Kanal gehört wird (um das Metronom über AUX OUT hören zu können, ändern Sie „Output“ im Utility-Hauptmenü zu „MAIN&AUX“).*

## MIDI (F2)

Drücken Sie MIDI (F2) im Utility-Hauptmenü zum Zugriff auf die Seiten mit den MIDI-Einstellungen des Moduls.

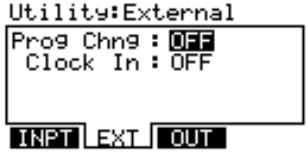
**EINGANG (F1)**

Diese Seite steuert die MIDI-Eingangseinstellungen des Moduls.

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MIDI (F2) zum Aufrufen der MIDI-Einstellungen. Die erste angezeigte Seite ist INPT (F1).
3. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Drum Chan:** MIDI-Kanalnummer, über welche der Schlagzeugton empfangen wird (01-16 oder „OMNI“, womit er über *alle* 16 Kanäle übertragen wird), wenn durch ein externes MIDI-Gerät wiedergegeben.
   - **Acc Chan:** MIDI-Kanalnummer, über welche die Begleitung empfangen wird (01-16 oder „OMNI“, womit er über *alle* 16 Kanäle übertragen wird), wenn durch ein externes MIDI-Gerät wiedergegeben.
   - **LocalCont:** Die Einstellung “Local Control" bestimmt, ob das Modul MIDI-Meldungen von den Triggern oder einer externen Quelle empfängt. Bei Einstellung auf „ON“ (Standardeinstellung) empfängt das Modul MIDI-Meldungen von Ihren angeschlossenen Triggern. Schalten Sie diese Einstellung auf „OFF“, wenn Sie einen externen MIDI-Sequenzer benutzen (bei Benutzung eines externen Sequenzers und dieser Einstellung auf „ON“ wird jede Note zweimal ausgelöst – einmal im Modul und einmal über den externen Sequenzer. Mit dem Ausschalten der örtlichen Steuerung auf „OFF“ gewährleisten Sie, dass Sie die ausgelöste Note nur einmal hören).

**EXTERN (F2)**

Die Einstellungen auf dieser Seite bestimmen, wie das Modul auf externe MIDI-Controller reagiert.




1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MIDI (F2) zum Aufrufen der MIDI-Einstellungen.
3. Drücken Sie EXT (F2) zum Aufrufen der externen MIDI-Einstellungen.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Prog Chng:** Bestimmt, ob das Modul Programmänderungsmeldungen von externen MIDI-Quellen erkennt. Bei Einstellung auf „OFF“ (Standardeinstellung) ignoriert das Modul Programmänderungsmeldungen. Bei Einstellung auf „RECEIVE“ können Kits über die Programmänderungsmeldungen von externen Quellen gewählt werden.
   - **Clock In:** Bestimmt, ob das Modul mit einem externen MIDI-Takt synchronisiert wird. Bei Einstellung auf „OFF“ (Standardeinstellung) läuft das Modul nach seinem internen Takt. Bei Einstellung auf „RECEIVE“ wird der Takt des Moduls zum „Master“ Takt der angeschlossenen externen MIDI-Quelle synchronisiert.

**AUSGANG (F3)**

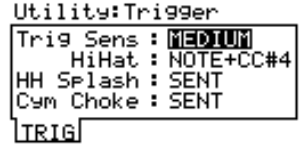
Diese Seite steuert die MIDI-Ausgangseinstellungen des Moduls.

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie MIDI (F2) zum Aufrufen der MIDI-Einstellungen.
3. Drücken Sie OUT (F3) zum Aufrufen der MIDI-Ausgangseinstellungen.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   - **Prog Chng:** Bestimmt, ob das Modul Programmänderungsmeldungen an externe MIDI-Geräte überträgt. Bei Einstellung auf „NOT SENT“ (Standardeinstellung) überträgt das Modul keine Programmänderungsmeldungen. Bei Einstellung auf „SENT“ überträgt das Modul Programmänderungsmeldungen an angeschlossene MIDI-Geräte.

- **Clock Out:** Bestimmt, ob der interne Takt des Moduls als „Master“ Takt für ein angeschlossenes MIDI-Gerät dient. Bei Einstellung auf „NOT SENT“ (Standardeinstellung) überträgt das Modul keine MIDI-Taktinformationen an ein angeschlossenes Gerät. Bei Einstellung auf „SENT“ wird ein angeschlossenes MIDI-Gerät zum internen Takt des Moduls synchronisiert.
- **MIDI Thru:** Bei Einstellung auf „ENABLED“ (Standardeinstellung) arbeiten die MIDI OUT Funktionen als MIDI THRU. In diesem Fall kann ein an MIDI IN des Moduls angeschlossenes Gerät Daten über das Modul über MIDI OUT des Moduls an ein angeschlossenes Gerät übertragen. Bei Einstellung auf „OFF“ arbeitet MIDI OUT des Moduls nur als ein MIDI-Ausgang für das Modul selbst.

## TRIGGER (F3)

Drücken Sie TRIG (F3) im Utility-Hauptmenü zum Zugriff auf eine Seite mit verschiedenen Triggereinstellungen für das Modul.




**TRIG**

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie TRIG (F3) zum Aufrufen der Triggereinstellungen.
3. Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   a. **Trig Sens:** Empfindlichkeit aller angeschlossenen Trigger – „LOW“, „MEDIUM“ oder „HIGH“. Hier können Sie eine Grobeinstellung der Empfindlichkeit für das gesamte Kit vornehmen, jedoch die Proportionen Ihrer individuellen Triggereinstellungen beibehalten (zum Einstellen der Empfindlichkeit individueller Trigger siehe Abschnitt PARAMETER TRIGGEREINGANG im Kapitel EXT. TRIG MENÜ).
   b. **HiHat *:** Wählen Sie „NOTE+CC#4“ oder „NOTE ONLY“. Das bestimmt, ob die Hi-Hat MIDI-Note mit oder ohne CC-Informationen (CC#4) übertragen wird.
   c. **HH Splash *:** Wählen Sie „SENT“ oder „NOT SENT“. Das bestimmt, ob die „Splash“ Note des Hi-Hat (durch schnelles Treten und Loslassen des Pedals erzeugt) übertragen wird oder nicht.
   d. **Cym Choke *:** Wählen Sie „SENT“ oder „NOT SENT“. Das bestimmt, ob die „Choke“ Note des Beckens (durch Anfassen des Beckens und Berühren des Dämpfungsstreifens erzeugt) übertragen wird oder nicht.

**** Hinweis:*** *Die „HiHat“, „HH Splash“ und “Cym Choke“ Parameter ermöglichen die Maßschneiderung des MIDI-Ausgangs dieser Noten, was bei der Benutzung des Moduls mit einem externen Hardware- oder Software-Drummodul, das ein variables Hi-Hat-Pedal, den Hi-Hat „Splash“, Beckendämpfung usw. nicht unterstützt, hilfreich ist.*

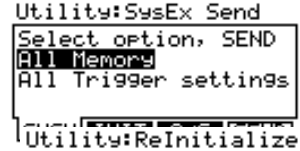
*Selbst wenn diese Parameter auf „NOTE ONLY“ oder „NOT SENT“ eingestellt sind, werden die MIDI-Noten und Informationen, die Sie „deaktiviert“ haben, dennoch aufgezeichnet, wenn Sie eine Sequenz aufnehmen, aber sie werden nicht an den MIDI-Ausgang übertragen.*

## SYS (F4)

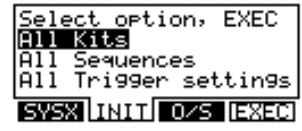
Drücken Sie SYS (F4) im Utility-Hauptmenü zum Zugriff auf eine Seite mit den verschiedenen Systemeinstellungen des Moduls.

**SYSEX-DATEI (F1)**

Diese Seite ermöglicht Ihnen die Übertragung der Moduleinstellungen als SysEx (.syx) Datei, um später aufgerufen werden zu können.




1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte:
   a. **All Memory:** Der gesamte Speicher des Moduls wird als SysEx Datei gespeichert. Das schließt Ihre Triggereinstellungen, Kits und Sequenzen ein.
   b. **All Trigger Settings:** Nut die Triggereinstellungen des Moduls werden als SysEx Datei gespeichert.
3. Drücken Sie SEND (F4), um die gewählten Einstellungen vom Modul als SysEx Datei zu übertragen.




**INITIALISIERUNG (F2)**

Diese Seite ermöglicht Ihnen die Neuinitialisierung verschiedener Einstellungen des Moduls und deren Rückstellung zu den Werkseinstellungen.

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie SYS (F4) zum Aufrufen der Begleiteinstellungen.
3. Drücken Sie INIT (F2) zum Aufrufen der Neuinitialisierungsseite.
4. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte:
   a. **All Kits:** Alle Kits des Moduls und ihre Einstellungen werden zu den Werkseinstellungen zurückgestellt.
   b. **All Sequences:** Alle Sequenzen des Moduls und ihre Einstellungen werden zu den Werkseinstellungen zurückgestellt.
   c. **All Trigger Settings:** Alle Triggereinstellungen des Moduls werden zu den Werkseinstellungen zurückgestellt.
5. Drücken Sie EXEC (F4).
6. Ein Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf. Zur Bestätigung und Neuinitialisierung der gewählten Einstellungen drücken Sie YES (F1). Zum Verwerfen drücken Sie CANCEL (F2 oder F3).

**BETRIEBSSYSTEM (F3)**

Diese Seite enthält Informationen zu den Betriebssystemen und Sound-ROM des Moduls.

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie SYS (F4) zum Aufrufen der Begleiteinstellungen.
3. Drücken Sie O/S (F3) zum Aufrufen der Informationsseite für das Betriebssystem.
4. Diese Seite enthält die Versionsnummern der aktuellen Software des Moduls:
   a. **Trig OS:** Aktuelle Versionsnummer der Trigger-Firmware.
   b. **Sound ROM:** Aktuelle Versionsnummer der Sound-ROM – die vom Modul gelesene Soundbibliothek.
   c. **Sound OS:** Aktuelle Versionsnummer der eigenen Firmware des Moduls.

***Hinweis:*** *Registrieren Sie Ihr DM10 Modul bei* ***www.alesis.com****, damit Sie eine Benachrichtigung erhalten, wenn neue Software verfügbar ist.*

**SPEICHER (F4)**

Diese Seite enthält Informationen zum verfügbaren Speicher des Moduls und ermöglicht Ihnen die Aktivierung und Deaktivierung des Schreibschutzes.

***Hinweis:*** *Die Parameter auf dieser Seite können nicht bearbeitet werden.*

1. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
2. Drücken Sie SYS (F4) zum Aufrufen der Begleiteinstellungen.
3. Drücken Sie INIT (F2) oder O/S (F3) zur Änderung der verfügbaren Registerkarten der F-TASTE. MEM (F4) wird verfügbar.
4. Drücken Sie MEM (F4) zum Aufrufen der Speicherseite.
5. Diese Seite enthält zwei Menüpunkte:
   a. **Memory:** Derzeit verfügbarer Modulspeicher.
   b. **WriteProt:** Mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER aktivieren oder deaktivieren Sie den Schreibschutz. Bei Einstellung auf „ON“ (Standardeinstellung) können Sie Änderungen an Kits, Instrumenten, Sequenzen usw. vornehmen, können diese jedoch nicht speichern. Bei Einstellung auf „OFF“ können Sie diese Einstellungen speichern.

## MODUL AKTUALISIEREN

Zur Aktualisierung des Moduls gehen Sie wie folgt vor:

1. Falls Sie es noch nicht getan haben, laden Sie nun bitte das Aktualisierungsprogramm von **www.alesis.com/dm10prokit** (unter Registerkarte „Docs & Downloads“) herunter.
2. Schließen Sie den USB-Port des Moduls mit Hilfe eines USB-Kabels an Ihren Computer an.
3. Halten Sie REC auf dem Modul während des Einschaltens gedrückt (***Windows-Benutzer:*** *Sehen Sie die Meldung,*

***Hinweis:*** *Sound-ROMs Dritter sind ebenfalls Updates und können auf gleiche Weise auf das DM10 Modul hochgeladen werden.*

***Hinweis:*** *Wird während des Einschaltens des Moduls eine Fehlermeldung angezeigt, so kann die Sound-ROM möglicherweise nicht korrekt gelesen werden. In diesem Fall laden Sie die Sound-ROM-Datei bitte erneut und versuchen Sie es noch einmal.*

*dass Windows den Treiber nicht installieren konnte, so ignorieren Sie sie*).

4. Öffnen Sie das DM10 Aktualisierungsprogramm.
5. **Windows-Benutzer:** Wählen Sie „USB Audiogerät“ (das DM10 Modul) im Ausklappmenü „MIDI-Interface“.

   **Mac-Benutzer:** Das DM10 Modul wird automatisch gewählt.
6. Ziehen Sie die entsprechende Datei auf das Programm oder klicken Sie „File“ und dann „Open“ zur Auswahl der Datei. Sie können SysEx (.syx) Dateien wie Sound-ROM- oder Firmwaredateien auf diese Weise hochladen.

***Hinweis:*** *Seit der Einführung dieses Moduls haben wir möglicherweise neue Firmware- oder Sound-ROM-Dateien veröffentlicht. Um Ihr Modul auf dem neuesten Stand zu halten, empfehlen wir, die Registerkarte „Docs & Downloads“ bei* **www.alesis.com/dm10prokit** *für verfügbare Updates Ihres DM10 Moduls durchzusehen.*

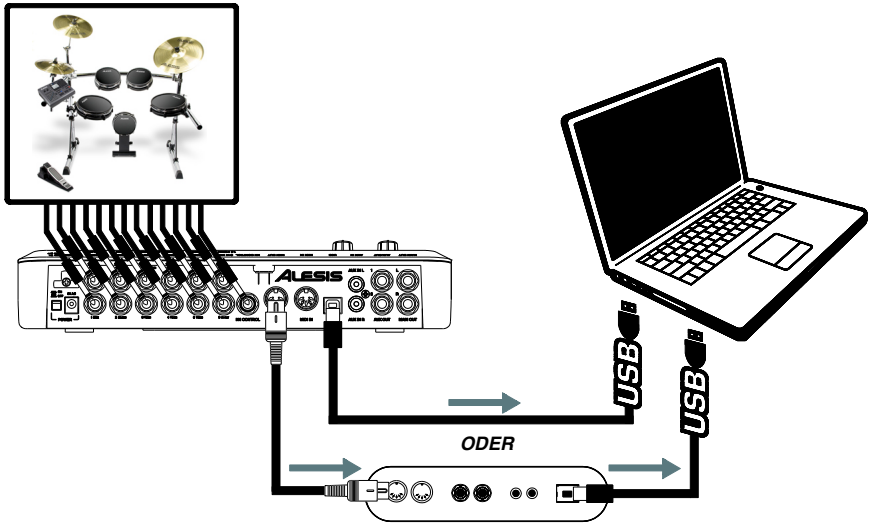
# MIDI-EINSTELLUNG

Sie können das DM10 Modul als eine Trigger-zu-MIDI-Schnittstelle benutzen und damit Ihr elektronisches Schlagzeug zum Auslösen von Sounds externer Soundbibliotheken benutzen. Das bedeutet, dass Sie Ihr Hardware-Kit zur Wiedergabe von Sounds in Software-Schlagzeugmodulen wie BFD, Toontrack, Reason, und vielen anderen benutzen können.

Sie können ebenfalls externe MIDI-Geräte benutzen, wie MPCs, das Alesis ControlPad oder PerformancePad, wie auch andere MIDI-Controller, um Sounds aus der umfangreichen Soundbibliothek Ihres DM10 anstatt (oder zusätzlich) des elektronischen Schlagzeugs auszulösen.

Zur Benutzung des DM10 auf diese Weise müssen Sie es zur Kommunikation mit Ihren externen Geräten über MIDI einstellen. Hier einige Beispiele zur Vorgehensweise.

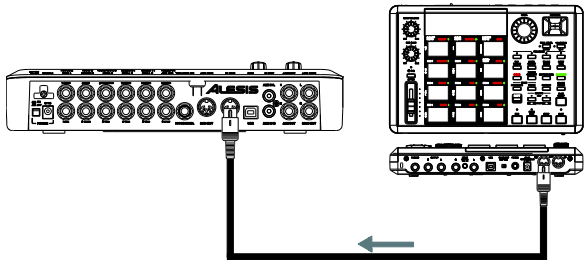
**Benutzung des DM10 zum Auslösen von Sounds von einem Software-Schlagzeugmodul:**




1. Schließen Sie den USB-Port des Moduls über USB-Kabel am Ihrem Computer an (alternativ schließen Sie MIDI OUT des DM10 an MIDI IN einer MIDI-Schnittstelle an, die an Ihrem Computer angeschlossen ist, wir empfehlen jedoch die Benutzung des USB-Ports Ihres Computers).
2. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
3. Drücken Sie MIDI (F2) zum Aufrufen der MIDI-Einstellungen.
4. Drücken Sie OUT (F3) zum Aufrufen der MIDI-Ausgangseinstellungen.
5. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   a. **Prog Chng:** „SENT“ (damit das DM10 Programmänderungsmeldungen an die Software übertragen kann).
   b. **Clock Out:** „SENT“ (sofern der MIDI-Takt des DM10 der Master" Takt sein soll) oder „NOT SENT“ (sofern das DM10 keine MIDI-Taktinformationen übertragen soll).
   c. **MIDI Thru:** „OFF“.
6. Stellen Sie Ihre Software zum Empfang von MIDI-Meldungen vom DM10 Modul ein („USB Audiogerät“). Sehen Sie weitere Informationen in der Bedienungsanleitung Ihrer Software nach.

***Hinweis:*** *Dies sind nur empfohlene Einstellungen. Sie können die MIDI-Einstellungen des DM10 einstellen, wie es am besten für Ihr Spiel ist. Siehe Abschnitt MIDI im Kapitel UTILITYMENÜ und Abschnitt SCHLAGZEUGEINSTELLUNGEN im Kapitel KITS, STIMMEN, BEGLEITUNG UND INSTRUMENTE für weitere Informationen.*

**Externes MIDI-Gerät mit der Soundbibliothek des DM10 benutzen:**



1. Schließen Sie MIDI IN des DM10 über MIDI-Kabel an MIDI OUT Ihres externen Geräts an.
2. Drücken Sie UTILITY zum Aufrufen des Utility-Hauptmenüs.
3. Drücken Sie MIDI (F2) zum Aufrufen der MIDI-Einstellungen.
4. Drücken Sie INPT (F1) zum Aufrufen der MIDI-Eingangseinstellungen.
5. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   a. **Drum Chan:** Einstellung auf MIDI-Kanal (01-16 oder „OMNI“), über welchen der Schlagzeugton beim Spielen auf Ihrem externen Geräts empfangen wird.
   b. **Acc Chan:** Einstellung auf MIDI-Kanal (01-16 oder „OMNI“), über welchen der Begleitton beim Spielen auf Ihrem externen Geräts empfangen wird.
   c. **LocalCont:** „OFF“ (anderenfalls wird jede ausgelöste Note zweimal gehört).

*__Hinweis:__ Dies sind nur empfohlene Einstellungen. Sie können die MIDI-Einstellungen des DM10 einstellen, wie es am besten für Ihr Spiel ist. Siehe Abschnitt MIDI im Kapitel UTILITYMENÜ und Abschnitt SCHLAGZEUGEINSTELLUNGEN im Kapitel KITS, STIMMEN, BEGLEITUNG UND INSTRUMENTE für weitere Informationen.*

6. Drücken Sie EXT (F2) zum Einstellen, wie das DM10 auf das externe Gerät reagiert.
7. Mit CURSOR AUFWÄRTS/ABWÄRTS navigieren Sie die Menüpunkte, mit VALUE AUFWÄRTS/ABWÄRTS oder dem VALUE-REGLER nehmen Sie die Einstellungen vor:
   a. **Prog Chng:** „RECEIVE“ (damit DM10 Kits über Programmänderungsmeldungen vom externen Gerät gewählt werden können).
   b. **Clock In:** „OFF“ (sofern das DM10 seinen eigenen internen Takt auflaufen lassen soll) oder „RECEIVE“ (sofern der Takt des DM10 mit dem Takt Ihres externen Geräts synchronisiert werden soll).
8. Stellen Sie Ihr externes Gerät zur Übertragung von MIDI zum DM10 Modul ein. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihrer Software.

## BACKUP SYSEX-DATEIEN WIEDERHERSTELLEN

Zum Laden von Backup SysEx-Dateien vom Computer auf das Modul gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie den USB-Port des Moduls im ausgeschalteten Zustand über USB-Kabel am Computer an.
2. Halten Sie STORE auf dem Modul während des Einschaltens gedrückt. Im LCD wird „MIDI RESTORE Waiting...“ angezeigt. Das Modul ist bereit, eine SysEx-Datei von Ihrem Computer zu empfangen.
3. Mit einem MIDI-Hilfsprogramm übertragen Sie die entsprechende SysEx-Datei auf das Modul (das als das empfangende MIDI-Gerät gewählt werden muss). Wir empfehlen die folgenden Hilfsprogramme:

   MIDI-OX (PC): **http://www.midiox.com**

   SysEx Librarian (Mac): **http://www.snoize.com/SysExLibrarian/**
4. Im LCD wird angezeigt, wenn der Vorgang abgeschlossen ist. Nach Beendigung starten Sie das Modul erneut.

# MIDI-IMPLEMENTIERUNGSTABELLE

| | Übertragen/Export | Erkennen/Import | Anmerkungen |
|---|---|---|---|
| *1. Allgemeine Informationen* | | | |
| MIDI-Kanäle | 1-16 | 1-16 | Schlagzeug: 10 (Standard)<br>Begleitung: 1 (Standard) |
| Notennummern | 0-127 | Schlagzeug: 28-91<br>Begleitung: 0-127 | |
| Programmänderung | 0-99 | 0-99* | *Zur Auswahl aktives Kit |
| Datenbank Auswahl? | Ja | Ja* | *0: Kits 0-99, 1: Kits 100-199 |
| Unterstützte Modi: Modus 1: Omni-On, Poly<br>Modus 2: Omni-On, Mono<br>Modus 3: Omni-Off, Poly<br>Modus 4: Omni-Off, Mono<br>Multimodus | Ja<br>Ja<br>Ja<br>Ja<br>Ja | Ja<br>Ja<br>Ja<br>Ja<br>Ja | |
| Note-On Geschwindigkeit | Ja | Ja | |
| Note-Off Geschwindigkeit | Nein | Nein | |
| Kanal Aftertouch | Nein | Nein | |
| Poly (Tonart) Aftertouch | Nein | Nein | |
| Pitch Bend | Ja | Ja | Nur für Bässe |
| Active Sensing | Nein | Nein | |
| Systemrückstellung | Nein | Nein | |
| Stimmanfrage | Nein | Nein | |
| Universalsystem exklusiv | Nein | Nein | |
| Hersteller oder nicht kommerzielles System exklusiv | Ja | Ja | Für Backup / Wiederherstellung und zum Laden neuer Sound-Sets |
| NRPNs | Nein | Ja | Siehe MIDI-Implementierung Ergänzung |
| RPNs | Nein | Nein | |
| *2. MIDI Timing und Synchronisation* | | | |
| MIDI-Takt | Ja | Ja | |
| Song-Positionszeiger | Ja | Nein | |
| Songauswahl | Nein | Nein | |
| Start<br>Weiter<br>Stopp | Ja<br>Ja<br>Ja | Ja<br>Ja<br>Ja | |
| MIDI-Zeitcode | Nein | Nein | |
| MIDI-Maschinensteuerung | Nein | Nein | |
| MIDI-Showsteuerung | Nein | Nein | |
| *3. Erweiterungen Kompatibilität* | | | |
| Allgemein MIDI-kompatibel? | Nein | Teilweise | GM Schlagzeug-Sounds kompatibel |
| DLS-kompatibel? | Nein | Nein | |
| Standard MIDI-Dateien | Nein | Nein | |
| XMF-Dateien | Nein | Nein | |
| SP-MIDI-kompatibel? | Nein | Nein | |

## DM10 KITS

| # | Name | # | Name | # | Name |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Fusion | 34 | 9 OH 9 | 68 | Guitar Jam |
| 1 | Big Mellow | 35 | Flim Flam | 69 | Techno |
| 2 | CableSnare | 36 | SquareBdge | 70 | VocalDrums |
| 3 | Bop Brush | 37 | Old SKool | 71 | Med Room |
| 4 | Big Wet | 38 | Hiss Hop | 72 | Funky Drmr |
| 5 | Clav Jam | 39 | Nu Jack | 73 | ConcertTom |
| 6 | Wood Pop | 40 | Pop Brush | 74 | World 2 |
| 7 | Dry Rocker | 41 | PingySnare | 75 | FunkRinger |
| 8 | Big Rocker | 42 | Mini Me | 76 | Latin Jazz |
| 9 | Crank It | 43 | Thick Rock | 77 | 12" Funk |
| 10 | Trig Samp | 44 | Levee | 78 | Fuse Hop |
| 11 | Evil Drums | 45 | Deep Jam | 79 | ThickBlues |
| 12 | Absolute | 46 | Picc Verb | 80 | World 3 |
| 13 | Ballad | 47 | Slick Jazz | 81 | Orch Traps |
| 14 | Big BackBt | 48 | Picc Funk | 82 | Paisley |
| 15 | Dry Honk | 49 | Thick Thin | 83 | Funk Pop |
| 16 | ClassicR&B | 50 | Indo Ethno | 84 | Funk Snap |
| 17 | Dead Snare | 51 | Studio | 85 | 80s Stndrd |
| 18 | Deep Dish | 52 | World 1 | 86 | Hi Fusion |
| 19 | Rocker Jam | 53 | FunkBigKik | 87 | Hi Round |
| 20 | JungleVerb | 54 | RingyMetal | 88 | Brush Room |
| 21 | Deli World | 55 | Mello Snap | 89 | Cavern |
| 22 | Trash Funk | 56 | 8 OH 8 | 90 | Kick Click |
| 23 | Fat Back | 57 | Trad Hop | 91 | Funk Bop |
| 24 | Africa | 58 | CountryRok | 92 | Phi Gospel |
| 25 | Latin Set | 59 | Handrums | 93 | NoFrontHd |
| 26 | NuAge Perc | 60 | PowerBlues | 94 | Super Kik |
| 27 | Latin Kit | 61 | Orchestra | 95 | Samba |
| 28 | Keystone | 62 | Picc Punk | 96 | Thonk |
| 29 | Rnd Latin | 63 | Reggae | 97 | Pop Idol |
| 30 | Elec Tech | 64 | Piano Rock | 98 | Far East |
| 31 | Elec Hop | 65 | Comedy FX | 99 | World 4 |
| 32 | Electro | 66 | Fat Attack | | |
| 33 | Ethno Tek | 67 | OG SIM | | |

## DM10 SEQUENZEN

| # | Name | # | Name | # | Name |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Jalapeño | 25 | Med House | 50 | Funx Rox |
| 1 | Slow Metal | 26 | Industro | 51 | Jbass Groov |
| 2 | Surf Punk | 27 | Discotron 6 | 52 | Idol Rock |
| 3 | 70sHardRock | 28 | Afro-Cuban | 53 | Dark Rock |
| 4 | Texas Blues | 29 | Mozambesque | 54 | Punx |
| 5 | J-Bon | 30 | BassGroover | 55 | Shuff Drive |
| 6 | Indie Rock | 31 | MedSlowBlu | 56 | Shuffle On |
| 7 | Blues Shuff | 32 | ChaCha | 57 | Shuff Rock |
| 8 | Funk Jazz | 33 | Up County | 58 | Funk It |
| 9 | BigBand | 34 | Cntry Swing | 59 | Surf Rocker |
| 10 | Bossa Nova | 35 | Ethno Tek | 60 | Round Rock |
| 11 | Stanky | 36 | Jungle | 61 | 16th Rock |
| 12 | CountryRock | 37 | Sneaky Funk | 62 | Mysterock |
| 13 | Jazz Waltz | 38 | ElectricFsn | 63 | SD Rock |
| 14 | Get Uppa! | 39 | Blues Swing | 64 | Energy Rock |
| 15 | Fusion 1 | 40 | Jazz Waltz2 | 65 | Surf Pop |
| 16 | Hip Hop 1 | 41 | Jazz Waltz3 | 66 | Mover |
| 17 | House | 42 | Log Cabin | 67 | Picante |
| 18 | Urban | 43 | LateEvening | 68 | Salsa |
| 19 | R&G | 44 | Mambo | 69 | Samba 1 |
| 20 | Nails | 45 | SOS | 70 | Samba 2 |
| 21 | 16th Shuffl | 46 | Slinky Rock | 71 | Subdivider |
| 22 | One Drop | 47 | Want me? | 72 | Reggae 1 |
| 23 | Philly Hop | 48 | Big Rock | 73 | Reggae 2 |
| 24 | Swinger 5 | 49 | Surf Rock | 74 | World |

# DM10 INSTRUMENTE

## BASS DRUMS

70s Rock
80s Rock
90s Rock
Ambient
Ambient Rock
Banger
Bass N Kick
Big 26"
Big Butt
Big Punch
Big Smack
Blastbeat
Blues 1
Blues 2
Country
Crescent
Crunch
Cust Tiny16"
Deep
Double Head
Dry
Dry Bop 18"
Dry Room
EastRoom
Energizer
Flabby
Floppy
Funk 1
Funk 2
Funk Head
FunkPlus
Fusion
Gr 90s 20"
Garage
Growl
HR16 Rock
Hard Head
Hard Rock 1
Hard Rock 2
Hardware
High N Tite
Hmm
Jazz Kick
Jazzy
Kuma 1
Kuma 2
LD Dmpnd 26"
Lo Fi
Lo N Tite
Loose Batter
Louie Kick
Low 24"
Lud 60s 22"
Metal Head
Modern
Narrow
Noisy
Piano Rock
Pillow
Pop 1
Pop 2
Quarter Head
RocKik
Rocker
Room
Round
Round Blues
Single Head
Slap
Snare & Kick
Solid 1
Solid 2
Solid 3
Splat
Stage
Standard 22"
Studio Kick
Thick Head
Thud Head
Thump
Thumpy
Thunk
Thunky
Tight 20"
Tight Funk
Tighter 20"
Tite Room
Warm
Y RecCus 24"

## SNARES

70's Rock
80's Rock
90's Rock
BL 65x14 Opn
BL 65x14 RS
Balt6x13
Balt6x13 RS
Balt6x13XStk
BlastbeatSnr
Blues Club
Bright 1
Bright 2
Brush Jazz
Brush JazzRS
Brush Lite
Brush LiteRS
Brush Snr
Brush Snr RS
Chrome 5x14
Clap Snare
CrescentSnr
Crisp
DB Funk
Deadwood
Deep Snare
East Room
Flanged
Funk Plus
Low Snare 1
Low Snare 2
Lu5x14 AcoRS
Lu5x14 AcoRd
Lu5x14 SBrRS
Lu5x14 SBrsh
Lu5x14 SS
Lu5x14 SS RS
Lu5x14BBDamp
Lu5x14BBOfCn
Lu5x14BBOpCn
Lu5x14BBRS
Lu5x14BBXStk
MarchingBand
McD6x14Stk
McD6x14StkRS
Meaty
P6x14 FFS
P6x14 FFS RS
Pc3x14SnOfRS
Pc3x14SnrOff
Philly Funk
Piccolo 1
Piccolo 2
Piccolo 3
Piccolo 4
Piccolo 6
Present
R5x14DynRS
R5x14DynRdRS
R5x14DynStk
RK7x14 Damp
RK7x14 OpCnt
RK7x14 RSDmp
Ringer
Round Blues
Shred RS
Shred Snare
Side Snare
Snare Brush
Steel
Studio Rim
Studio Snare
Thin Beauty
Thonk Dry
Tight
Wood Rim
Wooden
Woody 1
Woody 2
Y4x14 OffCnt
Y4x14 OpCen
Y4x14 RS

Full
Piccolo 5

**TOMS**

70s 10"
70s 12"
70s 14"
70s 16"
G 14x14
G 8x10
G 8x12
G Brsh 14"
G Brush 12"
G Damp 10"
G M 14"
G Mute 10"
G Mute 12"
G Mute 13"
G Mute 16"
G MuteRim10"
G MuteSn 10"
G Rim 12"
G Rim 14"
Lud16x16 60s
Lud9x13 60s
Roto 12"
Roto 12" Dn
Roto 12" Up
Roto 14"
Roto 14" Dn
Roto 14" Up
Roto 16"
Roto 16" Dn
Roto 16" Up
Snr+BrshHi 1
Snr+BrshHi 2
Snr+BrshLo 1
Snr+BrshLo 2
Snr+BrshMid
StSnare Hi 1
StSnare Hi 2
StSnare Lo 1
StSnare Lo 2
StSnare Mid
Temp 10x14
Temp 16x16
Temp 16x18
Temp Mute14"
Temp Mute16"
Temp Mute18"
Temp Rim
Y 12x14 MCA
Y 14x16 MCA
Y 7x8 MCA
Y 8x10 MCA
Y 9x12 MCA
Y Damp 10"
Y Damp 8"
Y DampSn 10"
Y DampSn 8"
Y Mute 10"
Y Mute 12"
Y Mute 14"
Y Mute 16"
Y Mute 8"
Y PinStrp10"
Y PinStrp12"
Y PinStrp14"
Y PinStrp8"

**HI-HATS**

08 HiHat
09 HiHat
China Hat
Chunky
Crazy Hat
Electro 1
Electro 2
Ethnic
Heavy 1
Heavy 2
Hybrid 1
Hybrid 2
Jazz Hat
Lite
Orchestral
Raspy
SFusion 13"
Techno
Thick
Thin
Tiny
VintageElect
Vocal Hat
Z60sNB 15"
ZBrush60s14"
ZManhatn 14"
ZReMix 12"

**CRASH-BECKEN**

16" Darker
16" Thin
17" AC Stick
17" DarkStik
17" KD Dark
17" KD Lite
17" KDBrshLt
17" Thin
18" Mallet
20" Crash
Big Crash
Big Mallet
Choke
Dark Mallet
Dark Splash
Flange Sizzl
Flange Cym
H Xtreme 17"
HHX Splash
Mallet Crash
Raspy Crash
S Fierce 16"
Sizzle
Small Crash
Splashy
StFl Crash
Stereo Crash
Vintage
Vocal Crash
Z AC Stk 16"
Z KCon 18"
Z KDrkBsh17"
Z KDrkMlt17"
Z Kdark 16"
Z Kdark 17"
ZCon Splash
ZSplash 10"

**RIDE-BECKEN**

B HVCrsh 20"
Big Stick
BosAntiq 20"
BosAntiq 22"
China Ride
CrashRid 20"
Crazy
Electro
Flange
Glass Ride
H HvyStk 21"
H JzBrsh 22"
H MdSizzl18"
Jazz Brush
Large
Mark Tree FX
Vocal Ride
Z HVCrsh 20"
Z HVCrsh 22"
Z K Thin 22"
Z KHiDef 20"
Z KHiDef 22"
Z KIstnbl20"
Z KZ 18"

Ethno
EthHinweiskRide
Piatti Ride
Stub
Z Kthin 20"

**CHINA-BECKEN**

Big China
China China
Flange China
Gong China
Hi China Stk
SChnaMal 18"
SSplash 12"
WChina 17"
WChnaRvt 18"
WSplash
WSplash 10"
Z Stick 8"

**ELEKTRONISCHE BASS DRUMS**

08 Kick Long
08 Kick Shrt
09 Kick Long
09 Kick Shrt
EleKick 1
EleKick 2
HipHop Kik 1
HipHop Kik 2
HipHop Kik 3
HipHop Kik 4
HipHop Kik 5
HipHop Kik 6
HipHop Kik 7
HipHop Kik 8
Hmm Kik
House Kick
SDS Deep Kik
SDS Kick 1
SDS Kick 2
SDS Kick 3
SDS Kick 4
Shred Head
SolidSDSKik
Tek Kick
Vocal Kik
Zap Kick

**ELEKTRONISCHE SNARES**

08 Clap Sn
08 Snare
09 Snare
Dance Snare
Grunge Snare
HRB Snare
HipHop Snr 1
HipHop Snr 2
HipHop Snr 3
HipHop Snr 4
LoFi Snare
SDS Crack
SDS Crak Snr
SDS Snare 1
SDS Snare 2
SDS Snare 3
SDS08 Snare
SDS09 Snare
Tek Stk
Vocal Snare
Vocal SnrRS
Vox Snare

**ELEKTRONISCHE TOMS**

08 Tom Hi
08 Tom Lo
08 Tom Md
09 Tom Hi
09 Tom Lo
09 Tom Md
Flng Tom Hi
Flng Tom Lo
Flng Tom Md
Hex Tom 1 Hi
Hex Tom 1 Lo
Hex Tom 1 Md
Hex Tom 2 Hi
Hex Tom 2 Lo
Hex Tom 2 Md
Hex Tom 3 Hi
Hex Tom 3 Lo
Hex Tom 3 Md
Oil Can
SDS Tom 1
SDS Tom 2
SDS Tom 3
SDS Tom Hi
SDS Tom Lo
SDS Tom Md

**ELEKTRONISCHE SCHLAGINSTUMENTE**

08 Clap
08 Clave
08 Conga Hi
08 Conga Lo
08 Conga Md
08 Cowbell
08 Becken
08 Maracas
09 Rim
78 Metal
C1SynHat
ClTekHat
Mtek Hi Hat
Op Syn Hit
Robot Snare
SciFi 1
SciFi 2
SciFi 3
SciFi 4
Shape Noise
Synth Tamb
Tek Hat
Whack

**ORCHESTER-SCHLAGINSTUMENTE**

Marimba C3
Marimba C4
Marimba G2
Marimba G3
Orch Bass 1
Orch Bass 2
Orch Bell
Orch Becken
Orch Snare
Orch Snr Rim
Tympani 1
Tympani 2
Tympani 3
Tympani 4
Xylo

**ORIENTALISCHE SCHLAGINSTUMENTE**

| | | |
|---|---|---|
| Chinese Cym1 | Gong | Okedo Taiko |
| Chinese Cym2 | Gong High | Shime Taiko |
| Chinese Drum | Gong Low | Temple Block |
| FingerBecken | HiraTaiko36" | Wood Block |
| FingrTriangl | HiraTaiko60" | |

**LATEINAMRIKANISCHE SCHLAGINSTRUMENTE**

2way Cowbell
Agogo
Agogo Hi
Agogo Lo
Agogo Lo 2
Bead Shaker
BellTree Dn
BellTree Up
Block 1
Block 2
Block Mallet
BoLanGoo
Bongo HiOpen
Bongo HiSlap
Bongo LoOpen
Bongo LoSlap
Breketa
Cabasa 1
Cabasa 2
Cast Roll
Claves
Conga HiMute
Conga HiOpen
Conga HiSlap
Conga LoMute
Conga LoOpen
Conga LoSlap
Cowbell 1
Cowbell 2
Cowbell 3
Crasher
Cuica Dn
Cuica Up
Drum Stix
Guiro 1
Guiro 2
Low Tamb
LrgTriangleM
LrgTriangleO
Maracas
NativeAmrcan
Paah
PandeiroMute
PandeiroOpen
PandeiroTap
Rattle
Reco Reco
Shaker 1
Shaker 2
Shaker 3
Shaker 4
Shaker 5
Shaker 6
Shaker Hi
Shaker Lo
SmTriangleM
SmTriangleO
Stick Click
Surdo 1
Surdo 2
Syn Shakr
Tamb Mute
Tamb Open
Tambourine
TimbaleHi 1
TimbaleHi 2
TimbaleHi 3
TimbaleHiRim
TimbaleLo 1
TimbaleLo 2
TimbaleLoRim
TmbourneMte1
TmbourneMte2
TmbrmFngrMte
TmbrmFngrOpn
TmbrmStckMte
TmbrmStckOpn
Triang Mt Hi
Triang Op Hi
Triangle Cl
Triangle Op
Vibraslap
Whistle Long
Whistle Shrt

**ETHNISCHE SCHLAGINSTRUMENTE**

Djembe 1
Djembe 2
Djembe 3
Djembe 4
Doumbek 1
Doumbek 2
Doumbek 3
Ghatam
Nagara
Steel Pan A3
Steel Pan E3
Steel Pan G3
Tabla 1
Tabla 2
Tabla 3
Tabla 4
Tabla 5
Tabla 6
Tabla Ga
Tabla Ka
Tabla Na
Tabla Te
Tabla Tin 1
Tabla Tin 2
Tabla Tin 3
Talk Drum
Tavil
Udu Hole 1
Udu Hole 2
Udu Slap 1
Udu Slap 2
Udu SlapHole
Udu Top

**ZUFALL**

Agogo Rnd
Bongo Rnd
Clavlick
Conga Seq
Congo Bongo
CowBell Rnd
Deep Gtr
Djembe Seq
Funk Gtr 1
Funk Gtr 2
Funk Horns
Funk Synth
Funky Gtr
Gtr Chunks
Gtr Comp
Hi Conga Rnd
Hi Timb Rnd
HipHop Voc 1
HipHop Voc 2
Indian Rnd
Indo Pan
Lo Conga Rnd
Lo Timb Rnd
Metal GtrSeq
Pan Timb
Punk Gtr
Rock Cmp
Scratch Rnd
Shaker Rnd
Timbal Rnd
Udu Seq
Zep Gtr
Lo Timb Rnd

**BASS**

Bass Harm
Ch Pick
ChrsFretless
Crunch Bass
Damp Pick
ElectrcBass1
ElectrcBass2
Fretless
Jazz Upright
MellowUprght
Open Jazz
Pick Bass 1
Pick Bass 2
Pick Bass 3
Pick Bass 4
Pick Bass 5
Rattle Bass
Rattle VSw
Slap Bass 1
Slap Bass 2
Slap Bass 3
SlapNPop 1
SlapNPop 2
Upright Bass

**SYNTH BASS**

And Mogue
Bassic
Drum Bass
ElectrolytCh
Electrolyte
Mazzo
Mini Bass 1
Mini Bass 2
Mini Bass 3
Mini Bass 4
Mini Bass 5
Mini Bass 6
Mini Bass 7
Mini Bass 8
Mini Bs1 Ch
Mini Bs2 Ch
Mini Bs3 Ch
Mini Bs4 Ch
Mini Bs5 Ch
Oct Bass
Pro Phat
Series 900
Silver Box
Sine Bass
Snick Attack
Syn Bass 1
Syn Bass 2
Syn Bs1 Ch
Syn Bs2 Ch
TB Three
Trance

**FX/SONSTIGE**

Bulb Horn
Car Crash
Car Skid
CarHornLong
CarHornShort
Dog Bark
Door Slam
Duck Call
Duck Snort
E Piano
Finger Snap
Flextone
Fresh
GM Mod
Glass
Grunt
Gun Shot
HR Snap
Ha
Jyeah
Lite Snap
Muscle 5th
Power Snap
Rev Crash
Rev Crash Fl
Rev PicSnare
Rev Ride
Rev Ride Fl
Rev Snare
Scratch 1
Scratch 2
Scratch 3
Scratch 4
Sleigh Bell
Slo Yeh
Stereo Clap
Tek Hit 1
Tek Hit 2
Tek Hit 3
Tek Hit 4
Tek Hit 5
Tek Hit 6
Tek Hit 7
Thunder
Ugh
VocalTom 1
VocalTom 2
VocalTom Lo
VocalTom Mid
Wah Gtr 1
Wah Gtr 2
Yeah

**HIT GROUPS**

5-4 Jazz
70sHardRock
All AcGuitar
All CleanGtr
All EPs
All HeavyGtr
All Horns
All MarimbaH
All MarimbaL
All OrchBell
All Slides
All SteelDrm
All Vibes Hi
All Vibes Lo
All Xylophne
Blues Shuffl
Bossa Nova
Country Gtrs
Funk 8
Funk Jazz
Fusion 1
Get Uppa!
Hip Hop 1
Hip Hop 2
House 1
House 2
Indie Rock
J-Bon
Jalapeño
Jazz
Jazz Waltz
Punk
RnB 5
Slow Metal
Stanky
Strait Blues
Urban

**HITS**

70sHR Gtr 1
70sHR Gtr 2
70sHR Gtr 3
70sHRcombo 1
70sHRcombo 2
70sHRcombo 3
70sHRcombo 4
70sHRcombo 5
70sHRcombo 6
A Gtr Chk 1
A Gtr Chk 2
A Gtr Chk 3
A Gtr Chk 4
A Pwr Gtr 1
A Pwr Gtr 2
A Pwr Gtr 3
A Pwr Gtr 4
A Pwr Gtr 5
A Pwr Gtr 6
Bass Slide 1
Bass Slide 2
Bass Slide 3
Bass Slide 4
Bass Slide 5
Bass Slide 6
Bass Slide 7
Blues Gtr 01
Blues Gtr 02
Blues Gtr 03
Blues Gtr 04
Blues Gtr 05
Blues Gtr 06
Blues Gtr 07
Blues Gtr 08
Blues Gtr 09
Blues Gtr 10
Blues Gtr 11
Blues Gtr 12
BosNovaEP 01
BosNovaEP 02
BosNovaEP 03
BosNovaEP 04
BosNovaEP 05
BosNovaEP 06
BosNovaEP 07
BosNovaEP 08
BosNovaEP 09
BosNovaEP 10
BosNovaEP 11
BosNovaEP 12
BosNovaEP 13
BosNovaEP 14
C Ac Gtr 01
C Ac Gtr 02
C Ac Gtr 03
C Ac Gtr 04
C Ac Gtr 05
C Ac Gtr 06
C Ac Gtr 07
C Ac Gtr 08
C Ac Gtr 09
C Ac Gtr 10
C El Gtr 03
C El Gtr 04
C El Gtr 05
C El Gtr 06
C El Gtr 07
FJ EP 01
FJ EP 02
FJ EP 03
FJ EP 04
FJ EP 05
FJ EP 06
FJ EP 07
FJ Guitar 01
FJ Guitar 02
FJ Guitar 03
FJ Guitar 04
FJ Guitar 05
FJ Guitar 06
FJ Guitar 07
FJ Guitar 08
FJ Guitar 09
FJ Guitar 10
Fusion Gtr 1
Fusion Gtr 2
Fusion Gtr 3
Fusion Gtr 4
Fusion Gtr 5
Fusion Gtr 6
Fusion Gtr 7
Fusion Gtr 8
Fusion Gtr 9
FusnEP Amin
FusnEP BbMaj
FusnEP Bmin
FusnHrn4th1
FusnHrn4th2
FusnHrn4th3
FusnHrn4th4
FusnHrnMn3d
FusnHrnOctB
FusnHrnOctBb
FusnHrnOctC
FusnHrnOctD1
FusnHrnOctD2
FusnHrnOctF
FusnHrnOctF#
FusnHrnOctG
GetUppa!Gtr1
GetUppa!Gtr2
GetUppa!Gtr3
GetUppa!Gtr4
GetUppa!Gtr5
GetUppa!Gtr6
GetUppa!Gtr7
GetUppa!Gtr8
GetUppa!Org1
GetUppa!Org2
GetUppa!Org3
GetUppa!Org4
GetUppa!Org5
GetUppa!Org6
HipHp1 Gtr01
HipHp1 Gtr05
HipHp1 Gtr06
HipHp1 Gtr07
HipHp1 Gtr08
HipHp1 Gtr09
HipHp1 Gtr10
HipHp1 Gtr11
HipHp1 Gtr12
HipHp1 Gtr13
HipHp1 Gtr14
HipHp1 Gtr15
HipHp1 Gtr16
HipHp1 Gtr17
HipHp1 Syn01
HipHp1 Syn02
HipHp1 Syn03
HipHp1 Syn04
HipHp1 Vox01
HipHp1 Vox02
HipHp1 Vox03
HipHp1 Vox04
HipHp1 Vox05
HipHp1 Vox06
House EP 1
House EP 2
House EP 3
House EP 4
House EP 5
House Gtr 1
House Gtr 2
House Gtr 3
House Gtr 4
House Gtr 5
House Gtr 6
House Syn 1
House Syn 2
House Syn 3
J-Bon Gtr 1
J-Bon Gtr 2
J-Bon Gtr 3
J-Bon Gtr 4
J-Bon Gtr 5
J-Bon Gtr 6
J-Bon Gtr 7
JW Vibes A2
JW Vibes Ab2
JW Vibes Ab3
JW Vibes Bb2
JW Vibes Bb3
JW Vibes C3
JW Vibes D3
JW Vibes Eb3
JW Vibes F3
JW Vibes G2
JW Vibes G3
Jal Gtr 01
Jal Gtr 02
Jal Gtr 03
Jal Gtr 04
Jal Gtr 05
Jal Gtr 06
Jal Gtr 07

C Ac Gtr 11
C El Gtr 01
C El Gtr 02
HipHp1 Gtr02
HipHp1 Gtr03
HipHp1 Gtr04
Jal Gtr 08
Jz GtHn EbM7
Jz GtHn Emin

**HITS (Fortsetzung)**

Jz GtHn F#m
Jz GtHn FMj7
Jz GtrHrn A
Jz GtrHrn Bb
Jz GtrHrn C
Jz GtrHrn D
Jz GtrHrn E
Jz GtrHrn Eb
Jz GtrHrn F
Jz GtrHrn G1
Jz GtrHrn G2
Jz Pno BassC
Jz Pno BbMj7
Jz Pno Bmin7
Jz Pno DMaj
Jz Pno DMaj7
Jz Pno EbMj7
Jz Pno Emin7
Punk Gtr 01
Punk Gtr 02
Punk Gtr 03
Punk Gtr 04
Punk Gtr 05
Punk Gtr 06
Punk Gtr 07
Punk Gtr 08
Punk Gtr 09
Punk Gtr 10
R&G Sfx 1
R&G Sfx 2
R&G Sfx 3
R&G Sfx 4
R&G Sfx 5
R&G Sfx 6
R&G Sfx 7
R&G Sfx 8
R&G Sfx 9
R&G Syn 1
R&G Syn 2
R&G Syn 3
R&G Syn 4
R&G Syn 5
R&G VSyn 1
R&G VSyn 2
R&G VSyn 3
R&G VSyn 4
R&G VSyn 5
R&G Vox 1
R&G Vox 2
R&G Vox 3
SB Gtr Fx 01
SB Gtr Fx 02
SB Gtr Fx 03
SB Gtr Fx 04
SB Gtr Fx 05
SB Gtr Fx 06
SB Gtr Fx 07
SB Gtr Fx 08
SB Gtr Fx 09
SB Gtr Fx 10
SB Gtr Fx 11
SB Gtr Fx 12
SB Gtr Fx 13
SB Gtr Fx 14
SB Gtr Fx 15
SB Gtr Fx 16
SB Gtr Fx 17
SB Gtr Fx 18
SB Gtr Fx 19
SB Gtr Fx 20
SM Gtr 01
SM Gtr 02
SM Gtr 03
SM Gtr 04
SM Gtr 05
SM Gtr 06
SM Gtr 07
SM Gtr 08
SM Gtr 09
SM Gtr 10
SM Gtr 11
SM Gtr 12
SM Gtr 13
SM Gtr 14
SM Gtr 15
StankyClav 1
StankyClav 2
StankyClav 3
StankyClav 4
StankyClav 5
StankyGtr 01
StankyGtr 02
StankyGtr 03
StankyGtr 04
StankyGtr 05
StankyGtr 06
StankyGtr 07
StankyGtr 08
StankyGtr 09
StankyGtr 10
StankyGtr 11
StankyGtr 12
StankyGtr 13
StankyHrns 1
StankyHrns 2
StankyHrns 3
StankySyn 1
StankySyn 2
StankySyn 3
StankySyn 4
StankySyn 5
StankySyn 6
UrbnGtr Bb2
UrbnGtr C3
UrbnGtr Cmi7
UrbnGtr D3
UrbnGtr Eb3
UrbnGtr G2
UrbnGtr G3
UrbnGtr Gmin
UrbnSyn Cmin
UrbnSyn D
UrbnSyn Eb
UrbnSyn F
UrbnSyn Gmin

**Dieses Gerät entspricht Abschnitt 15 der FCC Bestimmungen. Der Betrieb ist unter den folgenden beiden Bedingungen gestattet: (1) Dieses Gerät darf keine nachteiligen Störungen verursachen und (2) dieses Gerät muss jegliche Störungen zulassen, einschließlich jener, die zu einem unerwünschten Betrieb führen.**

N382

www.alesis.com