

YAMAHA

YAMAHA

YAMAHA

DIGITAL
Percussion

DD-35



YAMAHA DD-35 DIGITAL PERCUSSION Használati útmutató

Óvintézkedések

Kérjük a használatba vétel előtt figyelmesen elolvasni!

☒ FIGYELMEZTETÉS!

Az alábbi óvintézkedéseket feltétlenül tartsa be, hogy megelőzze a súlyos sérülés, esetleg halálos baleset, áramütés, rövidzárlat miatt keletkező károsodás vagy tűz veszélyét!

- Soha ne próbáljuk meg a hangszeret felnyitni, a belsejében valamit szétszerelni vagy megváltoztatni! A hangszernek nincsenek olyan részei, amelyeket a használónak kellene karbantartani. Bízunk ezt a Yamaha ügyfélszolgálat szakképzett munkatársaira!
- Ügyeljünk rá, hogy a hangszerre ne essen rá az eső, ne használjuk víz közelében vagy nedves környezetben, és ne helyezzünk rá folyadékot tartalmazó edényt, amely kiborulhat, és a folyadék befolyhat a nyílásokon!
- Ha az adapter kábelje megsérül, ha használat közben hirtelen elmegy a hang vagy ha szokatlan szagot, füstöt érzünk, azonnal kapcsoljuk ki a berendezést, húzzuk ki az adaptert a konnektorból, és ellenőriztessük a berendezést szakemberrel!
- Csak az előírt (PA-3B) vagy azonos értékű, a Yamaha által ajánlott) adapter használható. Nem megfelelő adapter alkalmazása károsodáshoz vagy túlmelegedéshez vezethet.
- Tisztítás előtt húzzuk ki a csatlakozót a konnektorból! A csatlakozót soha ne fogjuk meg nedves kézzel!
- Rendszeresen ellenőrizzük a villásdugót, és távolítsuk el róla a szennyeződést!

☞ VIGYÁZAT!

Feltétlenül tartsa be az alábbi alapvető óvintézkedéseket, hogy elkerülje a sérüléseket, a hangszer vagy más tárgyak károsodását!

- Az adapter kábelét soha ne helyezzük meleg helyre, pl. fűtőtest közelébe, ne hajlítsuk meg túlságosan, ne tegyük rá nehéz tárgyakat, és ne fektessük le ott, ahol ráléphetnek, belebotolhatnak vagy áthajthatnak rajta!
- Kihúzáskor mindig a villásdugót, soha ne a kábelt fogjuk meg!
- Ne csatlakoztassuk a készüléket a hálózatra elosztóval (T-dugóval)! Ez rontja a hangminőséget, a konnektor pedig túlmelegedhet.
- Ha a készüléket előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki a dugót a konnektorból!
- Az elemeket úgy helyezzük be, hogy a polaritásuk a jelzésnek megfelelő legyen! Ellenkező esetben az elemek túlmelegedhetnek, kigyulladhatnak vagy kifolyhat belőlük a sav.
- Az összes elemet egyszerre kell kicserélni. Nem szabad többféle elemtípust vegyesen használni, mert az elemek túlmelegedhetnek, kigyulladhatnak vagy kifolyhat belőlük a sav.
- Ne dobjuk az elemeket tűzbe!
- Ne próbáljunk feltölteni olyan elemeket, amelyeket nem ezzel a céllal gyártottak!

- Ha az elemek kimerültek, vagy a készüléket előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, vegyük ki az elemeket, nehogy kifolyjon belőlük a sav!
 - Ne tartsuk az elemeket olyan helyen, ahol gyerekek hozzáférhetnek!
 - Ha egy elem folyik, kerüljünk minden érintkezést a folyadékkal! Ha az mégis a szembe, szájba vagy a bőrre kerül, mossuk le bő vízzel, és forduljunk orvoshoz! Az elemben lévő folyadék savas, látáskárosodást és égéshez hasonló sérüléseket okozhat.
 - Mielőtt a hangszeret más elektronikus berendezésekkel kötjük össze, kapcsoljuk ki valamennyit! Bekapcsolás előtt pedig állítsuk valamennyinek a hangerejét a minimumra!
 - Soha ne tegyük ki a hangszeret túlzott rezgésnek, pornak, szélsőséges hőhatásoknak (pl. ne tartsuk fűtőtest közelében vagy napon álló, lezárt járműben), mert a kezelőfelület megolvadhat vagy károsodhatnak a belső részek.
 - Ne használjuk a hangszeret elektromos berendezések, pl. tévé, rádió vagy hangszóró közelében, mert ez zavarokat okozhat az utóbbiak működésében.
 - Ne tegyük a hangszeret olyan helyre, ahonnan lebillenhet!
- Mielőtt megmozdítanánk a hangszeret, húzzuk ki az összes kábelcsatlakozást!
- Tisztításra csak puha, száraz rongyot használjunk, de semmiképpen sem hígítót, oldószert, tisztítószert vagy ezzel átitatott tisztítókendőt! Ne tegyünk továbbá gumi, vinil vagy műanyag tárgyakat a hangszerre, mert elszíneződhet a kezelőfelület vagy a billentyűzet!
 - Ne támaszkodjunk a hangszerre, ne ülünk rá, ne tegyünk rá súlyos tárgyakat, és ne nyomjuk túl nagy erővel a gombokat, billentyűket és csatlakozókat!
 - Ne játsszunk hosszú ideig túl nagy hangerővel, mert ez halláskárosodást okozhat! Ha halláscsökkenést vagy fülcsengést érzünk, orvoshoz kell fordulni!

A Yamaha nem vállal felelősséget az olyan károkért, amelyek a hangszer helytelen kezeléséből vagy átalakításából fakadnak, sem az adatok elvesztéséért!

Ha a hangszeret nem használjuk, kapcsoljuk ki!
Ügyeljünk arra, hogy a kimerült elemeket a helyi előírásoknak megfelelően semmisítsük meg!

Az eredeti útmutató ábrái csak illusztrációként szolgálnak, esetenként a kijelzőn látható ábrák és kiírások eltérhetnek tőlük!

Gratulálunk hozzá, hogy megvásárolt egy Yamaha DD-35 Digital Percussion-t!

Ön most egy YAMAHA DD-35 büszke tulajdonosa. A hangszer ugyanúgy használható, mint egy hagyományos dobfelszerelés, csak egyszerűbben kezelhető és modern funkciók társulnak hozzá. Az első játék előtt olvassa el figyelmesen az útmutatót, hogy a hangszerben rejlő lehetőségeket minél teljesebben ki tudja használni!

Tartozékok:

- 2db dobverő
- Használati útmutató

FELÉPÍTÉS

Ebben a részben arról lesz szó, hogyan helyezhetjük a hangszert játékkészültségbe. Használat előtt ezt a részt olvassuk el figyelmesen!

Áramellátás

Habár az DD-35 áramellátása biztosítható hálózati adapterrel vagy elemmel, a Yamaha a környezetkímélő hálózati megoldást javasolja, amikor csak lehetséges. Az adapter nemcsak környezetbarát, hanem soha ki nem merülő erőforrás is egyben.

■ Hálózatról történő üzemeltetés

- ② Bizonyosodjunk meg arról, hogy a berendezés **[STANDBY/ON]** kapcsolója STANDBY állásban van!
- ③ Először kössük rá a külön megvásárolható Yamaha PA-3B hálózati adapter egyenáramú kábelét a DD-35 **DC IN 10-12V** aljzatára!
- ④ Majd utána dugjuk be az adaptert a konnektorba!



Soha ne szakítsuk meg a készülék áramellátását - ne húzzuk ki az adaptert a fali csatlakozóból és ne vegyük ki az elemeket -, miközben a DD-35-tel felvételt készítünk! Az ilyen tevékenységünk eredménye adatvesztés lesz.
- Csak Yamaha PA-3B(vagy más, de csak a Yamaha által kifejezetten ajánlott típusú) adaptert használjunk, különben úgy az adapter, mint a hangszer olyan károsodást szenvedhet, amelyet meg sem lehet javítani!
Húzzuk ki a dugót a konnektorból, amikor a hangszert nem használjuk, vagy vihar esetén!

■ Működtetés elemmel

Az elemmel való üzemeltetéshez 6 darab 1,5 voltos R14P (LR14) vagy azzal azonos értékű (alkáli) elem használatát ajánlja a YAMAHA.

Amikor az elemek cseréjét el kell végezni, a következő jelek utalnak rá: a hangerő csökken, a hangzás torzzá válik és egyéb problémák is előfordulnak. Miután kikapcsoltuk a hangszeret, a következőt kell tenni az elemcsere során:

- ② Fordítsuk meg a hangszeret, és vegyük le az alján található elemrekesz fedelét!
- ③ Helyezzünk be a rajznak megfelelően hat 1,5 voltos elemet a polarításra ügyelve!
- ④ Miután meggyőződünk arról, hogy az elemek a helyükön vannak, tegyük vissza a fedelet!



- Az elemek behelyezésekor ügyeljünk a polarításra! Ha a behelyezés után a pólusok nincsenek összhangban a rajzzal, az elemek felmelegedhetnek és folyni kezhetnek.

- Nem szabad különböző típusú (pl. alkáli és mangán), sem új és használt elemeket egyszerre használni
- Ha a hangszeret előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, tanácsos kihúzni az adaptert a konnektorból vagy kivenni az elemet.
- Ha a hangszeret sokáig nem használjuk, vegyük ki az elemeket, mert folyhatnak!
- Az adapter kihúzása illetve bedugása a fali csatlakozóba aközben, miközben a berendezést elemről üzemeltetjük, meghibásodáshoz vezethet.

KEZELŐELEMÉK ÉS CSATLAKOZÓ ALJZATOK

Előlap

1. **DISPLAY** - kijelző
2. **[DIAL]**-tárcsa
3. **[PAD]**-gomb
4. **[KIT]**-gomb
5. **[SONG]**-gomb
6. **[TEMPO/TAP]**-gomb
7. **[DRUM GAME]**-gomb
8. **[LIGHT ON/OFF]**-gomb
9. **[HAND PERC]**-gomb
10. **[START/STOP]**-gomb
11. **[DEMO]**-gomb
12. **VOLUME [▼] [▲]** - gombok
13. **[STANDBY/ON]**-kapcsoló

14. Drum Padok (x4)

A készülék jobb oldala:

15. **PHONES/OUTPUT** - ide lehet csatlakoztatni egy sztereó fejhallgatót vagy erősítőt ill. hangszórót.

16. **DC IN 10-12V** - kapcsolóhével adapter (Yamaha PA-3B) csatlakoztatásához

Fejhallgató használata:

A zavartalan gyakorláshoz vagy éjszakai játékhoz sztereó fejhallgatót használhatunk, amelyet a jobb oldali PHONES/OUTPUT-aljzatra csatlakoztatunk. A hangszóró automatikusan kikapcsol, miután csatlakoztattuk a fejhallgatót.

Ne használjuk a fejhallgatót hosszú ideig nagy hangerőn, mert halláskárosodást okoz!

☞ **A DD-35-ös berendezés bármely külső berendezéshez való csatlakoztatása csak úgy lehetséges, ha előtte kikapcsoljuk és a hangerő szabályzót minimumra állítjuk. Így elkerülhetjük az áramütés veszélyét és a berendezés**

A DEMO SZÁM LEJÁTSZÁSA

A DD-35 rendelkezik egy speciális bemutató songgal, amely illusztrálja a hangszer lehetőségeit és tulajdonságait.

1 Kapcsoljuk be a berendezést!

Ezt a [**STANDBY/ON**]-gombbal tehetjük meg.

☞ **Amikor a készülék kikapcsolt állapotban van, akkor is folyik át rajta minimális áram. Amikor tudjuk, hogy hosszabb ideig nem használjuk a berendezést, húzzuk ki a dugót a fali csatlakozóból vagy vegyük ki az elemeket!**

2 A demo song indítása

Nyomjuk meg a [**DEMO**]-gombot, és a demo song lejátszása elkezdődik!

• AZ ÖSSZHANGERŐ SZABÁLYOZÁSA

Ez a DD-35-ön két nyomógombbal: a **VOLUME [▼] [▲]**- gombokkal történik 10 fokozatban : L0-L9

Nyomjuk meg a **VOLUME [▲]**-gombot, és a hangerő egy fokozattal emelkedik!

Nyomjuk meg a **VOLUME [▼]**-gombot, és a hangerő egy fokozattal csökken!

Bármelyik gombot lenyomva tartjuk, a szint gyorsan emelkedik illetve csökken.

L0*	←L5à	L9
Kicsi	←Hangerőà	Nagy

*L0 beállításnál a hangszer nem szól.

3 A demo song leállítás

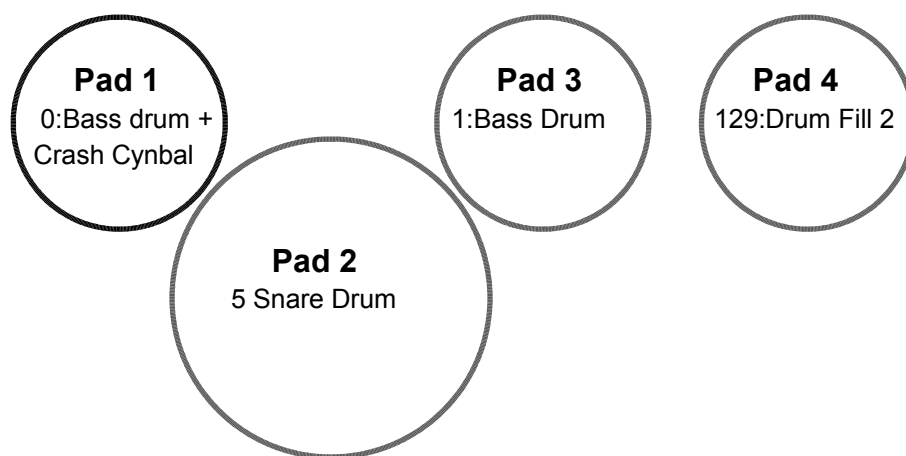
A leállításához lenyomjuk a [**DEMO**]-gombot még egyszer- vagy ehelyett a [**START/STOP**]-gombot.

JÁTÉK A PADOKKAL

Üssük meg a padot a tartozék dobverőkkel vagy a kezünkkel a dobhangszínnel való játékhoz! Amikor csak a kezünkkel játszunk, be kell kapcsolni a Hand Percussion üzemmódot a [HAND PERC]-gomb lenyomásával (a kijelző világít).

A pad hangereje alkalmazkodik a játékunkhoz: amikor lágyan és halkán játszunk, a hangerő kicsi, ha erősen játszunk, a hangerő is nagyobb lesz. Az aktuális hangerő attól is függ, melyik részét ütjük meg a padnak.

A PADOK ELNEVEZÉSE





HAND PERCUSSION (JÁTÉK KÉZZEL) BE / KI- KAPCSOLÁSA

A berendezésen játszhatunk a tartozékként adott dobverőkkel vagy a kezünkkel is.

1 Megnyomjuk a [HAND PERC]-gombot.

Mikor lenyomjuk a [HAND PERC]-gombot, a kijelzőn megjelenik az „on” és a pad érzékenysége automatikusan igazodik a kézzel való játékhoz.

 Amikor bekapcsoljuk a HAND PERCUSSION-t, a DD-35 automatikusan kiválasztja az játékhoz illő hangszínt. Amíg az „on” vagy „off” kijelzés látható a kijelzőn, a [DIAL]-szabályzóval is be ill. ki tudjuk kapcsolni ezt az üzemmódot.

 Amikor a Hand Percussion funkció él, semmi mással ne üssük a padot, csak a kezünkkel!

A dobszettek hozzárendelése a padokhoz

A DD-35 lehetővé teszi, hogy kiválasszunk egyet a rendelkezésünkre álló 100 dobszettből (00 - 99) Az eredeti útmutató 20. oldalán találjuk a dobszettek listáját. Válasszunk ki minél több Kitet és próbáljuk ki őket!

A Custom Drum Kit funkcióban saját dobfelszerelést programozhatunk be úgy, hogy hangszíneket rendelünk hozzá a padokhoz

1 Nyomjuk meg a [KIT]-gombot!

Amikor megnyomtuk a [KIT]-gombot, az aktuálisan kijelölt szett száma megjelenik a kijelzőn

2 Válasszuk ki a dobszett számát!

Fordítsuk el a **DIAL** tárcsát, hogy kiválasszuk a dobszettet!

A dobszett sorszáma növekszik, ha a **DIAL** tárcsát jobbra, az óramutatóval egyező irányba fordítjuk, és csökken, ha balra, az óramutatóval ellenkező irányba fordítjuk.



A "02" számú szett az alapbeállítás, amikor bekapcsoljuk a berendezést.

A „CU” kijelzésnél lehet az egyéni dobszetteket elmenteni.

Amikor egy songot választunk ki a berendezés automatikusan hozzárendeli a hozzá illő szettet.

A 90-99 számú szettekénél a hangzás mindannyiszor változik, ahányszor a padra ütünk.

Egyéni hangszínek hozzárendelése a padokhoz ("CU" Custom Kit)

A **DD-35** összesen 148 kiváló minőségű dobhangzást tartalmaz (lásd az eredeti útmutató 17. oldalán a "Drum Voice List."), ezeket hozzárendelhetjük a négy padhoz. Állítsunk be különböző hangszíneket és kreáljunk saját új „CU” Custom Drum Kit dobszetteket!



A gyárilag beállított dobszett a megváltoztatása után a "CU" Custom Drum Kit -be kerülnek mentésre.

A hangszer kikapcsolásakor az egyéni hozzárendelések elvesznek, helyettük visszaáll a gyári beállítás (02).

A "CU" Custom Drum Kit és a "02" szett az első változtatásig megegyezik

1 Megnyomjuk a [PAD]-gombot

Amikor megnyomtuk a [PAD]-gombot, a Pad 1-hez aktuálisan kijelölt hangszín számát mutatja a kijelző.

A hangszín száma	Kijelző	Leírás
24	24	-
124	Y 24	A 99 fölötti értékeket a szám előtti pont jelzi.

2 Kiválasztjuk a padot, amelyhez hozzá akarunk rendelni egy hangszínt.

Üssük meg a padot, miközben lenyomva tartjuk a {PAD}-gombot! A kijelzőn megjelenik az aktuálisan hozzárendelt hangszín.

3 Kiválasztjuk a hangszín számát.

A hangszíneket kiválaszthatjuk a pad ütögetésével (ezalatt a hangszíneket halljuk), vagy a **DIAL** tárcsa elfordításával

- **A hangszín-választáshoz üssük meg a padot!**

Valahányszor megütjük a padot, a hangszín sorszáma eggyel növekszik.

- **Használjuk a DIAL tárcsát a hangszín kiválasztásához!**

A hangszín sorszáma növekszik, ha a {PAD}-gombot lenyomva a **DIAL** tárcsát jobbra, az óramutatóval egyező irányba fordítjuk, és csökkenni fog, ha a **DIAL** tárcsát balra, az óramutatóval ellenkező irányba fordítjuk.

A **2** és **3** lépések ismétlésével kiválaszthatjuk a többi padot és elvégezhetjük a beállításokat.

4 **Játszunk a saját dobszeten.**

Miután beállítottuk a padok hangszíneit és felengedtük a **[PAD]**-gombot, le lehet játszani a beállított hangszíneket a padokon.

A beállított hangszíneket a DD-35 automatikusan elmenti a Custom Kit-be

SONG LEJÁTSZÁSA

A berendezés egyik szolgáltatása a 100 különböző song, amelyet kíséretként használhatunk. (Lásd a songok listáját az eredeti útmutató 19. oldalán.) Válasszunk egy songot a listáról és hallgassuk meg!

Az 5 - 59. és a 65 - 94. zeneszámok gyakorlósongok, amelyeket mint egy tanár által kiszabott gyakorlatot használhatunk. Miközben megpróbáljuk lejátszani ezeket a számokat, begyakorolhatunk egyes ritmusmintákat. Ezeket a songokat a Game-funkcióban is használhatjuk, l. később.

A 60 - 64. szám egy-egy teljes song, míg a 95 - 99. számúakat kifejezetten a Game-funkcióhoz programozták.



A DD-35 egyszerre 16 hangot tud

megszólaltatni.

Egy song kiválasztása és lejátszása

1 **Nyomjuk meg a [SONG]-gombot!**

Amikor megnyomjuk a **[SONG]**-gombot, az aktuális song száma megjelenik a kijelzőn.

2 **Válasszuk ki a song számát!**

Fordítsuk el a **DIAL** tárcsát, hogy kiválasszuk a song számát!

A song sorszáma növekszik, ha a **DIAL** tárcsát jobbra, az óramutatóval egyező irányba fordítjuk, és csökken, ha a **DIAL** tárcsát balra, az óramutatóval ellenkező irányba fordítjuk. (A songok listáját l. az eredeti útmutató 35. oldalán)



- A "00" sorszámú songot választja ki a berendezés automatikusan, amikor bekapcsoljuk
- A készülék automatikusan a songhoz legjobban illő dobszettet választja ki.
- A songok nehézségi foka a listán látható (19.o.)

3 Nyomjuk meg a [START/STOP]-gombot!

Amikor megnyomjuk a [START/STOP]-gombot, felhangzik a song.
A lejátszást a [START/STOP]-gomb újbóli megnyomásával állíthatjuk le.



A TAP START funkcióval is el lehet indítani a songok lejátszását.

TAP START

A Tap Start funkció teszi lehetővé, hogy beállítsuk a song tempóját és elindítsuk a kíséretet úgy, hogy lekopogjuk a tempót.
A kíséret abban a tempóban fog megszólalni, ahogyan lekopogtuk a padon.

1 Nyomjuk meg a [TEMPO/TAP]- gombot!

Amíg a songlejátszás áll, nyomjuk meg [TEMPO/TAP]-gombot! A Tap Start funkció készenléti állapotba kerül.

A Tap Start funkció törlése a [TEMPO/TAP]-gomb ismételt megnyomásával történik.

2 Játsszunk a Tap Starttal.

4/4-es song esetén üssük meg az egyik padot négyszer, és a kíséret a kívánt tempóban fog indulni.



A különböző tempókhoz különböző módon kell a padokat ütni, 5/4-hez ötször, 3/4-hez háromszor és 6/8-hoz kétszer

3 A song lejátszásának leállítása

Nyomjuk le a gombot, és a songkíséret le fog állni.

A TEMPÓ BEÁLLÍTÁSA

A songok tempóját be lehet állítani 40 - 240 bpm (ütés/perc) között. Minél magasabb a beállított érték, annál gyorsabb a tempó.

1 Nyomjuk meg a [TEMPO]-gombot!

Amikor megnyomjuk a **[TEMPO]**- gombot, az aktuális tempó értéke megjelenik a kijelzőn.

Tempó	Kijelző	Leírás
90	90	-
140	Y40	A 99 fölötti értékeket egy pont mutatja a kijelzőn.
240	Y4Y0	A 199 fölötti értékeket két pont jelzi.

2

Állítsuk be a tempót!

A tempó beállításához a **DIAL** tárcsát használjuk. Az érték növeléséhez jobbra, a csökkentéséhez balra fordítjuk a gombot. (A tempó értékei 32 —240 bpm) A **[SONG]**-gomb megnyomásával lehet kilépni a tempóbeállítás üzemmódból.



Amikor egyszerre nyomjuk meg a **[SONG]** és **[TEMPO/TAP]**-gombokat, a kiválasztott song saját beprogramozott tempójában szól.

- **A taktusütés-kijelzőkről (BEAT-kijelző)**

Songok lejátszásakor a kijelzőn a két pont az ütemnek megfelelően villog, hogy segítse az ütemtartást.

4/4-es ütemű, 80 bpm tempójú songnál ez látható a kijelzőn:

Kijelző	Leírás
·8·0	Az ütem első ütése
8·0	Második, harmadik és negyedik ütés

Pad Light be/ki

Amikor ez a funkció él, a songlejátszás közben megszólaló pad felvillan.

Ugyanez történik, amikor ráütünk egy padra.

A Pad Light a Game-funkcióban is szerephez jut. Egy Game Song lejátszásakor a padok a ritmusnak megfelelően villognak mutatva, melyiket kell megütni.

1

Megnyomjuk a **[LIGHT ON/OFF]**-gombot.

Ilyenkor a kijelzőn megjelenik az aktuális beállítás: on vagy off. A gombot addig nyomkodjuk, ameddig a kívánt beállítás meg nem jelenik.



- Amíg az „on”vagy „off” kijelzés látható a kijelzőn, a **[DIAL]**-szabályzóval is el lehet végezni ezt a beállítást.
- Game-funkcióban a Pad Light mindig él.

2

Megütjük a padokat.

A megütött pad felvillan.



Ha sokáig játszunk a Pad Light funkcióval, az túlterhelheti a szemet, ezért célszerű óránként tízperces szünetet tartani.

JÁTÉK A GAME FUNKCIÓVAL

A DD-35 rendelkezik egy sor különlegesen beprogramozott zeneszámmal, amelyet a Game funkcióban gyakorlásra használhatunk. Válasszunk ki egyet közülük (05 - 99), melléjük pedig egy Game-típust - ezután kipróbálhatjuk, milyen jól tudjuk tartani a ritmust!

- Game 1** Ennél a típusnál nem fontos, hogy a megfelelő padot üssük le, a lényeg csak az, hogy a padot a villogó fényeknek megfelelően, a ritmust tartva üssük meg.
- Game 2** Ennél a típusnál, amely egy fokkal magasabb szintű, mint az előző, a ritmust tartva a megfelelő padot kell megütni. Ha az időzítés nem megfelelő vagy ha nem a felvillanó padot ütöttük meg, a hangszer nem ad hangot.
- Game 3** Ennél a típusnál, amely megint csak egy fokkal magasabb szintű, mint az előző, a song teljes dobszólama elnémul, és ezt mi játszuk be. A hangszer annál magasabbra fogja értékelni teljesítményünket, minél jobban megközelítjük az eredeti ritmust. A songhoz játszhatunk saját elképzelésünk szerint is - a hangszer minden ütést megszólaltat.

* A DD-35 rendelkezik egy sor songgal (5 - 59. és 65 - 94.), amelyet kifejezetten gyakorlási céllal programoztak. A song elindítása után - ezt a DD-35 a "Ready" szóval jelenti be - először a feladatot halljuk. Amint a DD-35 kiadja a "Go!" utasítást, bejátszhatjuk a ritmusmintát. Ezen a módon szórakozva tanulhatunk.

A 60 - 64. számúak komplett songot. Arra alkalmasak, hogy megtanuljuk a tökéletes időzítést és a ritmustartást egy teljes song alatt. A padok, amelyeket meg kell ütni, felvillannak - igyekezzünk ezeket a megfelelő ritmusban leütni!

A 95 - 99. számúak speciális Game songok, amelyeknél rá kell ütnünk a felvillanó padra, de nincsen előzetesen megadott ritmusminta, amelyet követnünk kellene. Próbáljuk ki ezt, és megállapíthatjuk, milyen jó a reakciónk!

A DD-35 rendelkezik értékelő funkcióval is, amely értékeli a játékunkat, és mint egy igazi tanár, közli is a véleményét.

Egy Game song kiválasztása és megszólaltatása

- 1** Megnyomjuk a [SONG]-gombot, és a DIAL-tárccsával kiválasztjuk a demo songot.

A 05 - 99. számú songok közül válasszunk!

2 Megnyomjuk a [DRUM GAME]-gombot, hogy kiválasszuk a Game típusát, és játszani kezdünk.

A játéktípus kiválasztásához annyiszor nyomjuk meg a {DRUM GAME}-gombot, amíg a kijelzőn meg nem jelenik a megfelelő típus: 1, 2, 3 vagy off. Ez utóbbinál a song normál módon kerül lejátszásra. A [DRUM GAME]-gomb megnyomásával automatikusan indul a Game.

3 A [START/STOP]-gombbal fejezzük be a gyakorlást.

A DD-35 értékeli a játékunkat, és a végén közli velünk, milyen eredményt értünk el: „OK”, „Good” (jó), „Very Good” (nagyon jó), „Excellent” (kitűnő)

FÜGGELÉK

Hibaelhárítás

A használat során felmerülő problémák gyakran igen egyszerűen megoldhatók.

Mielőtt arra gondolnánk, hogy a berendezés elromlott, fussuk át az itt leírt eseteket! Amennyiben a hibát ezután sem tudnánk elhárítani, forduljunk egy Yamaha-szervízhez! ne próbáljuk meg magunk megjavítani a hangszert, mert esetleg helyrehozhatatlan károsodást szenvedhet!

Probléma	Ok és megoldás
A hangszer be- és kikapcsoláskor rövid zümmögő vagy kattató hangot ad.	Normális jelenség. Bekapcsoláskor a feszültség megugrása okozza.
A LED-kijelző elsötétül. Ha leütünk egy padot, akkor sem világít, "000" látható rajta.	Az elemek lemerülőben vannak. Cseréljük ki őket vagy használjunk adaptert!
Eltűnnek a saját hangszín-kiosztások vagy visszaállnak a gyári beállítások.	
A hangszer nem szól.	<ul style="list-style-type: none"> Túl alacsonyra állítottuk be a hangerőt. Csavarjuk fel az értéket! A PHONES/OUTPUT-kimenetre valami rá van kötve. Húzzuk ki!
A kiválasztott hangszín nem szól, amikor ráütünk a padra.	Nem rendeltük hozzá a hangszínt a padhoz. Használjuk a PAD ASSIGN-funkciót!
A padok hirtelen felvillannak.	Ez akkor történik meg, amikor a hangszerhez egy ideig nem nyúltunk.