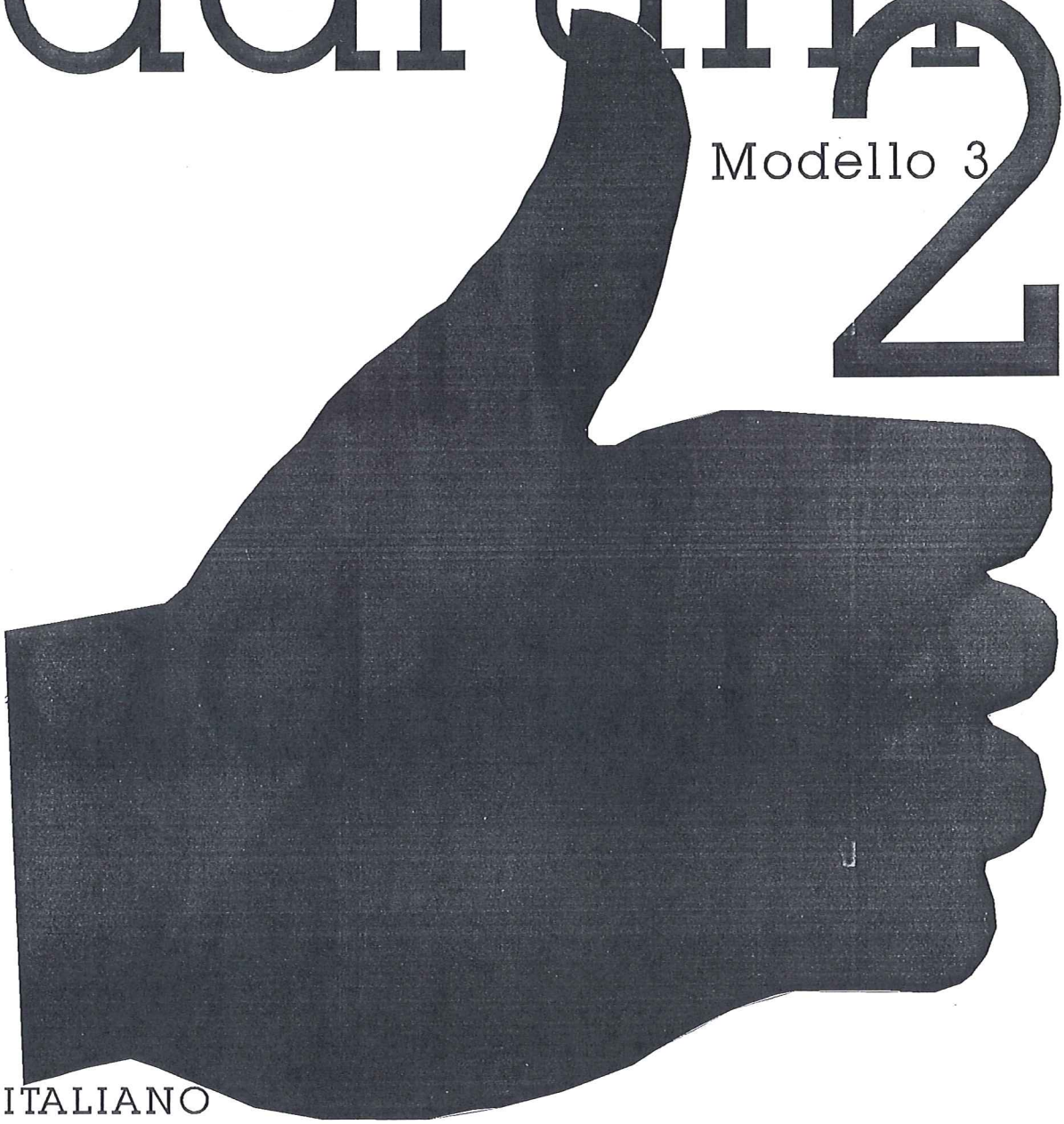
MANUALE D'ISTRUZIONE

ddrum2

Modello 3



ITALIANO

DDRUM AG • Riedstrasse 6 • Postfach • CH 8953 Dietikon • Tel. +41 44 742 26 00 • Fax +41 44 742 26 01

Descrizione della Versione Software 2.0

Quanto segue è una breve descrizione delle nuove caratteristiche nella versione software 2.0 per la ddrum2.
Ci sono alcuni Kits fra i programmi della ditta che mostrano alcune delle nuove funzioni. Il Kit 21 è un buon esempio di uno snare Crossfade e i tom in questo Kit usano Extended Crossfade. Il Kit 27 mostra i nuovi Simmonstom.

Nuove funzioni

1. La Drum 2 può leggere ora 20 suoni per SoundPac, il che è d'utilità con i nuovi 2 Megabit SoundPacs.

2. «Drumhead Vibration Algorhythm» è una nuova funzione invisibile atta ad eliminare le ultime tracce di tupezione meccanica (Machine Gun Effect) e che rende inoltre i nostri suoni analogici (es. Simmons SDS5 e Roland Tr-808) ancora più naturali.

3. Mono-mode. Un'altra funzione invisibile. Alcuni suoni sono fatti riascoltare monofonicamente per simulare vecchi suoni elettronici di batteria. In altre parole: i suoni simmons sono ora migliori. Prova il Kit 27.

4. Link 1 e Link 2. Ora si possono usare due Link con un Master.

- Si passa dal Link 1 al Link 2 premendo Shift. Quando il Led Shift è acceso, si sta compilando il Link 2 e quando è spento si sta compilando il Link 1.
- Per selezionare il suono del canale desiderato da usare il Link bisogna tenere premuto il tasto Link contemporaneamente girare la manopola Control. Nel Display a sx del visore di edit mostra quale canale si sta mettendo in Link.
- Si seleziona uno dei sette nuovi Link Modes ruotando Control senza preremere Link. Il display a destra nel visore edit mostra il Link Mode. Si possono naturalmente avere diversi Modes per Link 1 e Link 2.
  Mode 1-5.
  Semplicemente l'equilibrio in volume tra il Master e lo Slave. Più alto il numero, più forte lo Slave.
  Mode C
  Crossfade, che significa che l'equilibrio in volume tra il Master e lo Slave dipende da quanto energicamente si suona. Più forte si suona e più si sentirà lo Slave.
  Mode E
  Crossfade esteso. Il canale Slave si miscela con quanta più pressione si esercita sul PAD. Questo è usato per «Coprire» il Master con un suono Slave sui colpi forti.
  Ricordarsi di regolare la sensibilità! Il Led dovrebbe accendersi solamente per i colpi più forti in assoluto.

6. Extended Decay Range. Il Decay «O» è estremamente corto ora.

7. Extended Pitch Bend Time Range. Il tempo Pb «O» è 4 volte più veloce ora.

8. Editing silenzioso (silent editing). È ora possibile premere i Sound Channel Select Buttons (1-8) senza avere ogni volta un suono triggherato. Premendo Edit come di consueto, ma premendo poi il Bank Switch (vicino al Display in basso) prima di fare qualsiasi altra cosa, si pone la Ddrum2 sul Silent Editing Mode. Per lasciare questo mode è sufficiente premere Edit due volte come al solito (uscita ed entrata dell'Edit Mode). I pulsanti 1-8 triggheranno poi i suoni come di consueto.

Nuove funzioni MIDI.

1. Il parametro MIDI Out può ora essere memorizzato individualmente per ogni Sound Channel in ogni Kit.

2. Program Change può ora essere memorizzato individualmente per ogni Sound Channel in ogni Kit.

3. Global mode. Enter Edit Mode. Tenere premuto il pulsante MIDI Out per uno o due secondi. Il display mostra GL (Global). Tenendo premuto di nuovo il pulsante, il display ritorna a mostrare il numero del canale MIDI. Si è entrati ed usciti dal Global mode.
   In «Non-Global mode» (visualizzato il numero del canale MIDI) il MIDI Out funziona come descritto sopra al punto 1 e 2. Con canale MIDI individuale e Program Change Parameter settings per ogni canale del suono in ogni Kit. Questi settings sono salvati con il Kit quando si memorizza. In Global Mode (visulizzato GL) la Ddrum 2 funzione quasi come nelle precedenti revisioni software. Il parametro MIDI Out può essere ora collocato direttamente dall'utente. Diversamente, esso è posto automaticamente allo stesso valore del parametro MIDI In ciò significa che il parametro MIDI In è usato per regolare sia il numero del canale del MIDI In che quello del MIDI Out. Come nelle revisioni precedenti, solamente un numero del Program Change e mandato fuori quando si seleziona un Kit.

4. Col procedimento Edt, messaggi Program Change sono mandati continuamente mentre si gira la manopola control per cambiare il numero Program Change. Ciò semplifica la ricerca del programma giusto su un campionatore, sintetizzatore, reververo o altro.

5. Il Basic MIDI Channel della Ddrum2 è spostato ora al canale del Suono 8. Il MIDI Basic Channel è quello sul quale la ddrum2 riceve messaggi Program Change. Ciò non influisce sui messaggi «Change Kit» mandati come «Sistema esclusivo messaggi» dal Kit selector.

6. Gate Time «Off» (visualizzato come Of). Regolando il Gate Time su questo valore nessun messaggio «Note On» è mandato fuori via MIDI.

7. Learn Mode. La ddrum2 ora ha la capacità di leggere i numeri Note Assign via MIDI, ma solamente per un canale del suono alla volta. Selezionare il parametro «Note Assign» e digitare il valore (visualizzato dopo 99). Suonare una chiave su una tastiera collegata o mandare in qualsiasi altra maniera un messaggio «Note On» al MIDI In della ddrum2. Il canale del suono è ora programmato per reagire a quel «Number Note». Volendo ripetere questa procedura per diversi canali del suono, si deve selezionare ciascuno di essi e digitare LE individualmente per ognuno di essi.

8. Nessun parametro MIDI è copiato quando si usa la funzione Copy.

9. Nuove caratteristiche Backup:

Cl+Copy	Carica 64 Kit dal KitPac alla ddrum2.
Cd+Copy	Salva 64 Kit.
El+Copy	Carica 8 Kit (salvati usando Ed+Copy) da un KitPac alla ddrum2
Ed+Copy	Salva i Kit nella banca 8 in un KitPac

Attenzione! Il salvataggio di 8 Kit in un KitPac non influisce sulla normale momoria 64 Kit nel Cartridge. La banca 8 nella Ddrm2 è salvata come nona banca in una speciale area di memoria nel KitPac. Questa funzione rende molto pratico l'uso della banca 8 in qualità di un «Notepad».

L1+Copy	Carica un Kit nella ddrum2 via MIDI. Il Kit è memorizzato nel numero di Kit selezionato nel momento in cui si entra in Edit.
L8+Copy	Carica una banca di 8 Kits nella ddrum2 via MIDI. La banca è memorizzata sul numero di Kit selezionato nel momento in cui si entra in Edit.
LA+Copy	Carica un set completo di 64 Kits nella ddrum2 via MIDI.
d1+Copy	Scarica il Kit inviato (emesso). È quello selezionato nel momento in cui si entra in Edit.
d8+Copy	Scarica la banca inviata. È quella selezionata nel momento in cui si entra in Edit.
dA+Copy	Scarica un set completo dei 64 Kits via MIDI.

Tutte le operazioni MIDI descritte sopra vengono eseguite usando i messaggi System Exclusive (sistema esclusivo).

FP+Copy — Carica 32 Kits nella Banca 1-4. Questa operazione non richiede cartridge o connessioni MIDI. I Kits sono sempre memorizzati all'interno della ddrum2 e possono essere richiamati con questa operazione.

10. Formazione del KitPac. Tutti i KitPac vecchi devono essere formati prima che possano essere utilizzati con la versione software 2.0. I Kits salvati nel vecchio formato non possono essere caricati nel nuovo formato. La formazione di un KitPac cancella il suo contenuto e lo prepara all'uso della versione 2.0. Entrare in Backup Mode, digitare CF e premere Copy.

Altri miglioramenti

1. La Ddrum2 legge ora i segnali dei Pad ancora meglio.
2. La lettura del codificatore rotante (la manopola control), è stata perfezionata.
3. Il Trig Led si accende anche se il canale del suono è posizionato sul Local Off o se manca il Sound Pac.
4. La ddrum2 ora ricorda se il tasto Shift è stato attivato o no quando si entra o si esce da Edit Mode.

Altre modifiche

1. Il Program Chabge (Real) non c'è più.
2. Il Kit compare non c'è più. Questa funzione è sostituita da Link2.

Accomodamento difetti.

1. La ddrum2 non provoca più un rumore assordante nel compilare il parametro MIDI Out mentre sta ricevendo i segnali del Pad.
2. I primi trigger dopo «Pover Up» non conducono più a Beeps d'alta frequenza.

E si, questi erano tutti gli inconvenienti che avevamo.

Default MIDI Settings

I parametri MIDI sono posti sui seguenti valori nei programmi di fabbrica:

- MIDI In è posto sul canale 1 per tutti i canali del suono
- MIDI Out è posto sul Global (GL) mode
- Il parametro Note Assign è collocato come segue:

Sound Channel	MIDI note-number
1	37
2	49
3	51
4	58
5	56
6	54
7	0
8	0

- Il Program Change è sistemato sullo stesso numero del numero del Kit.
- Il Gate Time è posto sul 5.

Lista dei suoni della ddrum2

I Kit di fabbrica utilizzano suoni della memoria interna e del SoundPac Assorted Percussion 3 (inclusi con la ddrum2). Collocare questo SoundPac sulla traccia numero 1. I Kit di fabbrica nella banca da 1 a 4 possono essere sempre richiamate usando la funzione Backup.

Alcuni Kit usano la funzione Link (due o tre suoni per Pad). La maggior parte di questi utilizzano il canale del suono 3,7 e 8 come canali Link. I Kit che usano il canale suono 3 (il canale del bordo) come un canale Link hanno l'Input del bordo (o cerchino) spento usando Local ON/OFF. Ricorda che Link è copiato con gli altri parametri (guarda Backup nel manuale operativo).

Alcuni Kit hanno un effetto stereo che viene reso solamente usando Mix Out e le cuffie.

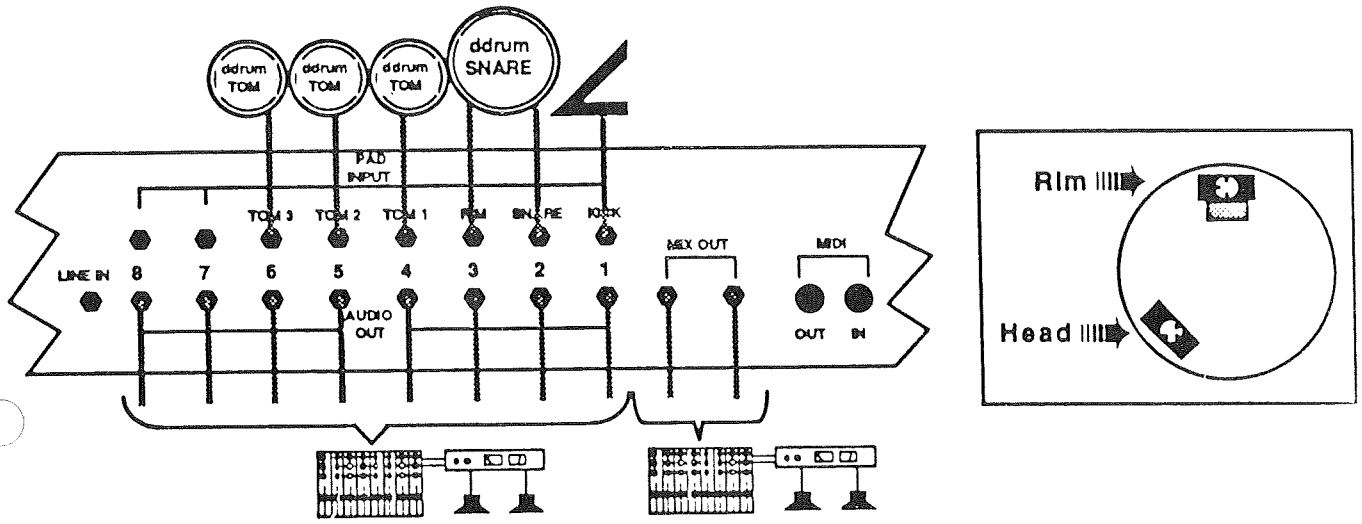
Memoria interna dei suoni, versione 2.0

Sound No	Category	Description
70	Snare	14''x6 1/2'' TA sikud maple wood
71	Snare	14''x6 1/2'' YA metal
72	Snare	14''x8'' PRE wood
73	Snare	14''x8'' SO wood
74	Snare	14''x7'' Noble & Cooley
75	Snare	14''x7'' Noble & Cooley rimshot
76	Snare	14''x6 1/2 LU supraphonic high pitch
77	Snare	14''x6 1/2 LU without snare
78	Snare	14''x6 1/2YA wood
79	Snare	14''x7'' YA wood
7A	Snare	14''x6 1/2'' PE floating brass snare
7b	Rim	Cross stick on a 14''x8'' SO wood snare
7C	Rim	Cross stick on a 14''x5'' wood snare
7D	Rim	Rimshot on a 14''x9'' PRE heavy rock 9
7E	Cowbell	GB Lartge handbell
7F	Tambourine	Wood tambourine
7H	Kick	22'' rock
7J	Kick	TA 22''x14'' with amience
7L	Kick	TA 22''x14'' Rock
80	Kick	YA 20''x16'' Rock
81	Kick	Special mix of kickdrums ''yea man''
82	Kick	PE 20''x14'' tuned up Jazz
83	Kick	SO 20''x16'' with digital reverb
84	Tom	LU 12'' acoustic tom
85	Tom	LU 13'' acoustic tom
86	Tom	LU 16'' acoustic floor tom
87	Tom	TA 10'' acoustic tom
88	Tom	TA 12'' acoustic tom
89	Tom	TA 14'' acoustic tom
8A	Handclap	Mix with human hands
8b	Noice	SIM SDS5 part 1
8C	Noice	SIM SDS5 part 2
8D	Noice	SIM SDS5 part 3

Pacchetto Suoni Percussioni Assortite 3
La Ddrum2 è corredata di un pacchetto dei suoni chiamato «Percussioni assortite 3». Esso contiene un totale di 18 suoni. Ponilo sulla traccia numero 1.

Numero Suono	Categoria	Descrizione
10	Large bongo	MP percussion glassfiber
11	Small bongo	MP percussion glassfiber
12	Timbales	LP timbales
13	Timbales	Cascara hit on a LP timbale
14	Tumba	GB tumbadore wood
15	conga	GB Conga wood
16	Quinto — open slap	GB Quinto wood
17	Woodblock	LP Rosewood medium
18	claves	Rosewood
19	Castanjettes	Studio 49
1A	Cabasa	LP Afuche. Contains two samples
1b	Cowbell	GB Cha-cha open hit
1C	Cowbell	GB Cha-Cha closed hit
1D	Icebell	1 bell from a Ufip belltree
1E	Triangle	medium size triangle from DDR
1F	Electric tom	SIM SDS5 high pitch
1H	Electric tom	SIM SDS5 low pitch

QUICK SETUP for DDRUM2



Se questa è la prima DDRUM2 che usi, fai tutti i collegamenti come descritto sotto. Quando sei pronto non dimenticare di adattare le dinamiche al tuo stile. In che modo ciò può essere fatto lo trovi a pag. 6 del Manuale Operativo.

Monta il KICK e poi lo SNARE e tutti i TOMS sui loro supporti (in caso di difficoltà consulta il manuale operativo a pag. 26). Assicurarsi che il dado ad alette sia sufficientemente allenato da permettere ai TOMS di muoversi liberamente, prima di cambiare il loro angolo.

Collegare tutti i fili come mostrato nell'illustrazione. Si devono usare, naturalmente, sia gli OUTPUTS MIX che quelli separate (1-8). La piccola illustrazione a lato mostra quale dei due OUTPUT SNARE è collegato alla testa e al RIM (Pad Input 2 e 3 rispettivamente). Se vengono usate apparecchiature MIDI o cuffie collega anche loro.

Inserire il cartridge SOUND PAC incluso nel connettore cartridge 1 del pannello anteriore.

Inserire la spina.

Accendere in questo ordine:
1. DDRUM2
2. Tutti i dispositivi outboard usati
3. Il mixer esterno (se usato)
4. L'amplificatore del suono

Il display sulla DDRUM2 mostra "D2" per un istante e poi due simboli (figure) che corrispondono alla revisione Software. Poi si spegne.

Colpire ogni PAD e verificare che il LED corrisponde etichettato TRIG (verde) si illumini per un istante. In caso ciò non accadesse, aumentare un po' la sensibilità (sensitivity) in senso orario per quel canale. Il LED etichettato PEAK dovrebbe pure illuminarsi ma non c'è di che preoccuparsi ora perché il suono non ne risente.

Se vengono usati i JACK MIX OUT, porre MIX LEVEL (o cuffie Level se vengono usate le cuffie) su "12 o'clock".

Alza il volume sul sistema del suono, siediti e suona!

Ricordare di adattare le dinamiche prima di continuare. Dà un'occhiata a pag. 6 del manuale operativo. È estramemente importante se si vuole un suono veramente naturale!

La DDRUM2 è fornita di 16 KIT preprogrammati (11-28). Essi possono essere sostituiti con i tuoi ma anche recuperati in qualsiasi momento.

Per selezionare un KIT fra quelli in memoria fare così:

uno degli otto KIT in una Banca possono essere selezionati direttamente con pulsanti etichettati 1-8. Il display indica il KIT selezionato.

Per passare ad una nuova Banca di otto KIT per prima cosa premere BANK. La figura a sinistra del display lampeggia.

Selezionare la Banca desiderata con i pulsanti etichettati 1-8. La figura destra comincia a lampeggiare.

Selezionare il KIT desiderato con i pulsanti 1-8 come sopra.

Per ulteriori informazioni vedi pag. 7 del manuale operativo.

CARTA DEI SUONI DELLA DDRUM2

La DDRUM2 è fornita di 64 Drumkits pronti da suonare, numerati da **11** a **88.** I **KITS** dall'**11** al **28** sono composti da suoni **interni** solamente (suoni compresi fra il 70 e l'86, vedi sotto). Questi KITS possono essere sempre richiamati con la procedura "**Back Up**" (vedi pag. 18 del manuale operativo). I Kits compresi fra **31** e **88** sono composti da suoni provenienti dalla memoria **interna** e dal **Sound Pac "Percussioni Varie".** È opportuno porre questo **Sound Pac** sulla traccia numero **1.**

Alcuni Kits usano la "Link function" (triggherando due suoni dallo stesso Pad). I canali 3,7 e 8 sono usati come canali "Link" (di collegamento). Da tenere a mente che "Link" è l'unico parametro a non essere copiato durante la procedura di copiatura. (vedi pag. 12 del manuale operativo).

Alcuni Drumkits hanno un effetto stereo incorporato. Questo viene al meglio solamente quando vengono usati il MIX OUT o le cuffie OUT.

Alcuni Drumkits utilizzano il canale RIM come un canale "Link" (di collegamento). Per questa ragione il sensone "Rim" è bloccato con il "Local" ON/OFF (vedi pag. 23 del manuale operativo).

No.	Categoria	Descrizione
70	Tamburo rullante	Tamburo di legno 14'x6/2
71	Tamburo rullante	Stesso tamburo, ma con tono inferiore
72	Tamburo rullante	Tamburo metallico 14"x5"
73	Tamburo rullante	Tamburo di legno 14"x8"
74	Tamburo rullante	Tamburo ottavino d'ottone
75	Bacchetta	tamburo di timbro 14"x6 1/2
76	Cembalo	
77	Cassa	Rock 22"x14"
78	Cassa	Pedale da rock 20"x16" con riverbero digitale
79	Cassa	Rock pesante 22"x14"
7A	Cassa	Pedale jazz 22"x16"
80	Tamburo	Tamburo acustico di potenza
81	Tom	Tamburo acustico 14"
82	Tom	Tamburo a terra acustico da 16"
83	Tom	Tamburo acustico da 10"
84	Tom	Tamburo acustico da 12"
85	Tom	Tamburo acustico da 13"
86	Tom	Battito di mani
87	Campanaccio	Grossa campana manuale

SOUND PAC "PERCUSSIONI VARIE" 2

Un Sound Pac è incluso nella **DDRUM2.** È chiamato **"Percussioni varie 2"**. Collocare questo Sound Pac sulla traccia numero **1**.

No.	Categoria	Descrizione
10	Timpani	Timpani da 26"
11	Timbales	Tono basso
12	Timbales	Tono alto
13	Conga	Tumba
14	Conga	Quinto
15	Conga	Quinto con cassa aperta
16	Campana	Piccola campana

No.	Categoria	Descrizione
0	Large Bongo	Meinl Percussion
1	Small Bongo	Meinl Percussion
2	High Pitch Tim.	Latin Percussion
3	Tumba	Gon Bops wood
4	Conga	Gon Bops wood
5	Quinto with open slap	Gon Bops wood
6	Woodblock	Latin Percussion
7	Claves	Rosewood
8	Small bell	UFIP belltree
9	cabasa	Latin Percussion Afuche
A	Agogo-bell	Turkish handmade

LIBRERIA SUONI DDRUM 2

1 Mbit SoundPac

No:	SoundPac	SoundNo	Contains	Description
2104	**EFFECT SNARES 1**	0	BEVERLY 14"x5" metalsnare	
		1	SONOR 14"x8" metalsnare	
		2	BILLY WARD (Rick Springfield) snaredrum special treated	
		3	KENNY ARONOFF (John Cougar) snare, special treated 14"x5"	
		4	GRETSCH 14"x3" woodsnare hit by heavy brushes	
		5	LUDWIG 14"x6 1/2 metalsnare special mix with electric snare	
		6	22" Kick and 14"x5" snare mixed together	
2105	**METAL 1**	0	Large AGA Gastube hit by sledgehammer	
		1	UFIP ICEBELL	
		2	Irontube hit by hammer	
		3	Metal Dressinglocker hit by wrench	
		4	IKEA paperbin	
		5	Ironbar hit by hammer	
2106	**ETHNIC 1**	0	African Earthdrum large	Claydrum from Tunisia
		1	Darabouka slap	Turkish drum
		2	African Earthdrum small	Claydrum from Tunisia
		3	logdrum	Schlitztrommel small
		4	Balafon low pitch	Xylofon
		5	Balafon high pitch	Xylofon
		6	Kandgila	Large Tambo. without jingles
		7	Mambo cowbell	Latin Percussion
		8	African metal guiro	Handmade from Ghana
2107	**DRUMMACHINE 1**	0	analog snare	Roland 808
		1	analog snare	Roland 808
		2	analog rim	Roland 808
		3	analog claves	Roland 808
		3	analog kick	Roland 808
		5	digital kick	Linn LM 2
		6	analog tom	Roland 808
		7	analog clap	Roland 808
		8	analog conga	Roland 808
		9	analog noice	Simmons SDS 5
		A	analog tom	Simmons SDS 5
		b	analog cowbell	Roland 808
2108	**CYMBAL 1**	0	ride	21" A.Z. rock ride
		1	ride bell	21" A.Z. rock ride
		2	crash	16" A.Z. thin crash
		3	hi-hat open	14" UFIP bottom A.Z. top
		4	hi-hat	14" UFIP bottom A.Z. top

No:	SoundPac	SoundNo	Contains	Description
2109	**EFFECT TOMS 1**	0	10" powertom dig.rev.	Sonor 10" Phonic plus
		1	12" powertom dig.rev.	Sonor 12" Phonic plus
		2	14" floortom dig.rev.	Sonor 14" Phonic plus
		3	10" tom with ambience.	TAMA Superstar consert tom
		4	12" tom with ambience.	TAMA Superstar consert tom
		5	14" tom with ambience.	TAMA Superstar consert tom
2110	**CYMBAL 2**	0	china	20" Dragon
		1	china	14" Dragon
		2	splash	8" Istanbul
		3	splash	6" A.Z.
		4	splash	8" A.Z.
		5	China-gong	Chinese opera gong
2111	**ASSORTED PERCUSSION 2**	0	large Bongo	Meinl Percussion
		1	small Bongo	Meinl Percussion
		2	high pitch timbale	Latin Percussion
		3	tumba	Gon Bops wood
		4	conga	Gon Bops wood
		5	quinto with open slap	Gon Bops wood
		6	woodblock	Latin Percussion
		7	claves	Rosewood
		8	small bell	UFIP belltree
		9	cabasa	Latin Percussion Afuche
		A	agogo-bell	Turkish handmade
2112	**DRUMKIT 1**	0	8"x 8" tom	Yamaha recording powertom
		1	10"x10" tom	Yamaha recording powertom
		2	12"x10" tom	Yamaha recording powertom
		3	14"x12" tom	Yamaha recording powertom
		4	14"x51/2" snare	Yamaha metal snare
		5	20"x16" kickdrum	Yamaha recording kickdrum
2113	**SNARES KICKS 1**	0	14"x51/2"	Yamaha metal snare w. ambience
		1	14"x61/2"	Ludwig wood snare high pitch
		2	14"x61/2"	Ludwig wood snare w/o snare
		3	14"x61/2"	Ludwig wood snare tuned up
		4	14"x51/2"	Yamaha metal snare w. dig. reverb
		5	14"x51/2"	Yamaha metal snare w. dig. reverb
		6	22"x14"	Pearl kickdrum tuned up. Jazz
		7	24"x14"	Rogers kickdrum damped
		8	24"x14"	Rogers kickdrum no damping

T DRUM www.TriggerHead.com
T Tinnitus www.EarNoiseEliminator.com
2 BOX

ddrum 2 MANUALE OPERATIVO

No:	SoundPac	SoundNo	Contains	Description
2114	**MINNEAPOLIS**	0	High pitch funky snare drum with ambience	
	Funky sound pac	1	Da krash type of snare drum	
		2	Rim shot snare fish net style	
		3	Electrie snare drum. Prince style	
		4	New position rimshot without snarebed	
		5	Funky Fish kick	
		6	Slam kick low pitch	
		7	Electric kick jam lewis style	
		8	Sly's funky kick with a lot of ambience	
		9	Echoclap: Mix of humans and drummachines	
		A	Funky way of breaking glass	
		B	The funky shot	
		C	Analog snare from BBC	
2116	**CHURCHBELL**	0	A looped churchbell tuned B2 15 sec. long.	
	AND GONG 1	1	A looped PAISTE 36'' TAM-TAM 15 sec. long.	

2 Mbit SoundPac (Versione DDRUM 2 2.0)

No:	SoundPac	SoundNo	Contains	Description
2115	**ORCHESTRAL 1**	0	Tympani 28''	Premier copper
	2 Mbit memory	1	Tympani 30''	Premier copper
		2	Marimba F low	Concorde "condor"
		3	Marimba F high	Concorde "condor"
		4	Vibraphone F low	Musser "Pro-vibe"
		5	Vibraphone F high	Musser "Pro-vibe"
		6	Tempelblock 1	The red dragon from the far east
		7	Tempelblock 3	The red dragon from the far east
		8	Orchestral basedrum	36'' Premier
		9	Tubular bell	Premier Chimes

INDICE

Capitolo		Page
A	**INTRODUZIONE**	
A1	**Descrizione del sistema**	2
A2	**Sistema dei suoni**	4
B	**FUNZIONAMENTO**	
B1	**L'apparecchiatura elet.**	5
	Pannello anter. e post.	5
	Regol. della dinamica	6
	Selezionare un KIT	7
	Memoria di KIT	8
	Sound PAC	8
B2	**Program. dei suoni**	9
	Formare un suono	9
	Due esempi	10
	Memorizzazione	11
	Copia	12
	Controllo e valore	12
	Sel. KIT (sel. di canale)	13
	Parametri	14
	Suono	14
	Tono	14
	Valore della var. di tono	15
	Indice della var. di tono	16
	Smorzamento	16
	Bassi	16
	Acuti	16
	Unione di due suoni	17
	Pan	17
	Livello	17
B3	**Altre programmazioni**	18
	I parametri di sostit.	18
	Ricupero memoria or.	18
	Confronto di Kit	19
	Soglia limite	20
	Parametri MIDI	21
	ddrum2 e MIDI	21
	MIDI In	22
	MIDI Out	23
	Local On/Off	23
	Attribuzione di nota	24
	Tempo di funzion.	24
	Cambio di programma	24
	Accen. di doppia nota	25
	Piú MIDI	25
B4	**Buoni suoni da bat.**	26
B5	**Tamburi "PAD"**	27
	Cassa	27
	Tamburo rullante	28
	Tom	28
B6	**Generatore di suoni**	29
C	**APPENDICE**	
C1	**Manutenzione**	30
	L'apparecchiatura elet.	30
	Tamburi "pad"	30
C2	**ddrum2 sul palcosc.**	32
C3	**ddrum2 in studio**	33
C4	**Spia di sicurezza**	34
C5	**Diagramma di blocco**	35
C6	**Grafico completamento MIDI**	36

LEGGERE QUESTE NOTE PRIMA DI USARE IL ddrum2!

- **Non usare l'apparecchiatura vicino all'acqua, in luoghi molto umidi o dove fa molto freddo. Se lo strumento è rimasto a bassa temperatura per lungo tempo, essere sicuri che ritorni a temperatura ambiente prima di accenderlo. Le specifiche elettroniche permettono una azione di lavoro che va da 0° a 50°C.**

- **Controllare il voltaggio di linea. Essere sicuri che sia corretto per il paese d'uso.**

- **Se si usa ddrum2 vicino ad una radio o ad un televisore, possono subentrare interferenze. Cercare di spostare lo strumento o allontanarlo da questi tipi di apparecchiature.**

- **Leggere la sezione di manutenzione di questo manuale. È importante prendere cura dell'equipaggiamento della vostra ddrum2 come fareste con una batteria acustica.**

- **Per evitare danni al cavo di alimentazione, non metterlo sotto palchi o stand o dove la gente possa calpestarlo. Assicurarsi che i fili non siano tirati se non necessario.**

- **Il cavo di alimentazione dovrebbe venir staccato dalla presa quando la ddrum2 non viene usata per lungo tempo.**

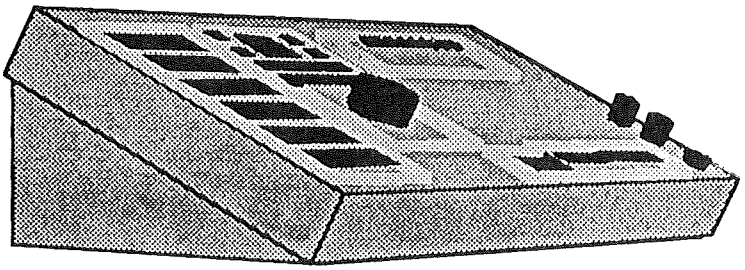
- **Se gli accessori musicali sono esposti a basse temperature, assicurarsi che tornino a temperatura normale prima di usarli. Questo perché la plastica si fa fragile quando è molto fredda e può rompersi in queste condizioni.**

- **Non cercare assolutamente di riparare o anche di aprire la ddrum2. Vi sono possibilità di recare danni maggiori. Riparazioni e servizi devono essere eseguiti solo da un Centro Servizi autorizzato Clavia.**

A. INTRODUZIONE

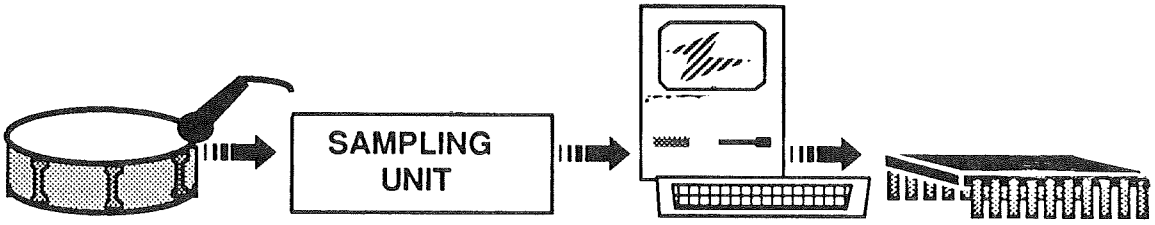
A1 DESCRIZIONE DEL SISTEMA

La ddrum2 è attualmente il fratello maggiore nella famiglia **ddrum**. Ha le stesse superbe dinamiche delle apparecchiature piú vecchie ed è altrettanto facile da usare. Il fatto di essere un solo sistema, invece di un numero di moduli, lo rende piú adattabile di qualsiasi altra apparecchiatura a percussione reperibile sul mercato.



La tecnologia della **ddrum2** è basata sul campionamento. I suoni che si possono sentire hanno nella maggior parte dei casi un'origine acustica. I suoni vengono registrati, digitalizzati e immagazzinati nella memoria del computer.

Ma questa è solo metà della storia. Tutti i suoni di **ddrum2** sono originati, elaborati e poi memorizzati con un numero di tecniche convenzionali. Queste tecniche fanno uso del fatto che **ddrum2** ha due generatori di suoni completamente separati per ogni canale i quali possono essere combinati in un certo numero di modi.



Lo scopo di questo processo è di assicurare una perfetta riproduzione, sia che si suonino musiche dure, soft, lente o veloci. Diversi tipi di percussione hanno rese diverse cosicché la tecnica varia da suono a suono. Per esempio, talvolta si usano diverse registrazioni per riprodurre perfettamente un certo timbro. Tuttavia, questi suoni si presentano come un unico suono all'utente.

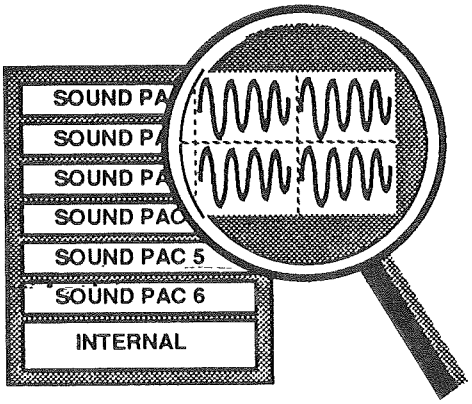
Tutto questo insieme forma un sistema a percussione che riproduce tutte le batterie elettroniche esistenti sul mercato. I suoni percussivi hanno le loro peculiarità e la ddrum2 è disegnata per riprodurli perfettamente.

Si può stabilire un certo numero di parametri per le regolazioni dei suoni. Esempi di tali parametri sono TONO, SMORZAMENTO, CADUTA e ACUTO.

Il prossimo passo è quello di inserire insieme i vostri suoni percussivi nel programma dello strumento, che possono essere memorizzati e ricuperati al semplice tocco di un bottone, completi di tutti i particolari. Questi sono conservati nella memoria dell'apparecchio anche quando si toglie la corrente. Si possono inserire nella memoria dell'apparecchio 64 KIT contemporaneamente.

ddrum2 è un sistema a 8 canali. Questo significa che si possono collegare all'unità fino a un massimo di otto strumenti musicali, e che non si possono sentire piú di otto percussioni allo stesso tempo.

MEMORIA DEI SUONI



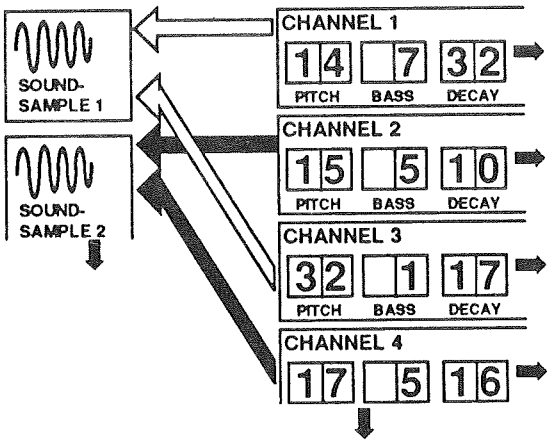
La memoria dei suoni è divisa in due parti: **INTERNA** e **CASSETTA (SOUND PAC)**.

La **ddrum2** è già caricato con suoni quando esce dalla fabbrica, ma si possono inserire nel sistema altri suoni attraverso gli accessi d'**ESPANSIONE** del **SOUND PAC**. Possono essere usate nello stesso momento sino a 6 sound pac.

Ogni cartuccia Sound Pac può contenere fino a 15 suoni.

La **ddrum2** tratta i suoni in memoria, sia INTERNA che a CASSETTA, come una grande banca sonora da cui selezionare dei campioni di suoni. Non c'è differenza nel come vengono trattati.

CANALI DEL SUONO



Ognuno dei canali ha libero accesso alla banca della memoria. Diversi canali possono richiamare simultaneamente lo stesso campione di suono, ed anche con diversi tipi di parametri. Questo significa che il suono di un tamburo campionato può essere usato da tutti gli strumenti a percussione in un KIT ma con diverso accordo a lunghezza.

Un campione di suono può far parte di qualsiasi numero di batterie elettroniche, e può anche essere usato da diversi tamburi all'interno di un KIT.

Un tamburo "pad" può anche riprodurre due suoni contemporaneamente con la funzione di LINK.

A2 SISTEMA DEI SUONI

La **ddrum 2** è uno strumento completamente elettronico e perciò completamente dipendente da un buon sistema sonoro. Tutti i suoni vengono registrati nei migliori studi musicali. Cosí per ottenere i migliori risultati, occorre usare amplificazione di buona qualità.

Il suono totale non sarà mai migliore del sistema sonoro usato.

- Raccomandiamo un sistema che riproduca tutti i suoni il piú possibile chiaramente, forte e inalterato possibile. Appartengono a questa categoria i sistemi PA, i monitor da studio con buoni amplificatori e sistemi particolarmente disegnati per le percussioni elettroniche. La parte d'attacco della batteria e i suoni a percussione sono molto ricchi di oscillazioni transitorie.

- Si può usare un sistema HI-FI, e probabilmente darà un buon suono. Tuttavia c'è possibilità di danneggiarlo seriamente a livelli piú alti, e perciò non si può raccomandarlo.

- Gli amplificatori per chitarra e basso sono nella maggior parte dei casi una pessima scelta. Essi sono fatti apposta per arricchire il suono dello strumento in modo non adatto alle percussioni.

CUFFIE

Sceglierne un paio con bassa impedenza. Qui uno specialista di HI-FI o un commerciante di musica può aiutarvi a sceglierne un buon paio.

MIXER

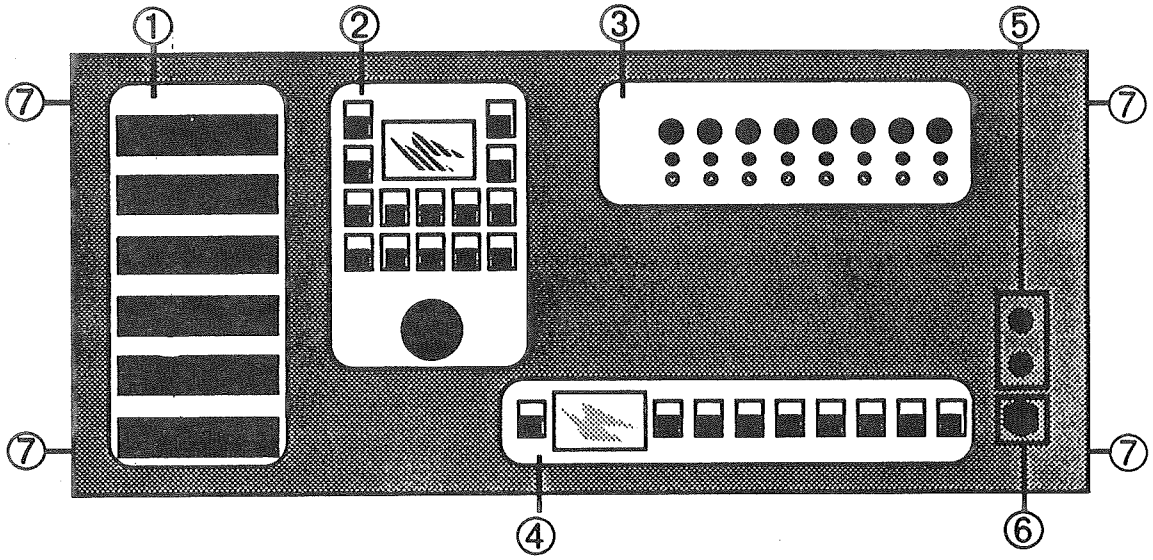
ddrum 2 ha un mixer incorporato. Per coloro che vogliono mixare il suono con piú strumenti o usare molti e diversi effetti, potrebbe rendersi necessario comprare una console mixer piú grande. Il vostro specialista in musica sa qual'è il piú adatto.

B. FUNZIONAMENTO

B1 LA STRUMENTAZIONE ELETTRONICA

PANNELLI ANTERIORE E POSTERIORE

IL PANNELLO ANTERIORE



1. **Accessi per le cassette**. C'è spazio per 6 Sound Pac, ognuno contenente massimo 15 suoni.

2. **Sezione di programmazione**. Questa contiene tutti i controlli di cui c'è bisogno per modificare un suono, per copiare i suoni percussivi, per sistemare le diverse funzioni del MIDI e memorizzare tutto nella memoria dello strumento. Essa contiene anche la manopola di accesso (CONTROLLO), e il display a led che mostra le diverse regolazioni.

3. **Immissione pad**. Questo include otto file di manopole di SENSIBILITÀ dotato di display a led del livello max. (PEAK) e di limite. Le manopole servono per adattare la dinamica allo stile di chi suona. I led sono usati anche per regolare le dinamiche fino ad una certa estensione quando si programma.

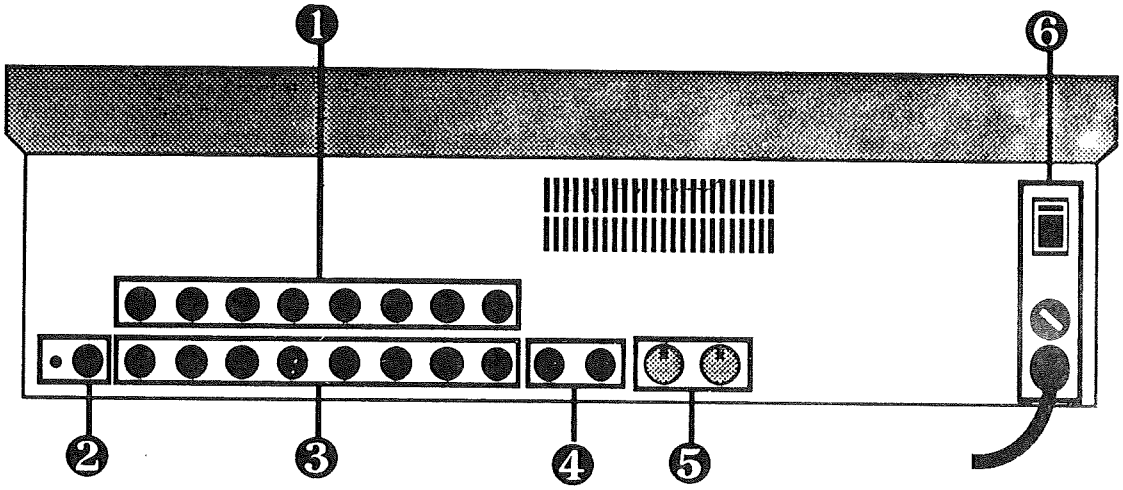
4. **Scelta del KIT (scelta del canale)**. I bottoni contrassegnati da BANK e da 1 a 8 servono per selezionare batterie preprogrammate e per scegliere dove memorizzare una nuova batteria. Il display mostra sempre su quale strumento si sta lavorando al momento. I bottoni contrassegnati dall'1 all'8 servono anche per la selezione del canale quando si fanno modifiche ad uno strumento.

5. **Livello principale e livello cuffia**. Controlla il livello totale di mixaggio sonoro rispettivamente alla fine del mixaggio e all'uscita nelle cuffie.

6. **Uscita della cuffia**. Stereo.

7. **Fori di montaggio delle manigliette**. Questi buchi servono per fissare le manigliette di sostegno fornite per il montaggio del **ddrum 2**.

IL PANNELLO POSTERIORE



1. **Ingresso dei "pads"**. Accessi agli strumenti, ma anche per altre fonti usate per generare suoni.

Gli accessi contrassegnati (KICK, SNARE ecc.) a seconda di come la fabbrica li ha preordinati. Questa è semplicemente una raccomandazione, e qualsiasi input può essere usato per qualsiasi strumento.

---

2. **Line in & Line in Level d'accesso**. Accesso mono per fonti sonore esterne di livello di linea come registratori, batterie o simili. La manopola controlla il volume del segnale in arrivo, e il segnale mixato all'uscita delle cuffie. Questo input non è compatibile con segnali diretti provenienti da giradischi o da microfoni.

3. **Uscita Audio da 1 a 8**. Arrivi di suoni separatamente per ogni canale. Livello di linea.

4. **Uscita mixaggio**. Uscite per il missaggio sonoro in stereo. Livello di linea.

5. **Entrata e uscita MIDI**. Per collegamenti con altri apparecchi equipaggiati con un interfaccia MIDI.

6. **Pulsante di corrente, portafusibile e cavo di alimentazione.**

REGOLAZIONE DELLA DINAMICA

È assolutamente essenziale che si regoli il campo dinamico per adattarlo al vostro modo di suonare.

Una delle cose che fa **ddrum2** superiore rispetto alle altre apparecchiature a percussione elettronica è la gamma dinamica di lavoro.
È estremamente prossima a quello di uno strumento acustico. Per ottenere il massimo si deve seguire la seguente procedura: se qualcosa sembra strana o non segue la descrizione, dare un'occhiata alla sezione XX, ricerca difetti.

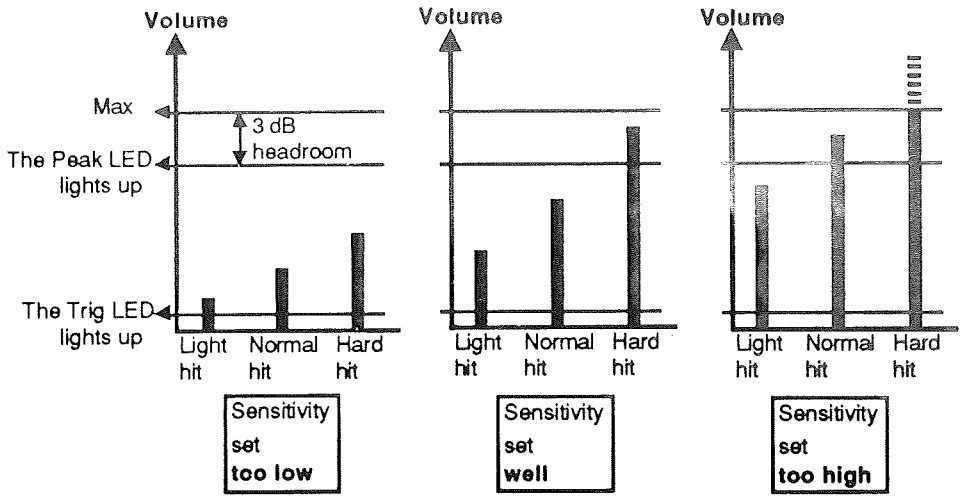
1. Preparare, e collegare secondo le istruzioni sul foglio "PREPARAZIONE VELOCE E MAPPA DEI SUONI".

2. Colpire lo strumento collegato al canale da regolare. Controllare che il TRIG LED si accenda al momento di ogni colpo. Se no, aumentare un po' la SENSIBILITÀ (in senso orario).

3. Colpire il "pad" con la massima forza che usate quando suonate normalmente, mentre contemporaneamente regolate la SENSIBILITÀ.

4. La posizione corretta è quando il LED contrassegnato da PEAK si accende per breve tempo per i colpi piú forti.

5. Ripetere la procedura con il resto dei canali.



La SENSIBILITÀ non è una funzione programmabile. Ciò significa che non si può fissarla diversamente per ogni strumento. Le manopole indicano sempre la vera regolazione.

Il fatto che il PEAK LED si accenda, non influenza la qualità del suono, dato che è il segnale proveniente dal "pad" che è in picco. E non il suono che viene dal canale stesso.

Non usare la SENSIBILITÀ come controllo del volume. Rendere un canale piú sensibile non è la stessa cosa di alzare il volume.

SELEZIONARE UNO STRUMENTO

Ci sono 16 strumenti preprogrammati che vengono già inseriti in **ddrum2** dalla fabbrica. Questi sono memorizzati come strumenti dal numero 11 al 28. Essi possono essere sostituiti con i vostri strumenti, ma anche essere ripescati in qualsiasi momento usando la funzione RICUPERO MEMORIA ORIGINALE. Vedere pag. 18.

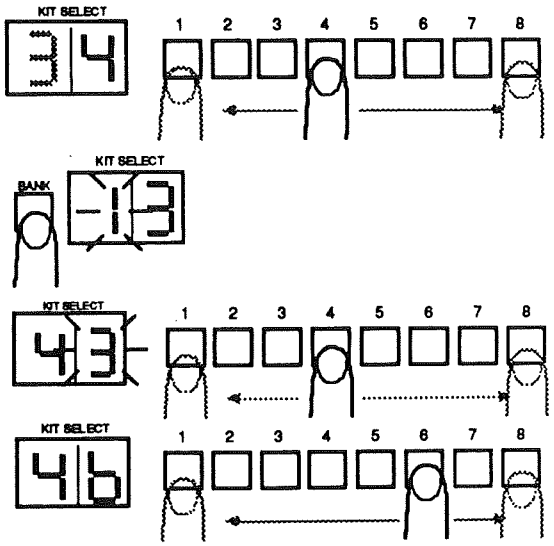
La scelta di uno strumento tra quelli memorizzati in memoria si effettua in questo modo:

Uno degli otto Strumenti in un BANCO può essere selezionato direttamente come mostra la figura. Il display indica quale strumento viene selezionato.

Per accedere ad un nuovo BANCO di otto strumenti, prima premere BANK. la cifra da sinistra nel display inizia ad accendersi.

Selezionare il BANCO desiderato con i bottoni contrassegnati da 1 a 8. La cifra di destra nel display comincia ad accendersi.

Scegliere lo strumento desiderato con i bottoni contrassegnati da 1 a 8.



MEMORIA DELLO STRUMENTO

La memoria totale del computer nella **ddrum2** è divisa in due categorie. Una è la **Memoria dei Suoni**, che consiste nel suono campionato, memorizzato INTERNAMENTE e nella cassetta.

La seconda categoria è la **Memoria dello Strumento** che ha in memoria i diversi strumenti. In questa memoria sono memorizzati solo gli accordi, cioè quali suoni vengono suonati e da quali strumenti, come vengono accordati i suoni e così via. Questa è la memoria che l'utente programmando può variare.

SOUND PAC

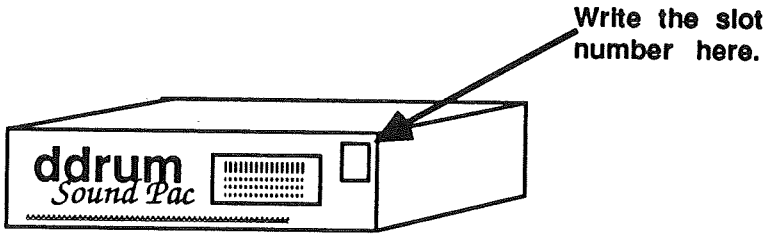
Come accennato sopra, la **ddrum2** è caricata con suoni campionati. La banca dei suoni può anche essere ampliata inserendo le CASSETTE (SOUND PAC) nei vani di inserimento contrassegnati dall'1 al 6 nella parte sinistra del pannello anteriore.

Un Sound Pac può contenere da 1 a 15 suoni, a seconda della lunghezza e della complessità del suono.

Un Sound Pac può essere inserito o tolto in qualsiasi momento, e il Sound Pac o la **ddrum2** non subiranno alcun danno come risultato dell'inserimento o della rimozione.

Un Sound Pac deve stare sempre nella stessa posizione quando viene usata, o appariranno suoni sbagliati sugli strumenti che suonano.

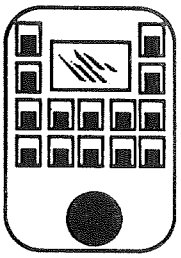
Perciò, contrassegnare i Sound Pac (nella piccola scatola sull'etichetta) con il numero dello slot che avete selezionato.



Il principio è che tutti i suoni vengano trattati ugualmente, sia che essi vengano dalla memoria INTERNA che dalla CASSETTA. Come far suonare un suono del SOUND PAC da uno strumento è descritto a pag. 14 (parametro SUONO).

B2 PROGRAMMAZIONE DEI SUONI

Programmare un nuovo KIT si può ottenere formando un KIT già esistente e memorizzandolo nella stessa posizione o in una nuova memoria.



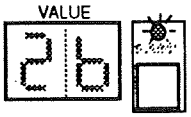
I controlli per tutti i valori (o parametri) che possono essere cambiati sono posti insieme in una sezione sul pannello anteriore, contrassegnato PROGRAMMING. Ci sono anche alcuni bottoni speciali in questa sezione, per riprodurre e memorizzare suoni.
Costruire la vostra batteria elettronica è facile. Questi sono i passi base:

- Selezionare un KIT con cui iniziare.
- Premere EDIT.
- Selezionare con i bottoni il parametro da cambiare (per es. TONO, SMORZAMENTO e cosí via).
- Selezionare il canale da cambiare colpendo il suo "pad", o premendo il corrispondente bottone SELECT (da 1 a 8), 1 per cassa, 2 per Rullante e cosí via.
- Cambiare il valore con la manopola di CONTROLLO.
- Selezionare un altro canale, e se si desidera, un nuovo parametro.
- Memorizzare i vostri cambiamenti come descritto nella procedura di MEMORIZZAZIONE.

Ecco i dettagli:

FORMARE UN SUONO

Quando si preme EDIT, **ddrum2** viene inserito nel sistema EDIT, ed è qui che vengono fatti tutti i cambiamenti.



Questo viene indicato dal display contrassegnato con VALUE nella scatola di PROGRAMMAZIONE che si accende ed indica un valore. Si accende anche il bottone del parametro in oggetto. Il display del VALORE mostra il valore per il parametro selezionato (acceso).

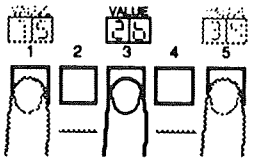
Il segnalatore digitale del LIMITE (TRIG LED) per il canale selezionato per la produzione si accende e rimane acceso. Si spegne momentaneamente quando si suona il suono. Si può dire che funziona a ritroso se confrontato con la sua normale procedura.

Il display piú basso mostra sempre su quale batteria si sta lavorando.

Si può selezionare il canale da riprodurre colpendo il "pad" collegato ad esso. Tuttavia, si può voler fermarsi p.e. su un certo tamburo cosí da poter suonare diversi "pad" e confrontare i diversi suoni. Per far questo senza far cambiare il vostro canale di riproduzione ogni volta, premere uno dei bottoni contrassegnati da 1 a 8 nella scatola di SELEZIONE KIT (SELEZIONA CANALI). Invece a controllare la selezione di canale saranno i bottoni da 1 a 8.

Si possono ascoltare i suoni mentre si lavora, o suonando i pad come al solito o premendo il KIT SELECT (SELEZIONATORE DI CANALI) da 1 a 8.

Il secondo richiama i suoni con lo stesso livello a prescindere da come si colpiscono (attenzione ai timpani delle vostre orecchie!)



Il display del VALORE mostra sempre il valore del parametro scelto per il canale selezionato.

Con la manopola grossa contrassegnata da CONTROLLO si può aumentare (in senso orario) o diminuire (in senso anti-orario) il relativo valore.

Se si ripreme EDIT si ritorna alla percussione originale.

Come memorizzare la nuova percussione è descritta nella procedura di MEMORIZZAZIONE (sotto). **Tutti** i parametri dei suoni in un KIT vengono memorizzati nello stesso momento.

Il parametro che avete scelto per ultimo è quello selezionato (acceso) quando si entra nel sistema EDIT di nuovo. Ciò significa che se l'ultimo parametro selezionato in una certa batteria è stato il BASSO, questo sarà il parametro che verrà meno alla ddrum2 quando viene selezionata una nuova percussione per essere riprodotta.

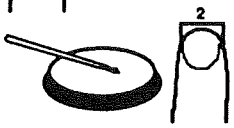
DUE ESEMPI

Se si vuole riaccordare il rullante nel KIT 23 dal valore 64 al 58 la procedura è la seguente:

Selezionare il KIT 23

Premere EDIT

Premere PITCH



Colpire il Rullante o premere KIT SELECT (SELEZIONE CANALE) N. 2.

Girare in senso orario CONTROL fino a che il display del VALORE segna 58.

Memorizzare le modifiche con STORE (vedi sotto) o ritornare al vecchio KIT ripremendo EDIT.

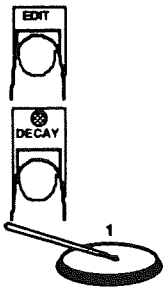
Se si vuole eguagliare la lunghezza di tre tamburi nel KIT 42, questo è il modo migliore:

Selezionare il KIT 42.

Premere EDIT.

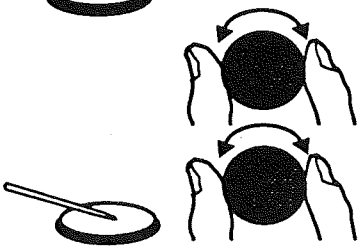
Premere il tasto DECAY.

Colpire il primo tamburo.



Girare la manopola di CONTROLLO verso il valore desiderato. Ascoltare i cambiamenti suonando il "pad".

Colpire il prossimo tamburo e regolarlo. **Non si deve ripremere DECAY**. Una bacchetta in una mano e l'altra sulla manopola del CONTROLLO è tutto ciò di cui si ha bisogno.



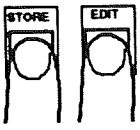
Colpire i diversi tamburi e regolare il CONTROLLO fino a che il suono risulta intonato.

Memorizzare **tutti** i vostri cambiamenti con STORE (vedi sotto) o ritornare al vecchio KIT premendo di nuovo EDIT.

MEMORIZZAZIONE

Se si vogliono memorizzare le percussioni variate ci sono due modi di agire:

Se si vuole memorizzarlo sotto lo stesso numero di KIT da cui originalmente proveniva, premere solo STORE (si accende il display inferiore) e poi premere EDIT.

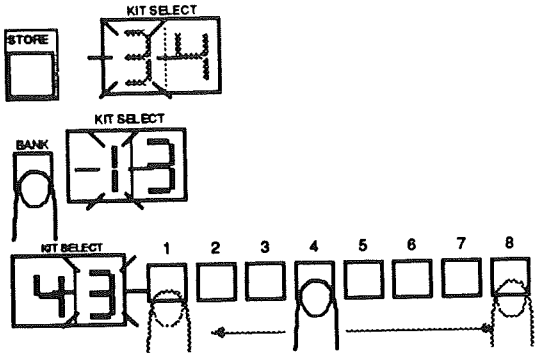


Se si vuole memorizzarlo sotto il numero di un altro KIT, si fa così:

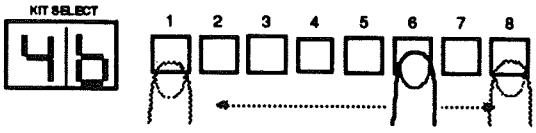
1. Premere STORE. Si accende il display inferiore.

2. Premere BANK. Ora si accende solo la cifra di destra.

3. Premere il numero (da 1 a 8) della BANCA desiderata. Si accende sul display la cifra di destra.



4. Premere il numero (da 1 a 8) del KIT entro la BANCA dove si vuole memorizzare il nuovo suono.



Quando si è completata questa procedura il nuovo KIT è memorizzato e il KIT precedentemente memorizzato sotto questo numero è stato cancellato e non può essere ripescato.

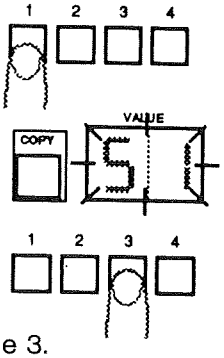
Se cambiate idea talvolta durante questa procedura tutto ciò che dovete fare è di premere di nuovo STORE. Poi ritornate al sistema EDIT.

COPIA

Usato per riprodurre un particolare suono e diverse regolazioni da un canale o a diversi altri canali. Usato in combinazione con il parametro di SOSTITUZIONE (SHIFT) "KIT COMPARE", è possibile riprodurre suoni tra diversi KIT.

Ogni volta che si seleziona un nuovo canale con i bottoni KIT SELECT (SELEZIONATORE DI CANALI) nel sistema EDIT, tutte le regolazioni di quel canale sono riprodotte in una memoria chiamata **memoria di riproduzione.** Ciò significa che **la ddrum 2 ricorda tutte le regolazioni per l'ultimo canale selezionato.** Queste possono essere poi riprodotte su uno o su diversi canali.

La procedura è la seguente:



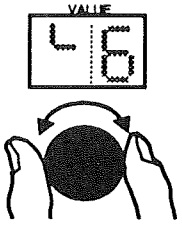
1. Quando si è nel sistema EDIT, selezionare il suono da riprodurre premendo il bottone dall'1 all'8.
2. Premere COPY. Il DISPLAY di VALUE si accende.
3. Premere il bottone (da 1 a 8) per selezionare il canale in cui il suono va riprodotto. Questo riproduce il suono, e il display smette di accendersi.
4. Se si deve riprodurre lo stesso suono in diversi canali, ripetere il punto 2 e 3.

Se cambiate opinione durante questo processo, ripremere solo COPY per cancellare la procedura.

L'unico parametro che non può essere riprodotto è LINK.

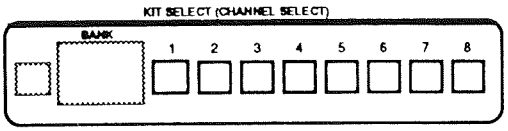
Leggere riguardo alla riproduzione di suoni tra diversi KIT sotto il parametro KIT COMPARE (Confronto tra KIT).

CONTROLLO E VALORE



Il bottone di CONTROLLO serve per dare nuovi valori ai parametri. Il display di VALORE mostra il valore momentaneo. Spesso questi non sono numerali, ma diversi tipi di simboli e lettere. Controllare il parametro corrispondente per una spiegazione di ogni simbolo o lettera.

SELEZIONATORE DEI KIT (SELEZIONATORE DI CANALI)



I bottoni di SELEZIONE in questa sezione hanno come loro principale funzione quella di selezionare un KIT da suonare o da programmare.

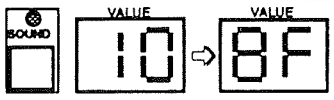
I bottoni contrassegnati da 1 a 8 servono anche per selezionare il canale (da 1 a 8) quando inseriti nel sistema EDIT.

Il bottone BANK non serve durante la programmazione, solo quando si memorizza un KIT.

Il display in questa sezione indica sempre il KIT su cui si sta lavorando.

PARAMETRI

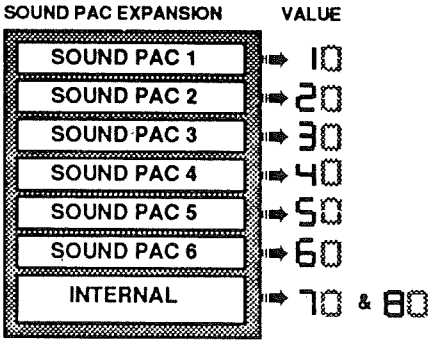
SUONO



Serve per selezionare quale suono, dalla memoria INTERNA o dalla CASSETTA, sarà attribuito ad uno specifico tamburo "pad".

I suoni conservati nella memoria INTERNA sono elencati su di un foglio separato chiamato TABELLA RAPIDA E MAPPA DEI SUONI che è incluso in ogni **ddrumm2**. Con ogni cassetta Sound Pac viene anche fornito un elenco del contenuto.

I suoni campionati sono divisi in banche. Il numerale di sinistra nel display di VALORE dice se il suono è INTERNO o della CASSETTA. I numeri da 1 a 6 sono le CASSETTE e quelli 7 e 8 sono INTERNI.

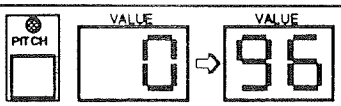


La cifra di destra (o lettera) indica quale suono all'interno della memoria è operativa al momento. I primi nove sono contrassegnati da 1 a 9, e gli ultimi 6 sono contrassegnati come lettere da A a F.

Dal momento che i Sound Pac contengono diverse quantità di suoni, potrebbe succedere che il display salti p.e. dal 32 al 41 quando si giri la manopola. Ciò significa che il Sound Pac nello slot n. 3 conteneva soltanto due suoni (il 31 e il 32).

La ddrum2 sa automaticamente quanti suoni sono contenuti in un Sound Pac, ma non sa distinguere un Sound Pac dall'altro. Ciò significa che è importante usare sempre un sound pac nella stessa posizione alla quale era stata originariamente attribuita. Per questo scopo c'è un piccolo quadrato sull'etichetta Sound Pac dove si può scrivere il numero dell'inserto normalmente usato.

TONO

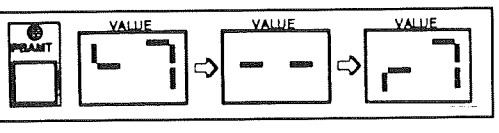


Controlla il tono base di un suono. Il margine è un'ottava e ogni passo è un ottava di semitono.

Il valore 64 nella maggior parte dei casi corrisponde al tono che aveva il suono originale al momento della sua registrazione. Ma è chiaro che non c'è garanzia di un tono assoluto per l'uso nell'adeguare il tono alle altre percussioni, etc.

Il tono di un suono è determinato anche dai parametri VALORE DELLA VARIAZIONE DI TONI E INDICE VARIAZIONE DI TONI.

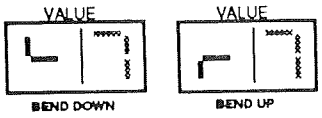
VALORE DELLA VARIAZ. DI TONO (PB AMT)



Un tamburo acustico raggiunge il tono dopo che è stato colpito. Questo parametro simula o aumenta questo effetto.

Molti dei suoni percussivi dei ddrum2 vengono manipolati affinché la naturale variazione di tono sia meno apparente o per niente esistente nel campionato. Questo si fa in modo che quando lo si recupera con i parametri di VARIAZIONE DI TONO si raggiunge un effetto che varia in maniera naturale con le dinamiche, dato che il valore della variazione di tono è un **parametro dinamico**.

Il valore medio (- -) indica che non viene applicata alcuna variazione di tono. I valori sopra questo (da 1 a 7) sono preceduti da un piccolo simbolo che indica un suono **che perde tono**. I valori inferiori (- -) hanno lo stesso simbolo ma al contrario. Questo significa che il suono **incomincia dal tono piú basso e sale**. Piú alto è il valore piú forte è l'effetto.

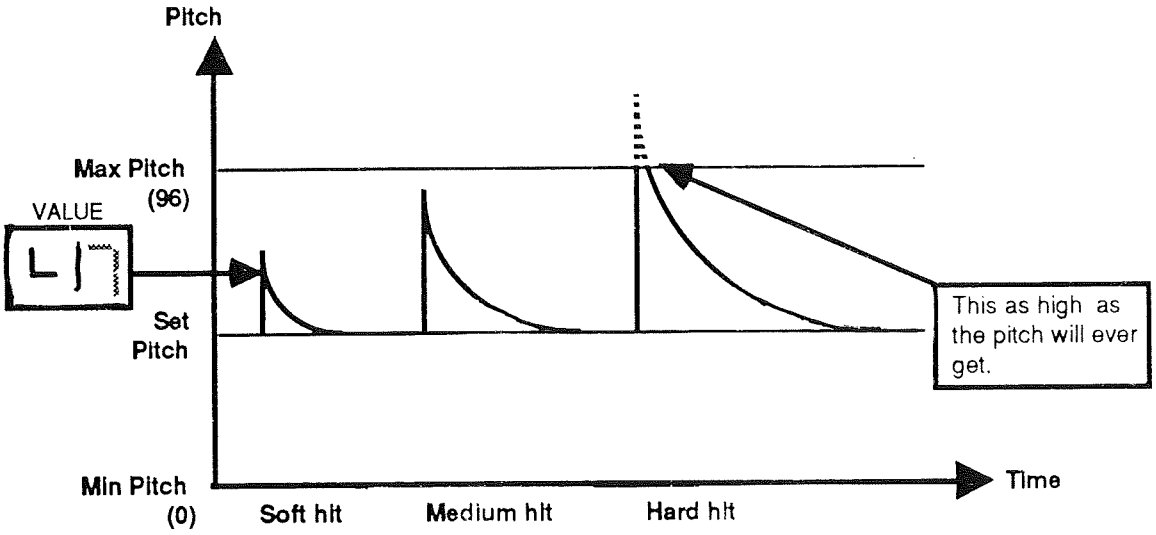


In entrambi i casi il tono **finale** è quello stabilito con il parametro di tono.

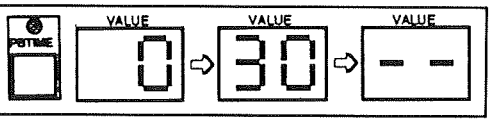
Il valore della variazione di tono determina quanto alto (o basso) sarà il tono all'inizio del suono, ma senza riguardo a come lo si stabilisca c'è il modo di superare il limite del margine di un'ottava. L'effetto diminuisce fino a scomparire definitivamente quando ci si avvicina ai valori estremi che possono essere stabiliti con il TONO.

Il VALORE DELLA VARIAZIONE DI TONO dipende dalla forza del colpo. Piú forte è il colpo piú grande sarà l'effetto. È perciò importante che le dinamiche siano regolate opportunamente.

Il diagramma mostra come funzioni tutto questo e come l'effetto della variazione di tono sia determinato dal limitato margine di tono.

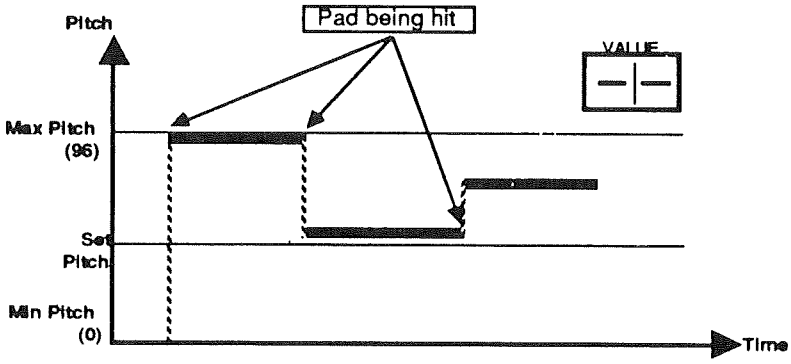


INDICE DELLA VARIAZ. DI TONO (PB RATE)



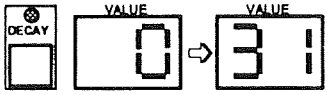
È il tempo necessario al tono per salire su o giú. Lo zero è il tempo piú breve ed il 30 il piú lungo.

Dopo 30 il valore che appare sul display è - -. Qui il tempo è infinito, ma il tono varia con dinamiche. Questo significa che il tono è una funzione diretta della forza del colpo, senza variazione. Guardando il diagramma questo Vi apparirà perfettamente chiaro.



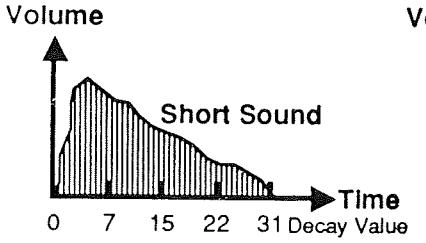
Anche il valore di questo effetto è controllato con il VALORE DELLA VARIAZIONE DEL TONO.

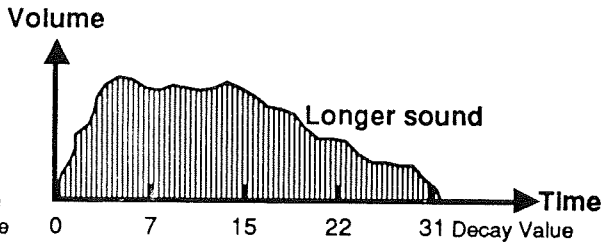
DECAY



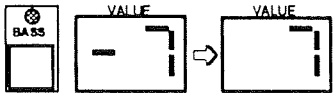
Controlla la lunghezza totale del suono. Lo zero è il piú breve ed il 31 il piú lungo.

La ddrum2 riconosce automaticamente la massima lunghezza di tutti i suoni campionati. Il margine di smorzamento viene automaticamente rapportato a questo. Date uno sguardo al diagramma.



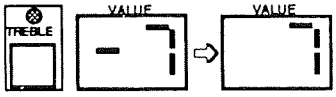


BASSI



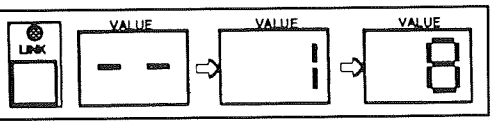
È un filtro dei bassi (molto attivo). Si possono aggiungere e sottrarre bassi con questo parametro.

ACUTI



È un filtro di cauti parimenti attivo. Si possono aggiungere e sottrarre acuti con questo parametro.

COLLEGAMENTI (LINK)



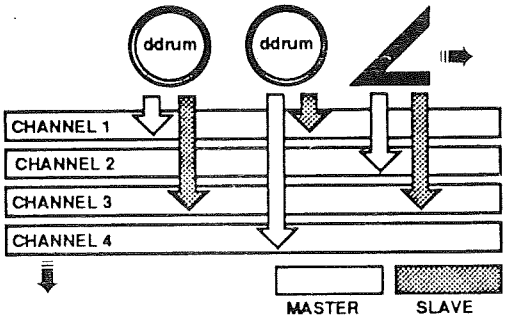
Ogni "pad" è assegnato ad un canale, il **Master**. Ma si può collegare un altro canale ad ogni "pad" con il LINK (voi stessi potete supporlo). Questo canale è chiamato **Canale Slave**.

Questo vi dà l'accesso a suoni doppi. Può anche essere usato per aggiungere un piccolo suono metallico ad una percussione bassa ed opaca o per altri effetti speciali (vedi il capitolo B4, Buone percussioni).

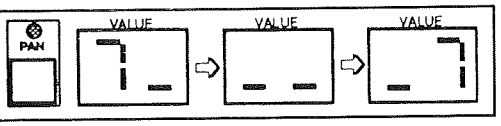
Il display mostra se non avvengono collegamenti. Se c'è un collegamento il display indica il numero del canale collegato. Notare che un canale non può essere collegato con sè stesso.

Ricordare che la ddrum2 è un apparecchio ad 8 canali. Non si possono usare nello stesso momento piú di 8 batterie. Se si vogliono usare doppi suoni per tutti i canali si può essere costretti a suonare con 4 "pad".

Diversi Masters possono usare lo stesso canale Slave ed un canale può funzionare allo stesso tempo sia come Master che come Slave.



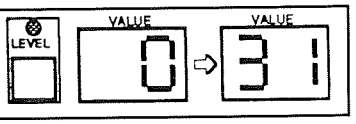
PAN



Controlla la dislocazione di ogni suono nell'immagine stereo. 7-- è l'estrema sinistra, -- è il mezzo, e -- 7 è l'estrema destra.

Se voi usate uscite separate, questo parametro non ha funzione.

LIVELLO

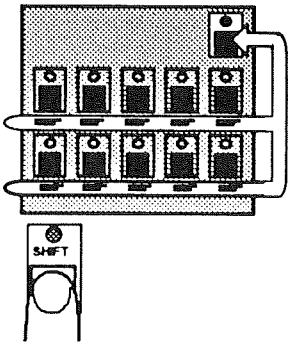


Controlla il volume di ogni suono nel mixaggio sonoro totale. Lo zero naturalmente significa silenzio ed il 31 pieno volume. Il LIVELLO influenza il volume sonoro sia per le uscite mixate che per le uscite separate.

Il livello dipende dal PAN per le uscite del MIXAGGIO. Se un suono è dislocato pienamente a sinistra o a destra non ci sarà quasi piú suono nell'altro canale a prescindere da come si ponga il LIVELLO.

B3 ALTRE PROGRAMMAZIONI

I PARAMETRI DI SOSTITUZIONE (SHIF)



I dieci bottoni dei parametri nella sezione PROGRAMMAZIONE hanno scritta la loro principale funzione **sopra** il bottone. Essi hanno anche una seconda funzione.

Per attivare questa seconda funzione premere il bottone SHIFT (sostituzione). L'indicatore digitale si accende e rimane acceso. La funzione secondaria di ogni bottone è ora disponibile ed è applicabile il testo scritto sotto bottone.

È cosí attivato il sistema di SOSTITUZIONE finché non si riprema SHIFT. Allora si spegne l'indicatore digitale.

Tutti i parametri descritti sotto la programmazione dei suoni sono memorizzati per ogni canale e per ogni KIT. Tuttavia questo non è il caso dei parametri di SOSTITUZIONE. La tabella sottostante mostra questo.

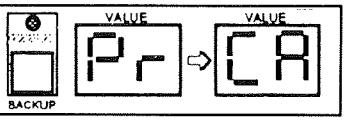
PARAMETRI DI SOSTITUZIONE

	Stored for each KIT	Stored for each channel	Storage procedure
MIDI IN	No	Yes	A
MIDI OUT	No	Yes	A
LOCAL ON/OFF	Yes	Yes	S
NOTE ASSIGN	Yes	Yes	S
GATE TIME	Yes	Yes	S
MIDI DYNAMIC EXP.	No	Yes	A
BACKUP			
KIT COMPARE			
PROGRAM CHANGE	Yes	No	S
TRIG THRESHOLD	No	Yes	A

S = With STORE	A = Automat.
=FUNCTION, NOT PARAMETER	

I parametri che non sono memorizzati individualmente per ogni KIT non devono essere stampati a memoria con la procedura di MEMORIZZAZIONE (vedi pag. 11). Essi sono automaticamente memorizzati ogni volta che se ne cambiano i valori.

RECUPERO MEMORIA ORIGINALE (BACHUP)



Questo non è realmente un parametro ma una **funzione** che si attiva attraverso il modulo di SOSTITUZIONE. Serve per riprodurre la memoria del KIT, da e per una cassetta, cosiddetta RAM (KIT PAK). Serve anche per recuperare i 16 KIT prestabiliti dalla fabbrica (I KIT dal numero 11 al 28).

Vengono riprodotte soltanto le regolazioni. I suoni campionati non vengono influenzati da queste operazioni.

Introdurre un KIT PAK in qualsiasi inserto d'ESPANSIONE DEL SOUND PAC.

Premere BACKUP. Selezionare con CONTROLLO tra CA (cartuccia) o Pr (prestabilito).

Premere COPY o STORE a seconda di quale operazione si desideri fare. Ecco le possibili combinazioni:

Pr + COPY (Prestabilire riproduzione)

Riporta i Kit dal numero 11 al 28 ai programmi di fabbrica. **Le percussioni memorizzate in questa zona della memoria, precedentemente a quest'operazione, verranno cancellate e rimpiazzate dalle percussioni prestabilite dalla fabbrica dall'11 al 28.**

Pr + STORE (Memorizzazione delle percussioni prestabilite).

Nessuna funzione

CA + COPY (Riproduzione della Cassetta)

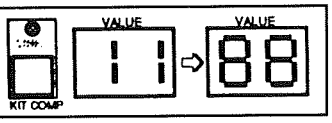
Se c'è un KIT PAC in qualsiasi dei raccordi d'ESPANSIONE DEL SOUND PAC, che contiene la sua memoria, questo sarà riprodotto sulla memoria del KIT. **I Kit percussivi immagazzinati nella memoria, precedentemente a quest'operazione, saranno cancellati o rimpiazzati dai contenuti del Kit Pac.**

CA + STORE (Memorizzazione della Cassetta)

Una riproduzione della memoria di KIT (cioè tutti i KIT) viene memorizzata nel Kit Pac con quest'operazione. Il Kit Pac può essere inserito in qualsiasi raccordo d'ESPANSIONE del SOUND PAC. Le percussioni memorizzate nella cassetta precedentemente a quest'operazione saranno rimpiazzate dai contenuti della memoria del KIT (del Canale).

Dopo le procedure di BACKUP e la ddrum2 esce automaticamente dal sistema EDIT.

CONFRONTO DI BATTERIE



È un parametro di SOSTITUZIONE. Va premuto il tasto SHIFT prima di usarlo.

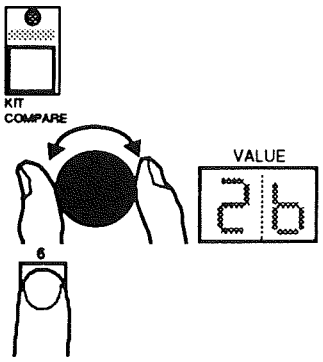
Questa funzione serve per confrontare la batteria che state riproducendo con qualsiasi di quelle memorizzate in memoria. Tre sono le applicazioni:

- Quando si voglia confrontare la batteria su cui si sta lavorando con qualsiasi KIT in memoria.
- Quando si voglia trovare una posizione adatta per una nuova batteria poiché le memorizzazioni superano il numero delle batterie (KIT) già in memoria.
- Quando si voglia trovare un canale in una batteria che contiene un suono che si voglia riprodurre nella batteria su cui si sta lavorando.

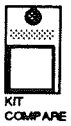
1. Premere KIT COMPARE. Si accende l'indicatore digitale.

2. Girare CONTROL finché si trovi il numero di batteria desiderato.

3. Ascoltare i suoni suonando i "pad" o premendo i bottoni di SELEZIONE CANALE (dall'1 all'8) come al solito.



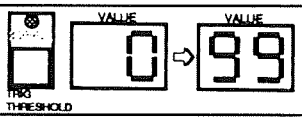
4. Quando siete pronti, premere nuovamente KIT COMPARE e DDRUM2 ritorna al modulo PROGRAMMAZIONE.



Si può fare questo CONFRONTO DI BATTERIE (KIT) anche con la batteria su cui si sta lavorando. Questo vi permette di sentire come suonava la batteria prima che cominciate a riprodurlo.

Quando si usa il KIT COMPARE, gli accordi del canale selezionato per ultimo con i bottoni contrassegnati dall'1 all'8 sono memorizzati nella memoria di riproduzione. Questi suoni possono essere riprodotti su uno o su diversi canali come descritto nei punti 2 e 3 sotto COPY (RIPRODUZIONE).

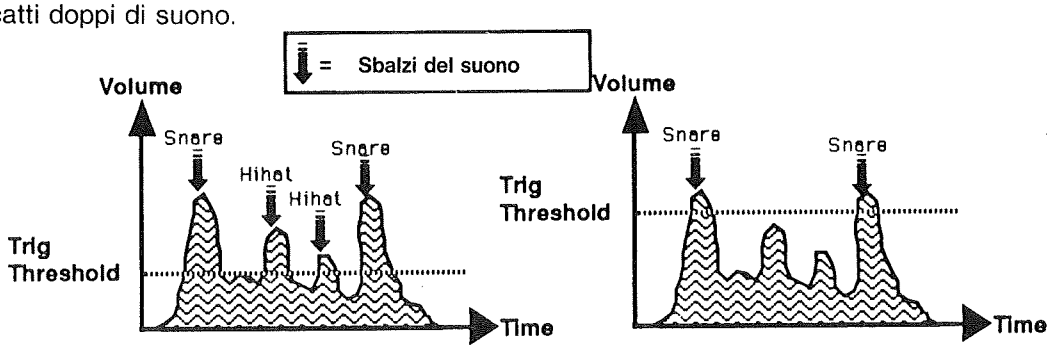
SOGLIA DI LIMITE (TRIG THRESHOLD)



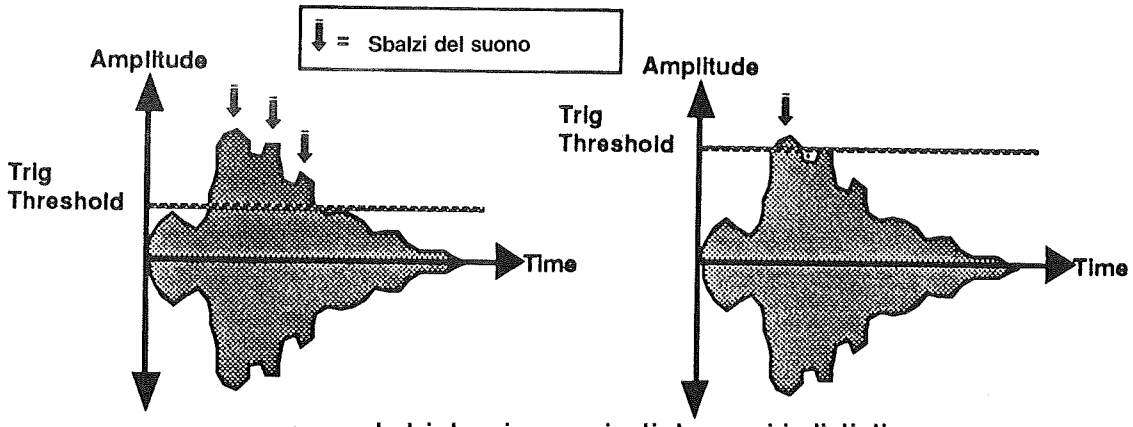
Prima di accedere a questo parametro va premuto SHIFT. Può essere stabilito singolarmente per ogni canale, ma rimane lo stesso per tutte le batterie (KIT).

La SOGLIA DI LIMITE serve quando si vuole far generare suoni nella DDRUM2 da fonti sonore diverse dai pad. In uno studio di registrazione si può voler rimpazzare un suono già registrato sul nastro con un suono di DDRUM2. Come agire esattamente è descritto nel capitolo XX. Generazione di suono.

La funzione della SOGLIA DI LIMITE in questo contesto è di mascherare i suoni, o parti dei suoni che stanno sotto un certo livello. Questo serve quando si voglia assicurarsi che non si abbiano improvvisi suoni extra rispetto al rumore di fondo (p.e. disturbi provenienti da altre piste), o quando si fanno scatti con suoni lunghi, dato che questi hanno l'abitudine di dare scatti doppi di suono.



Usare la SOGLIA DI LIMITE per eliminare gli sbalzi extra dal rumore di fondo.



... o per sbalzi doppi provenienti da suoni indistinti.

La SOGLIA LIMITE è il valore di soglia. I segnali presenti ad un certo accesso ai CANALI dei "PAD" vengono letti dallo strumento. Solo quei segnali che si vengono a trovare **sopra** il livello della SOGLIA LIMITE risultano in un suono che è stato generato.

La SOGLIA LIMITE è posta normalmente al N° 10 per quei canali collegati ai "pad" del DDRUM 2. Tuttavia talvolta si possono verficare suoni provenienti da diversi "pad" sullo stesso livello. Anche gli "speaker" possono dar luogo a suoni estremamente potenti. Cercare allora di alzare un po' la SOGLIA LIMITE per il canale in cui si presenta il problema.

PARAMETRI MIDI

Alcuni dei parametri di SOSTITUZIONE controllano l'interfaccia MIDI. Qui di seguito vogliate trovare una loro descrizione. Chi non fosse molto sicuro di come la DDRUM 2 si adatti ad un sistema MIDI è pregato di leggere i due prossimi paragrafi.

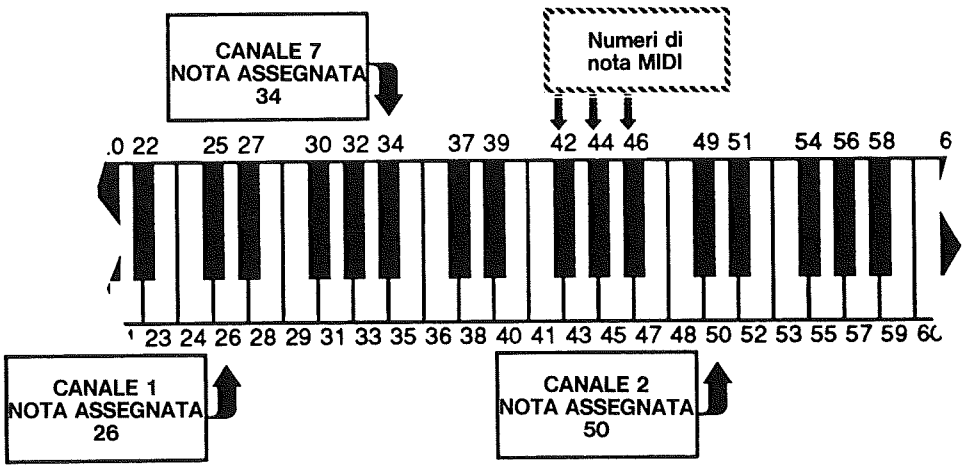
DDRUM 2 E MIDI

MIDI è la definizione di un interfaccia digitale per strumenti musicali ed è uno standard per la trasmissione di dati tra strumenti musicali controllati da microcomputer. In seguito il concetto si è allargato a comprendere tutti i tipi di prodotti musicali collegati (mixer, unità d'effetto, etc.) e ora anche i personal computer.

Le particolarità del sistema MIDI sono divise in una parte "elettronica" che segnala (tra le altre cose) quali circuiti e prese vanno usate ed un'altra parte che regola lo stesso linguaggio. Diversi comandi (come "suona la nota C3 con forza 45") vengono rappresentati da diverse combinazioni di cifre.

Il MIDI è stato ideato per la comunicazione tra tastiere simili a quelle del piano. Perciò le applicazioni a percussione sono quasi un compromesso. Una nota consiste di un **numero di tasto** (da 0 a 127, Do centrale su una tastiera a 5 ottave vale 60), della **velocità** (un codice che corrisponde a quanto forte si colpisca il tasto, anche da 0 a 127) e un **canale MIDI** su cui viene mandato tutto il carico. Quando una nota va interrotta si manda lo stesso pacco di dati, ma con un codice che segnala all'apparecchio ricevente che questa è la fine della nota.

Con **DDRUM 2** ogni batteria (e perciò ogni canale sonoro) corrisponde ad un numero di nota. Questa è la strada da seguire con tutti gli strumenti a percussione con sistema MIDI. Ma non c'è uno standard per cui ad un tal numero corrisponde una certa batteria. Questo è il motivo per cui esiste sulla **DDRUM 2** un parametro NOTE ASSIGN.

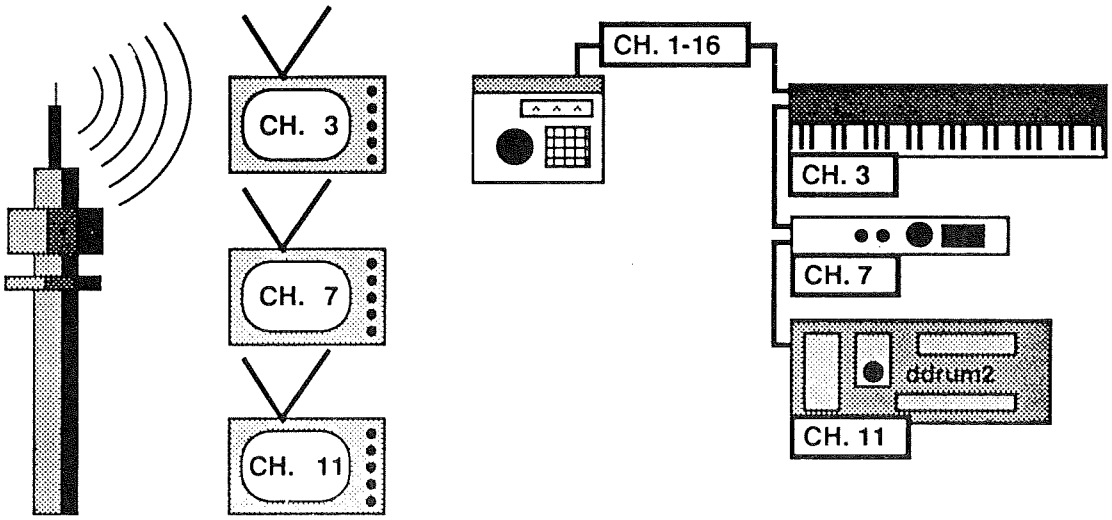


I valori di velocità corrispondono alla forza del colpo.
Il capitolo si completa con l'aggiornamento allegato

CANALI MIDI

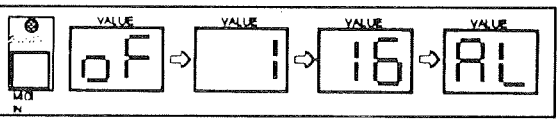
I canali MIDI sono simili a quelli della televisione. Sono liberi nell'aria tutti i canali possibili (nel nostro caso nel cavo MIDI). È l'apparecchio ricevente che determina quale canale vedere attraverso le sue sintonizzazioni (nel nostro caso sentire).

Ciò rende possibile collegare diversi strumenti MIDI effetti con MIDI IN, OUT e THRU e far loro riprodurre diverse parti di un pezzo musicale (tamburi, strumenti a corda, a fiato e cosí via). Tutte le informazioni possono venire da una sola sorgente. Nell'allegoria della TV il trasmettitore è nel nostro caso un sequencer.



Tutti i canali vengono da una sola sorgente. È l'apparecchio ricevente che determina il canale con le sue sintonizzazioni.

INSERIMENTO MIDI (MIDI IN)



Questo parametro è stabilito singolarmente per ogni canale sonoro, ma tutto in una volta per tutte le batterie (KIT). Una volta stabilito non dovete memorizzarlo con la funzione di MEMORIZZAZIONE. Questo viene fatto automaticamente.

Quando è presente all'accesso MIDI del DDRUM2 il codice di una nota MIDI verrà riemesso un suono percussivo se c'è un canale del DDRUM2 fissato sul canale MIDI di destra e con un corrispondente numero di ATTRIBUZIONE DI NOTA. Il codice di velocità corrisponde alla forza del colpo.

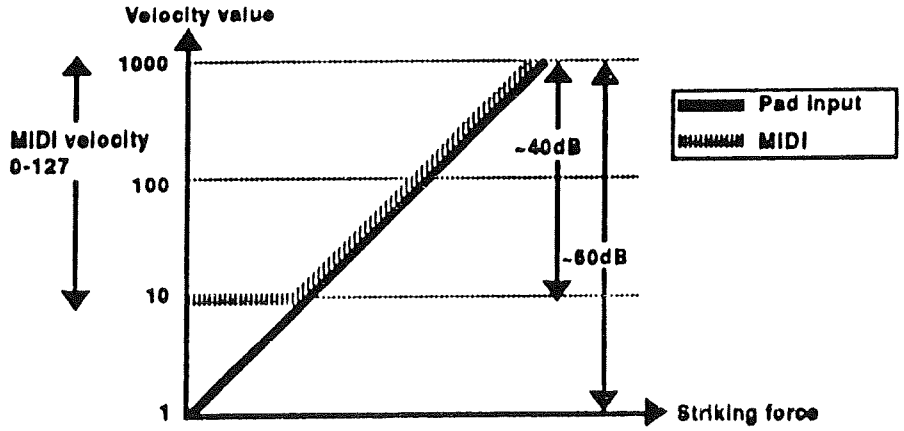
Il primo valore (OF) segnala che il canale sonoro è completamente chiuso per i segnali MIDI in arrivo.

I valori sopra OF (da 1 a 16) corrispondono al canale MIDI su cui sta ricevendo il canale sonoro. Questo non è necessiaramente lo stesso canale su cui sta trasmettendo.

L'ultimo valore (AL) è lo stesso del modulo Omni. Questo significa che il canale sonoro reagisce a tutte le informazioni MIDI a prescindere da quale canale esso entri.

Poiché ci sono 128 gradi nella specificazione della velocità di MIDI, c'è possibilità di avere le stesse superbe dinamiche quando si suona DDRUM2 in MIDI come quando si suonano i "pad".

Le dinamiche di DDRUM2 hanno un fattore margine di 1.000 che corrisponde approssimativamente a 60 db. I codici di velocità MIDI permettono soltanto un margine approssimativamente di 40 decibel. Il diagramma permette di vederlo.

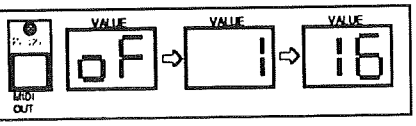


Le dinamiche MIDI sono per definizione inferiori di quelle della DDRUMM2. Questo perché il margine dinamico è ridotto quando la DDRUMM2 è contrallata via MIDI.

Se il numero di canale trasmittente non corrisponde a quello stabilito con il parametro d'inserimento MIDI, il canale sonoro del DDRUM 2 reagirà come se il MIDI fosse completamente chiuso.

Il canale MIDI stabilito per il canale sonoro 1 è chiamato il canale base. I cambiamenti di programma vengono ricevuti soltanto su questo canale MIDI.

DISINSERIMENTO MIDI (MIDI OUT)



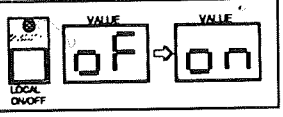
Anche questo parametro è stabilito singolarmente per ogni canale sonoro, **ma una volta per tutte le batterie**. Una volta stabilito non dovete memorizzarlo con la funzione di MEMORIZZAZIONE. Questo viene fatto automaticamente.

Il primo valore (OF) segnala che il DDRUM 2 non emette segnali MIDI da quel canale sonoro.

I valori sopra OF (da 1 a 16) indicano il canale sonoro per inviare le informazioni MIDI sul canale MIDI mostrato nel display del VALORE. Questo non è necessariamente lo stesso canale MIDI che voi stavate ascoltando.

Il canale MIDI stabilito per il canale sonoro 1 è chiamato il canale base. I cambiamenti di programma sono emessi solo su questo canale MIDI.

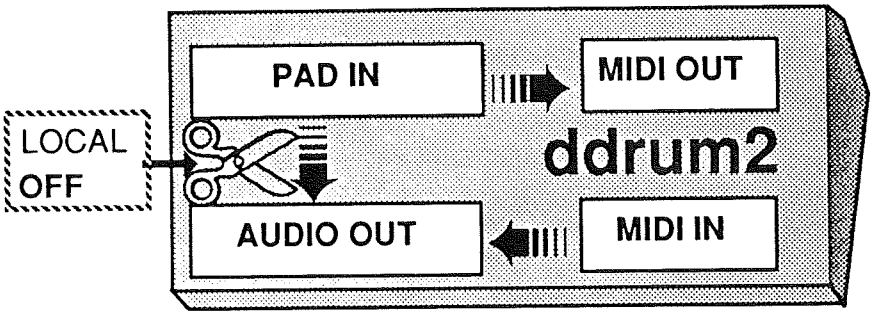
ACCENSIONE E SPEGNIMENTO (LOCAL ON/OFF)



Questo parametro è stabilito singolarmente per ogni canale in ogni batteria ed è memorizzato insieme alla batteria quando si opera con la procedura di MEMORIZZAZIONE.

Quando il tasto LOCAL è posto su ON, la DDRUM 2 funziona come il solito.

Quando è spento (indicato con OF) il segnale proveniente dal "pad" non produrrà assolutamente un suono di DDRUM 2. I segnali provenienti dai "pad" tuttavia sono ancora emessi come codici di nota sopra MIDI (naturalmente se MIDI non è spento). I canali sono ancora predisposti per ricevere e recuperare suoni corrispondenti a segnali MIDI in arrivo in questo modulo (sempre se MIDI è acceso).

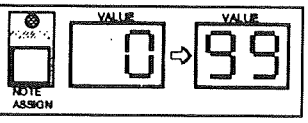


LO SPEGNIMENTO LOCALE esclude la comunicazione interna tra "pad e suoni".

Quando la vostra **DDRUM2** sta controllando l'apparecchiatura esterna si desidera spesso dividere le cose in maniera che un "pad" produca un suono, per esempio un campionatore, mentre gli altri stanno suonando suoni di **DDRUM2**. Quando **DDRUM2** è controllata da altre attrezzature si può desiderare per esempio una percussione bassa suonata da un sequencer e gli altri suoni dai "pad".

Questo è perché l'accensione e lo spegnimento locali possono essere azionati singolarmene per **ogni canale e per ogni batteria**. Quando è spento (OF) non c'è comunicazione diretta tra "pad" e suono. I segnali provenienti dai "pad" tuttavia vengono ancora emessi come codici MIDI e la strumentazione è anche ricettiva ai comandi MIDI in arrivo. Questa funzione rende possibile "elaborare" le vostre informazioni in un congegno esterno prima di rimandarlo al **DDRUM2** per "sparare" i suoni.

ATTRIBUZIONE DI NOTA (NOTE ASSIGN)

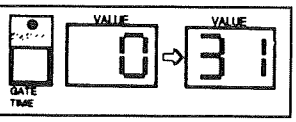


Questa funzione è anche memorizzata singolarmente per **ogni canale in ogni batteria** e memorizzata insieme alla batteria nella procedura di MEMORIZZAZIONE.

Con questo parametro è possibile scegliere quale numero di nota MIDI debba corrispondere a quale canale della **DDRUM2**. In questo modo si può armonizzare il sistema delle percussioni in un apparecchio a percussioni o in un campionatore con i vostri suoni di **DDRUM2** cosicché il tamburo suoni da tamburo e cosí via.

I valori (da 00 a 99) corrispondono ai primi 99 numeri di nota MIDI. La figura nel paragrafo **DDRUM2** e MIDI spiega questo ulteriore parametro.

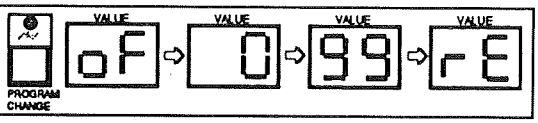
TEMPO DI FUNZIONAMENTO (GATE TIME)



Anche questa funzione è memorizzata singolarmente **per ogni canale** in **ogni batteria** e memorizzata con la batteria nella procedura di MEMORIZZAZIONE.

Poiché non c'è modo di suonare un tamburo "legato" il sistema MIDI con accensione e spegnimento di nota non è veramente il meglio per le apparecchiature a percussione. Tuttavia dovete essere in grado di stabilire **il tempo tra il codice di accensione e quello di spegnimento** emesso al momento in cui si suonano i "pad" cosicché i suoni sui sintetizzatori o sui campionatori suonino con la lunghezza appropriata. Questo si fa con il TEMPO DI FUNZIONAMENTO. Può essere attribuito da 0 a 31, dove i numeri piú alti rappresentano le note piú lunghe.

CAMBIO DI PROGRAMMA (PROGRAM CHANGE)



Nelle istruzioni MIDI si trovano anche disposizioni per inviare e ricercare informazioni che fanno cambiare simultaneamente i loro programmi a diversi strumenti.

Con questo parametro potete scegliere se (e in questo caso quale) numero di cambiamento di programma vada emesso quando voi selezionate una certa batteria. Il codice emesso ordina all'apparecchio ricevente di smistare i suoni corrispondenti nella banca sonora.

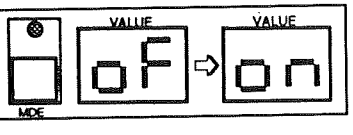
I cambiamenti di programma sono emessi/ricevuti soltanto sul canale MIDI stabilito per il canale sonoro 1.

Il primo valore (OF) segnala che non sono stati emessi assolutamente numeri di cambiamento di programma in arrivo ordina cosí alla **DDRUM 2** di deviare le batterie verso quella richiesta.

Poiché le batterie della ddrum 2 sono divise in serie di otto, i numeri delle batterie non sono gli stessi dei numeri MIDI che vanno da 00 a 127, la tavola sotto mostra che cosa corrisponde a cosa.

BANK	1	2	3	4	5	6	7	8
1	0	1	2	3	4	5	6	7
2	8	9	10	11	12	13	14	15
3	16	17	18	19	20	21	22	23
4	24	25	26	27	28	29	30	31
5	32	33	34	35	36	37	38	39
6	40	41	42	43	44	45	46	47
7	48	49	50	51	52	53	54	55
8	56	57	58	59	60	61	62	63

L'ESPANSIONE DINAMICA MIDI



La velocità MIDI è divisa in 128 (gradi), questo corrisponde approssimativamente a 40 decibel. L'estensione di velocità della DD2 è di gran lunga migliore approssimativamente 60 decibel. Il parametro di espansione dinamica MIDI stabilisce come questi due mondi della dinamica dovrebbero corrispondere l'un l'altro.

Quando si usa la DD2 come dispositivo MIDI sia suonando che registrando come quando si registra in una sequenza MIDI) si dovrebbe porre questo parametro su "ON".

Ciò assicura che l'intera estensione dinamica della DD2 possa essere utilizzata. L'altra parte, quando stai alimentando la DD2 con dati MIDI originati da altri dispositivi come tastiere, drumachines e cosí via oppure quando stai utilizzando i PADS come una fonte INPUT da un dispositivo di suono MIDI, il parametro dovrebbe essere posto su "OFF". Questo assicura una connessione fra ogni grado dinamico della DD2 e il dispositivo MIDI. Ma, col procedimento "OFF" non si può accedere alla parte bassa del registro dinamico della DD2.

ANCORA CIRCA IL MIDI

ACCENSIONE DI DOPPIA NOTA (DOUBLE NOTE ON)

Per rendere le cose difficili, alcuni produttori di apparecchi a percussione con suoni accordabili escono dal sistema MIDI e usano speciali comandi d'accensione di doppie note per poter consentire la trasmissione di informazioni sia riguardo la batteria in questione che al suo accordo.

La **ddrum 2** usa soltanto il vero numero di nota MIDI e ignora informazioni riguardo a come sia accordato il tamburo. Questo assicura la compatibilità con tutti i tipi di apparecchiature.

STATO DI CORRENTE

C'è anche una pratica di lasciare i cosiddetti codici di stato quando si emettono informazioni MIDI. La **ddrum 2** emette sempre pacchi completi di note spente, ma riconosce entrambe i tipi di comandi ("complete note spente" e "stato di corrente").

B4 BUONE PERCUSSIONI

... Sono naturalmente una faccenda di gusto. Ma ci sono poche punte generali che funzionano per tutti, non importa che tipo di musica si suoni.

- **Regolare propriamente le dinamiche**. È cosí facile da fare e fa molta differenza da come i suoni sono percepiti.

- **Fare attenzione ai bassi e agli acuti**. È facile avviarli per ottenere piú "potenza" dal suono. Girare la manopola di nuovo verso il basso e alzare invece il volume! Questo è eccezionalmente vero se si parla di percussioni basse e del parametro BASSO. L'acuto d'altra parte è un buon modo di far uscire i "clic" del battente contro la pelle.

- **Tono naturale**. La maggior parte dei suoni si trovano al loro tono naturale quando il TONO è posto sul 64 (e il valore della VARIAZIONE DEI TONI è posto su... naturalmente).

- **Lungo smorzamento**. Un suono che si sente bene da solo può essere troppo lungo quando suonato insieme con altri tamburi nel KIT. I tamburi specialmente tendono a diventare indistinti. Molti dei suoni di tamburo sono registrati con compressione che alza il volume del battito del tamburo. Per evitare un suono "sciatto" potrebbe essere una buona idea abbassare un po' la caduta.

- **Variazione di tono**. È al suo meglio con i tamburi. I suoni di tamburo della **DDRUM 2** sono preparati particolarmente per questo. Dato che la variazione è dinamica, è perfetto per ravvivare un tamburo che suona con troppa monotonia. Se questo deve lavorare propriamente si deve ben regolare l'amplificazione. Leggere di piú riguardo alle percussioni specialmente preparate a pag. XX.
  L'INDICE DI VARIAZIONE DI TONO messo al massimo fa saltare i suoni su un tono a seconda di come si colpiscono i "pad" (vedi capitolo XX). Se si fa attenzione a quest'effetto può essere usato per ravvivare un po' i suoni rullanti.

- **Livelli uniformi**. I suoni acuti sono percepiti piú alti dei suoni sordi. Perciò è importante stabilire il LIVELLO per i suoni acuti attentamente cosí da raggiungere un buon mixaggio. Un livello troppo alto porta ad un rumore di fondo cosicché dovete trovare una posizione intermedia.

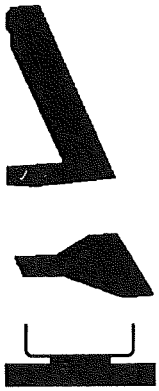
- **Percussione accordata**. Nella biblioteca di Sound Pac si possono trovare Sound Pac con suoni accordati. Utilizzare il fatto che otto gradi nel TONO è uguale ad un semitono e trasformare il vostro apparecchio in uno strumento a percussioni.

- **Link**. Ci sono diversi usi di questa funzione.
  Doppi diritti. Creare un nuovo suono mettendo insieme due suoni. Per esempio un rullante può essere doppiato con un suono di claps.
  Stereo. Mettere lo stesso suono sul canale Master e Slave e inviarli in diverse direzioni. Cercare anche di farli distinguere un po' per esempio un paio di passi nel TONO.
  Click. Accoppiare un suono breve insieme ad uno lungo. Se quello breve è molto dinamico (per esempio con grandi differenze nel tono) finisce che ha un attacco estremo dinamico ma una caduta uniforme.
  Vibrazioni simpatiche. Un rullante acustico batte un po' anche quando si colpiscono gli altri tamburi nella batteria. Mettere un suono di rullante con pochissimo BASSO come uno SLAVE su **tutti** i tamburi. Il suono SLAVE non deve essere troppo forte.

B5 SUONARE I PAD

La maggior parte dei supporti per tom tom e per batterie elettroniche che si adattano alle manigliette TAMA possono essere usati anche per il Tamburo e per il Rullante **DDRUM 2**. È comunque facile trovare dei supporti che si adattino alle vostre esigenze.

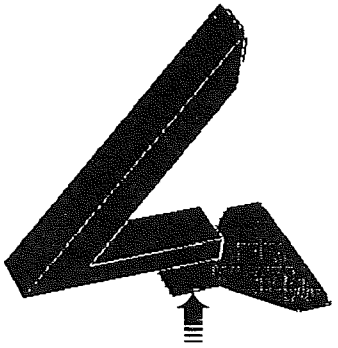
CASSA



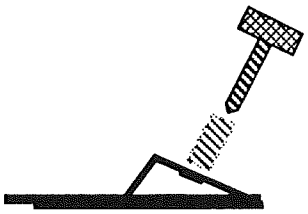
La cassa consiste in tre parti piú rilevanti:

1. "L'angolo" con la testa.
2. La placca di fondo.
3. La ganascia dove si inserisce il pedale.

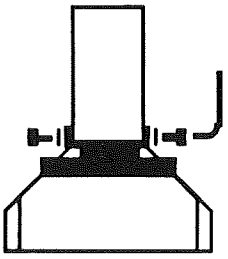
Vi sono comprese alcune viti, molle e due chiavi a brugola. La chiave a brugola piú piccola è per il TAMBURO e per il RULLANTE.



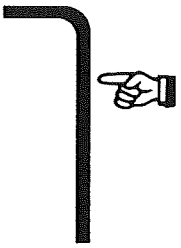
- Attaccare la placca di fondo all'angolo con tre viti accluse (si può usare una moneta) con la superficie di gomma verso l'alto.



- Inserire le due viti di fissaggio (con le molle) nei buchi nella placca di fondo.



- Attaccare la ganascia del pedale dei bassi, con la superficie di gomma verso l'alto, alla fine del pedale. Usare la chiave a brugola. Non stringerlo ancora. Usare il vostro pedale per cassa per regolare la ganascia alla giusta altezza.

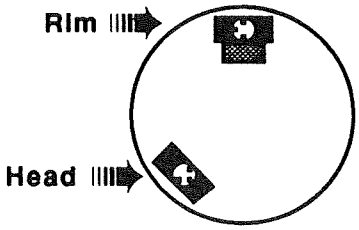


- Stringere la ganascia con la chiave a brugola (M8).
- Regolare il battipedale in maniera che colpisca al centro la testa del pedale.

È importante, sia per la sensibilità che per la durata del pedale, che il battipedale colpisca proprio al centro della testa. Usare un battipedale sensibile per il massimo comfort di suono e per la minima usura. Ricordare che la qualità di un battipedale non influenza minimamente il suono.

Nelle batterie preprogrammate tutti i suoni del pedale si trovano sul Canale 1, contrassegnato KICK sul retro. Raccomandiamo di usare questo accesso per il Pedale.

TAMBURO RULLANTE



Il Rullante differisce dal Tamburo normale per il fatto che ha due uscite. Un segnale arriva dalla pelle ed uno dal bordo. Ciò rende possibile suonare due suoni con un singolo "pad", collegando il Rullante con due moduli.

Un disegno completamente unico rende il bordo completamente isolato dalla pelle. Clavia aveva prima questa caratteristica ed ora funziona ancora meglio con la **DDRUM2**.

Il Rullante si adatta a tutti i regolari supporti da rullante. È fissato proprio come un rullante ordinario, ma ricordare di lasciare spazio per le due uscite sul fondo.

Nelle batterie preprogrammate tutti i suoni di rullante si trovano sul Canale 2 ed i suoni di bordo sul Canale 3. Raccomandiamo di usare questi accessi (contrassegnati con Snare e Rim sul retro) per il Rullante.

TAMBURO

Assicuratevi che il dado ad alette sia abbastanza allentato per permettere al Tamburo di muoversi liberamente prima di cercare di cambiare l'angolo.

Nelle batterie preprogrammate tutti i suoni di tamburo si trovano sui canali 4, 5 e 6. Raccomandiamo di usare questi accessi (contrassegnati con Tom 1, 2 e 3 sul retro) per i tamburi. Tom 1 ha il tono più alto.

B6 GENERAZIONE DI SUONI

Quando si lavora in uno studio di registrazione, spesso si desidera una percussione già esistente, che si trova sul nastro, oppure già memorizzata nell'apparecchio. In quest'ultimo caso talvolta si può farlo attraverso il sistema MIDI, ma non sempre.

La soluzione è "far generare" un suono da un altro. Diversamente dai ritardi digitali con accessi di limite **DDRUM 2** È DINAMICO, il segnale di generazione trasferisce il suo volume al suono generato.

- Così, quando si fa generare un suono si rimpiazzano segnali provenienti dai pad sonori con segnali provenienti da registratori, microfoni, batterie elettroniche, mixer o simili. Per ottenere i migliori risultati possibili seguire questi suggerimenti:
- Il segnale di limite dovrebbe essere circa il livello di linea, o il livello massimo a 5 Vol.
- Ricordare di regolare la SENSIBILITÀ come fareste con i "pad".
- Fino a un certo punto, il suono generato ha lo stesso profilo, o involucro, come il segnale di scatto. Se il suono che ne risulta sembra "lento", la ragione potrebbe essere che il segnale di scatto ha un attacco lento.
- I segnali che impiegano del tempo ad alzarsi fino al livello di volume pieno (come percussioni basse, ci crediate o no) possono aver bisogno di aumenti extra di acuti prima dell'uso come i segnali di scatto per **DDRUM 2**.
- Se il rumore di fondo disturba la generazione, può essere mascherato applicando la SOGLIA LIMITE (vedi pag. 20).
- Se si verifica un doppio suono, lo si può regolare applicando la SOGLIA LIMITE anche in questo caso. Fare attenzione se il segnale di scatto varia molto nel livello.
- Se ancora non dà un buon suono, cercare di ridurre il segnale di scatto con un regolatore sonoro.

C. APPENDICE

C1 MANUTENZIONE

CONTENITORE

Il contenitore esterno normalmente non è esposto ad usura e a rottura e non dovrebbe richiedere una vera manutenzione. Pulirlo con un pezzetto di stoffa morbido, leggermente inumidito. Non usare solventi.

Evitare di usare o mettere **DDRUM 2** in luoghi freddi o umidi. Le apparecchiature elettroniche sono studiate per lavorare a temperature tra gli 0° e i 50°C. Se l'apparecchiatura è stata conservata in un luogo freddo, ha bisogno di ritornare alla temperatura ambiente prima di essere usata.

La memoria in **DDRUM 2** va conservata in EEPROM quando la corrente è staccata. Questo significa che non è richiesta la sostituzione della batteria.

C'è una valvola nel portafusibili sul retro della schermatura. Questo consta di 500mA, lento. Assicurarsi che ce ne sia sempre uno extra.

I PAD

Assicurarsi sempre che i "pad" ritornino a temperatura ambiente se sono stati tenuti a bassa temperatura. Con il freddo la plastica si fa fragile e può rompersi. Evitare anche il caldo eccessivo.

IL TAMBURO "TOM"

I tamburi bassi sono fatti di un materiale di plastica che andrebbe pulito con una stoffa morbida ogni tanto. Non usare solventi.

La testa andrebbe sostituita quando logorata. Se diventa troppo irregolare, il tamburo "pad" perde la sua sensibilità e potrebbero apparire dei "punti morti". Quando si sostituisce la testa, controllare che lo strato di gomma piuma sotto non sia diventato troppo poroso. Questo riduce la sensibilità. Lo strato di gomma piuma è un pezzo di ricambio. Contattare il vostro rivenditore per una sostituzione.

Ricordare che suonare con teste logorate o danneggiate rovina sia la sensibilità che la percezione dello strumento e logora la gommapiuma Può essere usata ogni testa di tamburo da 10".

TAMBURO RULLANTE

Strofinare la superficie ogni tanto, come con i tamburi "tom". Non usare solventi.

Il Rullante è il "pad" che si usa di piú e probabilmente prende una buona dose di colpi. Perciò è molto importante sostituire la testa non appena logorata cosicché la gomma piuma sotto non venga danneggiata. Se è diventata porosa e ha perso la sua elasticità, è ora di sostituirla. Lo strato di gommapiuma è un pezzo di ricambio. Contattare il vostro dettagliante.

Il rullante richieste una testa di tamburo da 12".

CASSA

La Cassa è fatta di materiale resistente e solido. È smaltata, cosí non bisogna usare il solvente per pulirla.

La testa della cassa è disegnata per suonare come una testa di percussione bassa. Quanto segue sono un paio di suggerimenti per far durare a lungo la vostra cassa:

- **Usare un battipiede sensibile, che vi dà il miglior conforto e prolungherà la vita della testa. Il tipo di battipiede che si usa non influisce sul suono.**
- **È importante che il battipiede colpisca il centro della testa del pedale. Il pedale è fatto per corrispondere ad un tamburo basso da 22".**
- **Se portate sempre con voi delle teste extra quando lavorate, allora dovreste forse portare anche una testa di pedale extra. Una testa dura un anno in circostanze normali, ma un anno passa in fretta!**

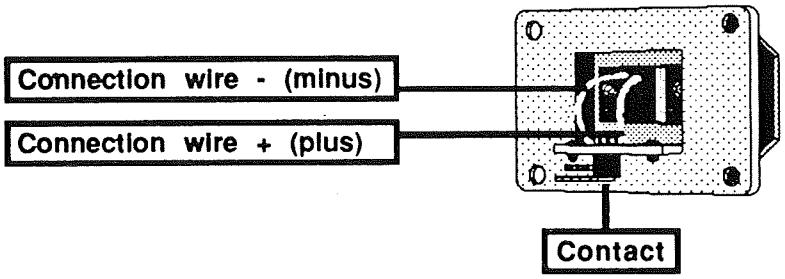
Ecco le istruzioni per sostituire la testa:

1. Svitare i 4 bulloni, far presa saldamente sulla testa e tirarla lentamente verso di voi;

2. Sotto la testa troverete un piccolo interruttore a femmina che si rimuove facilmente alzando la lingua che chiude il contatto con il pedale;

3. Prendere la nuova testa, assicurarsi che i due fili non facciano corto circuito e inserirla nella presa nella maniera in cui avete staccato la vecchia;

4. Rimettere a posto i bulloni e sarete pronti a suonare di nuovo. Tutta questa procedura non dovrebbe prendere piú di un paio di minuti.



C3 DDRUM2 SUL PALCOSCENICO (DAL VIVO)

DDRUM2 si usa al meglio in uno spettacolo di musica rock. Nessun'altra percussione valida come il **DDRUM2** ha bisogno di cosí poca manutenzione e accessori.

La batteria elettronica può essere montata in una struttura a schermatura provvista di manigliette.

Il selettore di batterie del **DDRUM2** (opzionale) è veramente l'unica cosa di cui si ha bisogno vicino ai tamburi che suonano.

Sul palcoscenico quando si desidererebbe avere piú canali nel mixer, le uscite stereo possono essere molto ben usate come un monitor separato e mescolato con il sistema sonoro dei batteristi.

Tutte le uscite sonore si trovano ad un livello di corrente non equilibrato.

Anche se usate uscite separate si possono collegare al mixer P.A. una o entrambe le uscite mix. In questo modo si possono raggiungere 3 diverse mescolanze di monitor d'apercussione. Una proveniente dal mixer che emette il monitor e 2 provenienti dalle uscite MIX.

Ricordare di agire con cautela con i controlli dei BASSI e ACUTI. Un buon suono in un piccolo e sordo studio di prova può avere tutt'altro effetto in una grande sala concerti.

La presa di comunicazione MIDI della **DDRUM2** può essere usata in un certo numero di modi sul palcoscenico. Dato che l'ACCENSIONE e lo SPEGNIMENTO DI NOTA possono essere programmati singolarmente per ogni canale in ogni batteria, è facile mettere insieme un sistema dove pochi tamburi "pad" suonano altri stumenti MIDI (come apparecchiature elettroniche a percussioni e campionari). Nello stesso modo potete automatizzare un po' di suoni nel **DDRUM2** suonandoli attraverso il modulo MIDI (proveniente da un'apparecchiatura a percussione elettronica o da un sequencer) mentre gli altri suoni vengono suonati dai "pad" come al solito.

Quando voi selezionate un'altra batteria sul **DDRUM2** viene emesso il numero di cambiamento di programma stabilito con il pulsante PROGRAM CHANGE. Questo numero può essere stabilito per ottenere effetti come risonanze ed eco su certe batterie.

C3 DDRUM2 IN STUDIO DI REGISTRAZIONE

Le uscite separate hanno la loro migliore resa in studio di registrazione e le due uscite MIX possono servire per controllare se i canali del mixer hanno rese inferiori alle aspettative.

Tutte le uscite sonore si trovano ad un livello di corrente non bilanciato.

I suoni della **ddrum2** sono i più adatti alla produzione con effetti. Quando si arriva alla **produzione dinamica** come la compressione, ponendo dei limiti e delle restrizioni, cercare di trovare lo stesso effetto usando i parametri propri della **DDRUM2** (come la SENSIBILITÀ e la SOGLIA DI LIMITE). In quel modo, il segnale audio passa attraverso una scatola piú piccola.

Il connettore intermedio MIDI può naturalmente essere usato per controllare altri strumenti o per far funzionare la **DDRUM2** attraverso un altro congegno di MIDI proprio come si fa sul palcoscenico dal vivo (vedere **DDRUM2** su palcoscenico, il capitolo precedente).

Nello studio di registrazione si può memorizzare il tamburo suonando con un sequencer via MIDI. Una volta lí, si può riprodurlo e richiamarlo con **DDRUM2** o con qualsiasi altro congegno di batteria elettronica MIDI. Ricordare che non si può conservare con il MIDI un altissimo margine dinamico.

A causa della deviazione cui porta il segnale nel playback, potrebbe rendersi necessario far suonare la pista della percussione 6-12 millesimi prima della musica dal vivo. I manuali del sequencer spiegheranno come fare.

Con questo metodo potete memorizzare ed avere pieno controllo sui tamburi fino al mixaggio finale, senza usare alcuna pista registrata.

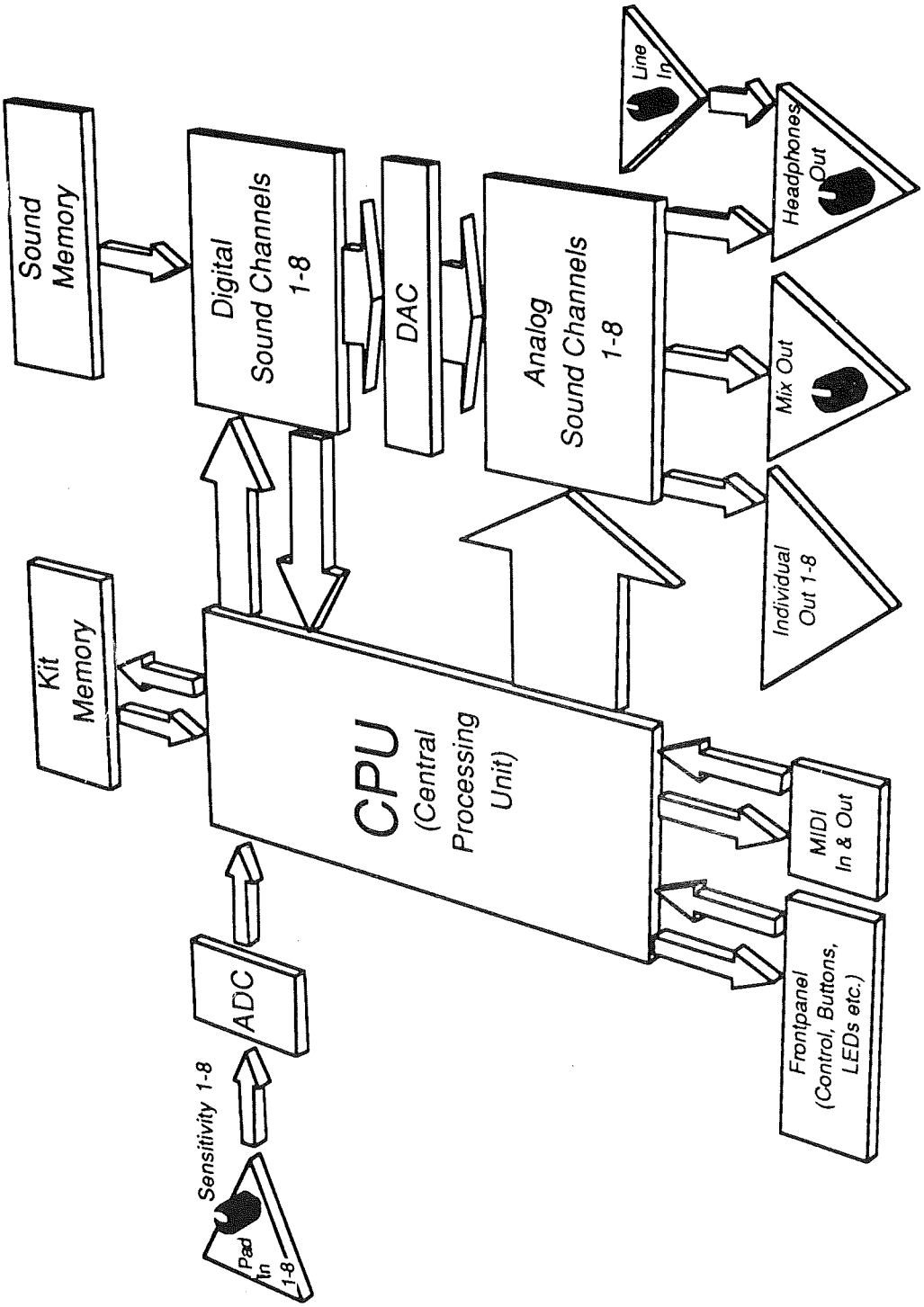
Gli sbalzi quando si usa l'accesso ai "pad" per altre sorgenti sonore diverse dai pad di **ddrum2** sono descritti a pag. 29, "Sbalzi di suoni".

C4 SPIA DI SICUREZZA

Se qualcosa non va come dovrebbe, controllare la seguente lista. Se ancora non funziona contattare il vostro negoziante.

Lo strumento è completamente morto:	controllare che il cavo di alimentazione non sia danneggiato. Controllare il fusibile e se c'è la corrente nella presa a muro.
Tutte le lampade sono normalmente accese, ma non c'è suono:	controllare il Livello di Mixaggio e quello delle Cuffie. Selezionare un'altra batteria e verificare che le cartucce siano al posto giusto.
Non proviene suono da uno dei canali, anche se il segnalatore digitale funziona regolarmente:	controllare che la SENSIBILITÀ non sia troppo bassa. Le cartucce sono nei posti giusti. C'è qualche suono attribuito a quel canale in quella batteria. Il tasto LOCAL è spento per quel canale. Il tasto LEVEL è a zero per quel canale il suono è "panned" completamente a destra o a sinistra.
Il suono è alterato:	controllare il sistema sonoro. È molto improbabile che sia **DDRUM 2** a causarlo. Ricordare che tutte le uscite siano a livello di corrente. Il problema non è che si accenda su qualsiasi dei canali il segnalatore di livello massimo. Quell'indicazione non ha niente a che fare con il suono stesso, solo con le dinamiche.
MIDI non funziona	Controllare i parametri MIDI IN e MIDI OUT. Controllare il canale di MIDI. Controllare che i numeri di nota corrispondano all'ATTRIBUZIONE DI NOTA. Controllare gli altri congegni MIDI. State emettendo qualcosa che **DDRUM 2** non riconosce. Controllare la tabella di completamente MIDI, pagina XX.
Uno dei tamburi "pad" non risponde come dovrebbe:	controllare il cavo.
Uno dei tamburi "pad" risponde irregolarmente:	Questo avviene probabilmente perché la testa è logora, o perché lo strato di gommapiuma è diventato poroso (o per entrambi i motivi). Controllare che la SENSIBILITÀ sia propriamente regolata.
Il PEDALE risponde irregolarmente:	controllare che gli strati di gommapiuma non siano completamente logori. Se cosí fosse la testa del PEDALE deve essere sostituita. Controllare che la SENSIBILITÀ sia regolata propriamente.

C5 ddrum2 DIAGRAMMA A BLOCCHI



ddrum 2

C6 TABELLA COMPLETAMENTO MIDI

Settembre 1987
Versione 1.2

Funzione		Trasmessi	Riconosciuti	Note
Difetto Cambiato	basilare Canale	1-16 1-16	1-16 1-16	Singolo per ogni Canale Sonoro
Modulo	Difetto Messaggi Alterati	Modulo 3 x *********	Modulo 1,3	Singolo per ogni Canale Sonoro
Numero di nota	Voce vera	0-99 *********	0-99 x	
Velocità	Nota accesa Nota spenta	o v = 1-127 x	o v = 1-127 x	
Dopo aver colpito	il tasto il Ch	x x	x x	
Variatore di tono		x	x	
Cambio di controllo		x	x	
Cambio di Programma	Vero ≠ ≠	0-99● *********	0-99● x	
Sistema esclusivo		x	x	
Sistema Comune	Pos. Canzone Sel. Canzone Tono	x x x	x x x	
Sistema a Tempo R.	Orologio Comandi	x x	x x	
Messaggi Ausiliari	Local ACC/SP Tutte n. spente Senso Att. Ripredispos	x x x x	x x x x	
Note		● = Possono essere stabilite singolarmente per ogni batteria su un numero specifico o su un vero numero di batteria.		

Modulo 1: OMNI acceso, POLY Modulo 2: OMNI acceso, MONO o = Si
Modulo 3: OMNI spento, POLY Modulo 4: OMNI spento, MONO x = No