

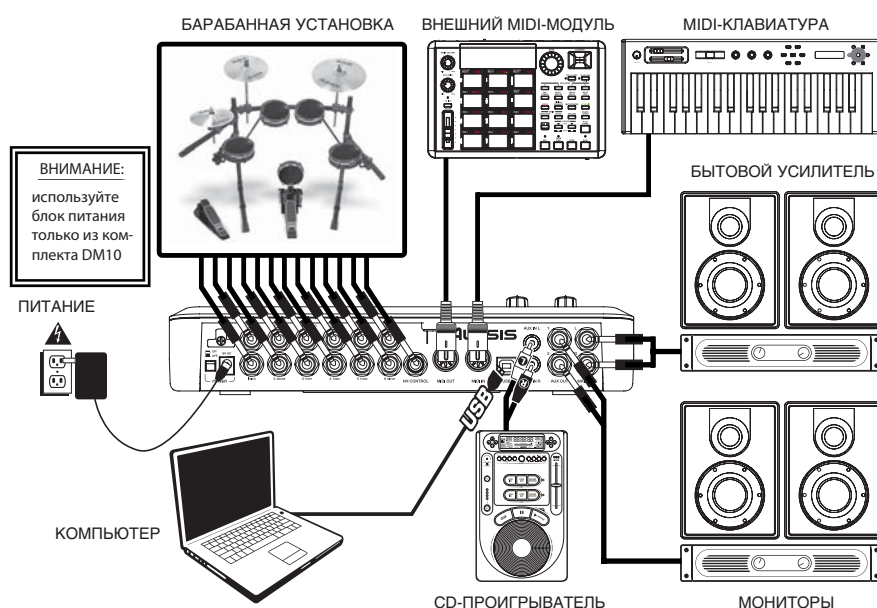
ALESIS

DM10

**МОДУЛЬ УДАРНЫХ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ
С ДИНАМИЧЕСКОЙ АРТИКУЛЯЦИЕЙ**

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО.

Коммутация



- С помощью кабелей, оборудованных разъемами 1/4", скоммутируйте триггеры барабанной установки с соответствующими разъемами модуля ударных. Для коммутации двухзонных пэдов или тарелок (например, барабан с триггерами, расположенными в центре и на краю, или тарелки, которые могут воспроизводить звуки удара в колокол и в край) необходимо использовать кабели типа TRS, чтобы можно было получать сигналы с обеих зон.
- С помощью 1/4" TRS-кабелей скоммутируйте выходы или MAIN OUT или AUX OUT с усилителем, микшером, или активными колонками. Для работы в моно коммутируется только один выход.
- Наушники коммутируются с разъемом HEADPHONES OUTPUT.
- С помощью стандартного RCA-кабеля к входу AUX IN можно подключить дополнительное аудиооборудование.

ЗАМЕЧАНИЕ

Дополнительная информация по инсталляции установки DM10 Kit и ее коммутации с модулем ударных DM10 содержится в буклете из комплекта поставки.

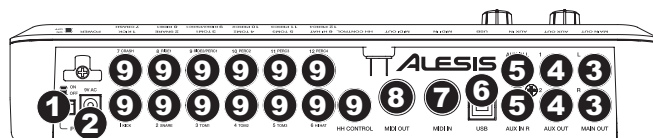
При поставке с завода в модуле ударных DM10 включен режим блокировки записи, поэтому сохранить отредактированные наборы ударных, тембры, секвенции и т.д. не представляется возможным. Для отключения защиты по записи необходимо:

1. Нажать на **UTILITY**.
2. Нажать на **SYS (F4)**.
3. Нажать на **O/S (F3)**.
4. Нажать на **MEM (F4)**.
5. Нажать на **VALUE DOWN** или вращать колесо **VALUE/TEMPO** против часовой стрелки до тех пор, пока в поле "WriteProt" не появится статус "OFF".
6. Нажать на **DRUMKIT** для возврата в главное меню.

ВНИМАНИЕ

СТАТИЧЕСКОЕ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО МОЖЕТ ПРИВЕСТИ СБОЮ В РАБОТЕ МОДУЛЯ УДАРНЫХ DM10. ЕСЛИ ЭТО ПРОИЗОШЛО, ПРОСТО ВЫКЛЮЧИТЕ МОДУЛЬ, ПОДОЖДИТЕ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД И ВКЛЮЧИТЕ ЕГО СНОВА.

Тыльная панель



1. POWER SWITCH

Включает и выключает модуль ударных.

2. POWER IN

Подсоедините к этому разъему зарядное устройство из комплекта поставки, затем скоммутируйте адаптер с источником питания.

ВНИМАНИЕ

Используйте только блок питания, входящий в комплект поставки модуля ударных DM10.

3. MAIN OUT

Эти выходы используются для подключения модуля ударных с помощью 1/4" TS-кабелей к усилителю или колонкам. Громкость сигнала на этих выходах определяется с помощью регулятора MAIN VOL, расположенного на верхней панели.

4. AUX OUT

Эти выходы используются для подключения модуля ударных с помощью 1/4" TS-кабелей к мониторной системе или записывающему устройству. На выход AUX OUT можно подавать такой же сигнал, как и на MAIN OUT, либо другой.

5. AUX IN

Эти входы используются для подключения внешних устройств, таких как CD-проигрыватели. Для этого необходимы стереокабели с разъемами RCA.

6. USB

Этот разъем используется для коммутации стандартным USB-кабелем с портом USB компьютера для обмена с ним MIDI-сообщениями.

7. MIDI IN

Этот вход используется для коммутации с помощью стандартного MIDI-кабеля с выходом MIDI OUT внешнего оборудования.

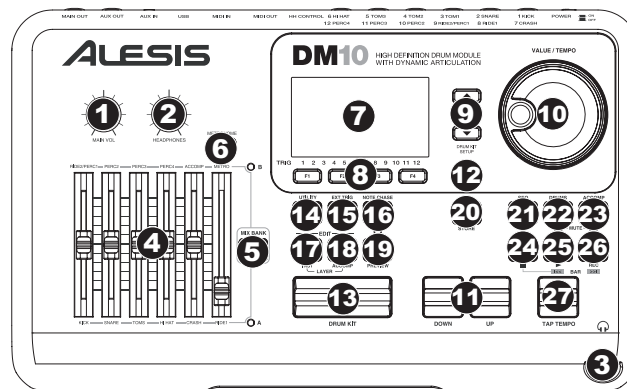
8. MIDI OUT — этот выход используется для коммутации с помощью стандартного MIDI-кабеля со входом MIDI IN внешнего оборудования.

TRIGGER INPUTS — эти входы используются для подключения триггеров ударной установки. Пожалуйста, примите к сведению, что для подключения двузонных пэдов или тарелок (то есть барабана с триггерами, расположенными в центре и на краю, или тарелки, которая может производить звуки удара в колокол и в край) необходимы TRS-кабели для поддержки работы триггеров обеих зон.

ЗАМЕЧАНИЕ

Вход HI-HAT CONTROL TRIGGER INPUT модуля ударных работу с педалями экспрессии не поддерживает.

Верхняя панель



1. MAIN VOLUME

Регулирует уровень громкости на выходе MAINOUT.

2. HEADPHONES VOLUME

Служит для настройки уровня громкости на выходе HEADPHONES OUT, расположенном на лицевой панели модуля ударных. Регуляторы HEADPHONES VOLUME и MAIN VOLUME работают независимо друг от друга.

3. HEADPHONES OUTPUT

Используется для коммутации с наушниками с помощью 1/4" кабеля. Уровень сигнала на этом выходе определяется с помощью регулятора HEADPHONES VOLUME.

4. MIXER

Эти фейдеры используются для управления балансом громкости различных групп тембров ударных. Каждый из фейдеров контролирует громкость соответствующего звука ударных текущего банка (A или B). Банки выбираются с помощью кнопки MIX BANK.

5. MIX BANK

Используется для переключения между банками A и B. Фейдеры секции MIXER управляют звуками текущего банка. Выбранный банк обозначается с помощью соответствующего светодиода. Если ни один из светодиодов не горит, значит фейдеры отключены.

6. METRONOME ON/OFF

Включает и выключает метроном. Громкость метронома настраивается регулятором, расположенным непосредственно под этой кнопкой (когда с помощью MIX BANK выбран банк B).

7. ЖК-дисплей

Используется для вывода различной информации: меню, параметры и другие установки, используемые при работе с DM10.

8. F-BUTTONS (1 — 4)

Эти кнопки используются для перемещения по различным меню, которые выводятся на дисплей. Нажимайте на кнопки F-BUTTON для выбора "виртуальных" кнопок или ярлыков, которые отображаются над ними на дисплее.

9. CURSOR UP/DOWN

Эти кнопки используются для перемещения вверх/вниз по списку параметров, которые выводятся на дисплей.

ЗАМЕЧАНИЕ

Находясь на основном экране, с помощью кнопки CURSOR DOWN можно настраивать глобальные параметры текущего набора ударных.

10. VALUE/TEMPO

Это колесо используется для увеличения или уменьшения значений параметров, выведенных на экран.

11. VALUE UP/DOWN

Эти кнопки используются для увеличения или уменьшения значений и установок, отображающихся на экране. В некоторых случаях их удобнее использовать, чем колесо VALUE/TEMPO.

12. EXIT

Используется для возврата в предыдущее меню.

13. DRUM KIT

Используется для возврата в главное меню. В нем колесом VALUE/TEMPO или кнопками VALUE UP/DOWN можно выбрать нужный набор ударных.

14. UTILITY

Используется для входа в меню утилит UTILITY, которое позволяет определять различные "глобальные" параметры, которые влияют на работу всего модуля ударных DM10, например, темп, установки MIDI, маршрутизация выходов, чувствительность триггеров и т.д. Более подробная информация приводится в руководстве пользователя по DM10.

15. EXTTRIG

Используется для настройки параметров, отвечающих за срабатывание триггеров. Они позволяют настроить установку в соответствии с техникой игры исполнителя и условиями работы.

ЗАМЕЧАНИЕ

Изменение этих параметров воздействует на ВСЕ наборы ударных.

16. NOTE CHASE

Используется для включения/выключения функции NOTE CHASE. Если функция включена, при ударе по триггеру он автоматически выбирается для редактирования. Триггер можно также выбрать, используя кнопки CURSOR UP/DOWN, чтобы подсветить его поле на дисплее, а затем отредактировать его установки с помощью кнопок VALUE UP/DOWN или колеса VALUE/TEMPO.

17. EDIT INST

Используется для входа в режим редактирования установок инструмента, назначенного на триггерный вход. Если нажимать на эту кнопку, уже находясь в режиме редактирования, будет происходить переключение между слоями триггера. Текущий слой (A или B) выделяется в правом верхнем углу экрана.

18. EDIT ACCOMP

Используется для определения установок аккомпанемента. Доступные для редактирования параметры выводятся на дисплей.

19. PREVIEW

Эта чувствительная к скорости нажатия кнопка используется для воспроизведения звука текущего триггера. Это может быть удобно при программировании модуля ударных DM10, если он не подключен к установке ударных, если неудобно извлекать звук, ударяя по пэдам и в других аналогичных случаях.

20. STORE

Эта кнопка используется для сохранения изменений, внесенных в установки текущего набора ударных, секвенсора, триггера или глобальные настройки. Выбор места в памяти, куда необходимо сохранить отредактированный набор ударных или информацию секвенсора, осуществляется с помощью кнопок VALUE UP/DOWN или колеса VALUE/TEMPO. При сохранении набора ударных вместе с ним сохраняются все входящие в него инструменты и параметры. При сохранении секвенции вместе с ней сохраняются установки, ссылающиеся на используемые в ней набор ударных и аккомпанемент.

21. SEQ

Эта кнопка используется для входа в режим секвенсора, предназначенный для создания и редактирования паттернов ударных и аккомпанемента.

22. MUTE DRUMS

Эта кнопка используется для приглушения трека барабанов в секвенсоре.

23. MUTE ACCOMP

Эта кнопка используется для приглушения трека аккомпанемента в секвенсоре.

24. STOP

Эта кнопка используется для остановки воспроизведения текущей секвенции. Удерживая нажатой кнопку STOP и вращая колесо VALUE/TEMPO, можно "промотывать" секвенцию вперед/назад. Если, удерживая кнопку STOP, нажимать на кнопки VALUE UP/DOWN, можно будет перемещаться вперед/назад по отдельным событиям секвенции. При навигации по секвенции с помощью описанных выше способов соответствующие фрагменты секвенции воспроизводятся.

25. PLAY

Используется для запуска воспроизведения текущей секвенции. Если нажать на эту кнопку при нажатой кнопке STOP, произойдет возврат к предыдущему такту секвенции.

26. RECORD

Используется для запуска записи новой секвенции. Если нажать на эту кнопку при нажатой кнопке STOP, произойдет переход к следующему такту секвенции.

27. TAP TEMPO

Используется для задания темпа секвенции. Для этого необходимо нажать на нее несколько раз в требуемом темпе. Темп также можно корректировать следующим образом. Удерживая нажатой кнопку TAP TEMPO, вращайте колесо VALUE/TEMPO или нажимайте на кнопки VALUE UP/DOWN.

Выбор и редактирование набора ударных

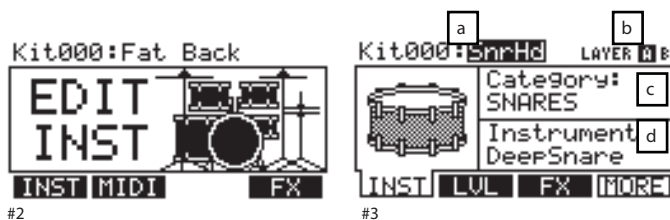
Память модуля DM10 рассчитана на хранение 100 пресетных и 100 пользовательских наборов ударных, которые можно выбирать в главном меню. Предусмотрена возможность настройки звуков, высоты строя, громкости, панорамы и т.д. каждого из набора ударных, а также входящих в его состав отдельных инструментов. Кроме того, для каждого из наборов ударных можно выбирать различные аккомпанементы.

Ниже описана процедура выбора набора ударных.



1. Нажмите на кнопку DRUM KIT, чтобы перейти к главному экрану.
2. Кнопками VALUE UP/DOWN или колесом VALUE/TEMPO выберите нужный набор ударных.
3. Ударяя по пэдам, прослушайте звуки набора ударных. Для настройки уровней громкости различных инструментов, входящих в состав набора ударных, перемещайте фейдеры секции MIXER. Чтобы получить доступ ко всем имеющимся в распоряжении триггерам, переключайтесь между банками А и В, используя кнопку MIX BANK.

Ниже описана процедура редактирования установок инструментов ударных (звуков триггеров), входящих в набор ударных.



1. **Нажмите на DRUM KIT для входа в главное меню.**
2. **Нажмите на EDIT INST.**
В верхней части экрана будет показан номер и имя ударного инструмента (барабанные звуки), который будет редактироваться.
3. **Нажмите на INST (F1). Раскроется новое окно, в котором выводятся:**
 - a. Триггер, который редактируется (номер ударного и имя триггера)
 - b. Слой (каждый звук триггера содержит два слоя, каждый со своим собственным инструментом)
 - c. Категория (тип или "класс" звука ударных, назначенного на данный слой)
 - d. Инструмент (звук ударных данного слоя)
4. **Нажмите на NOTE CHASE, а затем ударьте по пэду, чтобы выбрать триггерный вход, инструмент которого нужно изменить. В качестве альтернативного варианта можно кнопками CURSOR UP/DOWN выбрать поле триггера, подсветив его (поле расположено рядом с номером набора ударных), а затем кнопками VALUE UP/DOWN или колесом VALUE/TEMPO выбрать триггер, установки которого необходимо отредактировать.**
5. **С помощью кнопки EDIT INST выберите нужный слой триггера, который необходимо отредактировать. Эта кнопка позволяет переключаться между слоями A и B.**
6. **Выберите категорию, к которой должен относиться данный триггер. Для этого с помощью кнопки CURSOR UP/DOWN выберите поле категории, подсветив его, а затем измените его с помощью кнопок VALUE UP/DOWN или колеса VALUE/TEMPO.**
7. **Чтобы назначить инструмент на текущий слой, с помощью кнопок CURSOR UP/DOWN выберите (подсветите) поле инструмента и кнопками VALUE UP/DOWN или колесом VALUE/TEMPO отредактируйте его. Для прослушивания текущего звука ударьте по пэду (триггеру) или нажмите на кнопку PREVIEW модуля ударных.**
8. **Чтобы отредактировать другие настройки триггера, перейдите с помощью функциональных кнопок (F2, F3 и т.д.) на нужный ярлык и кнопками VALUE UP/DOWN или колесом VALUE/TEMPO откорректируйте находящиеся на нем параметры. Более подробная информация приводится в руководстве пользователя.**

ЗАМЕЧАНИЕ

Для триггеров хай-хэта и тарелок слоя A изменить категорию не представляется возможным. Кроме того, список доступных инструментов для данной категории состоит из predetermined звуков, рассчитанных на работу вместе (так как хай-хэт и тарелка могут управлять множеством различных звуков). Однако, для этих триггеров можно назначить нужную категорию или инструмент на слой B.

Воспроизведение секвенции

Секвенция — это записанный паттерн, хранящийся в модуле ударных DM10, который включает в себя барабаны и аккомпанемент. В партию ударных секвенции входят как звуки (инструменты) набора ударных, так и сам записанный паттерн как таковой. Секвенции можно записывать, редактировать и зацикливать. Кроме того, во время воспроизведения секвенции можно заглушать партии ударных и/или аккомпанеента. Более подробная информация содержится в руководстве пользователя.

Ниже описано, как управлять воспроизведением секвенции.



1. Нажмите на SEQ для входа в главное меню секвенсора.
2. Поле секвенции должно быть выделено. Выберите секвенцию, используя кнопки VALUE UP/DOWN или колесо VALUE/TEMPO.
3. Темп секвенции (в единицах BPM — количество долей в минуту) будет выведен на экран. Кнопками CURSOR UP/DOWN выберите поле Темпо, затем кнопками VALUE UP/DOWN или колесом VALUE/TEMPO задайте нужный темп. Изменить темп можно также, нажав несколько раз с нужной частотой на кнопку TAP TEMPO.
4. Для зацикливания секвенции выберите кнопками CURSOR UP/DOWN поле Loop, а затем кнопками VALUE UP/DOWN или колесом VALUE/TEMPO измените состояние поля Loop на "On".
5. Нажмите на кнопку PLAY для запуска воспроизведения секвенции.

Для мьютирования партии ударных или аккомпанеента секвенции нажмите на кнопку MUTE DRUMS или MUTE ACCOMP соответственно (это очень удобно, когда необходимо исполнять свои паттерны ударных под аккомпанемент или наоборот).

ЗАМЕЧАНИЕ

Для воспроизведения демонстрационной секвенции, удерживая нажатой кнопку SEQ, нажмите на кнопку PLAY.