

ドラムトリガーモジュール

# DTX-PRO DTX-PROX

リファレンスマニュアル

JA

# 目次

<b>DTX-PROとDTX-PROXの違い</b>	<b>5</b>
DTX-PRO.....	5
DTX-PROX.....	5
リファレンスマニュアル内の表記.....	6
<b>取扱説明書からの参照(リンク集)</b>	<b>7</b>
DTX-PRO取扱説明書.....	7
DTX-PROX取扱説明書.....	8
<b>トリガーで音が鳴るしくみ</b>	<b>9</b>
トリガー入力端子、トリガー入力、トリガー入力ソースの関係.....	9
トリガー入力端子の入力モード.....	10
トリガーで鳴らす音色(インスト、ボイス).....	11
ボイスとレイヤー.....	11
ユーザーボイス.....	12
ユーザーボイスを選択してインポート.....	12
再生方法(ワンショット、ループ)の変更.....	12
ユーザーボイスのエディットと確認方法.....	12
トリガー入力またはトリガー入力ソースを選ぶ.....	13
トリガー入力ごとの設定.....	13
トリガー入力ソースごとの設定.....	14
パッドの切り替え(DTX-PROX).....	14
<b>エフェクト構成</b>	<b>15</b>
キットごとに設定するエフェクト.....	16
システム全体で設定するエフェクト.....	17
<b>PROシリーズ音源の内部メモリー</b>	<b>18</b>

<b>MENUボタン</b>	<b>19</b>
画面の基本操作 .....	19
機能一覧 .....	20
パラメーター説明 .....	25
Kit Edit .....	25
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX) .....	38
Training (DTX-PROX) .....	45
Utility .....	46
Master EQ .....	56
Phones EQ .....	59
Job .....	62
File .....	76
<i>Bluetooth</i> (DTX-PROX) .....	88
Factory Reset .....	89
Version .....	91
<b>KITモード</b>	<b>92</b>
外部の音色をインストとして鳴らす .....	92
<b>CLICKモード</b>	<b>95</b>
SETTING ([F3]) 機能一覧 .....	95
SETTING ([F3]) パラメーター説明 .....	96
外部の音色をクリックとして鳴らす .....	98
<b>RECORDERモード</b>	<b>99</b>
SETTING ([F3]) 機能一覧 .....	99
SETTING ([F3]) パラメーター説明 .....	100
<b>トレーニングで練習する</b>	<b>101</b>
トレーニングを始める、終わる .....	102
各トレーニングの詳細 .....	104
SETTING (F3) パラメーター説明 .....	113

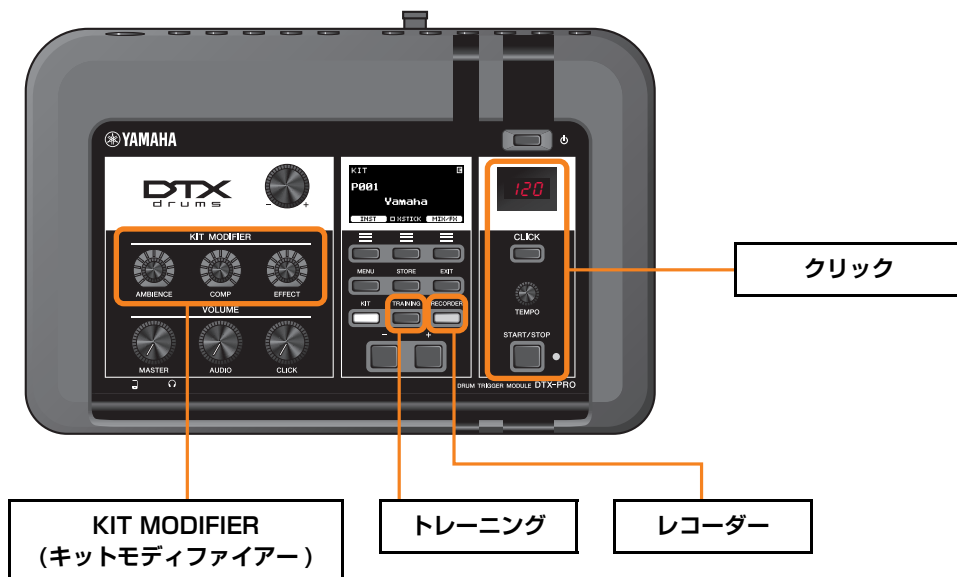
<b>PROX</b>	<b>フェーダーセレクト FX</b>	<b>120</b>
	インストごとのエフェクトのかかり具合を変える .....	120
<b>PROX</b>	<b>フェーダーセレクト CUSTM</b>	<b>122</b>
	カスタム設定をする .....	122
<b>PROX</b>	<b>LIVE SETモード</b>	<b>123</b>
	LIVE SET(ライブセット) .....	123
	ライブセット 機能一覧 .....	123
	LIVE ([F1]) 機能説明 .....	124
	SETTING ([F3]) 機能説明 .....	124
	ライブセットを編集する .....	124
	ライブセットから編集したいステップを選ぶ .....	124
	ステップを登録する .....	126
	オーディオファイルに合わせてクリックを鳴らす .....	128
	ステップを削除する .....	129
	ステップを並び替える .....	130
	カスタマイズしたライブセットに名前を付けて保存する .....	130
	保存したライブセットを呼び出す .....	131
	<b>ライブ用のセッティング</b>	<b>133</b>
	設定 .....	133
	便利機能 .....	134
	<b>コンピューターと接続する</b>	<b>135</b>
	Yamaha Steinberg USB Driverをインストールする .....	136
	DAWソフトウェアを使う .....	136
	<b>困ったときは</b>	<b>137</b>
	<b>資料</b>	<b>143</b>
	エフェクトタイプ .....	143

# DTX-PROとDTX-PROXの違い

## DTX-PRO

クリック、レコーダー、トレーニングなどの基本的な機能が搭載されています。KIT MODIFIER(キットモディファイアー)ノブを使って、アンビエンス、コンプ、エフェクトを直感的に操作できます。

多彩なトレーニングメニューには、[TRAINING](トレーニング)ボタンからアクセスできます。



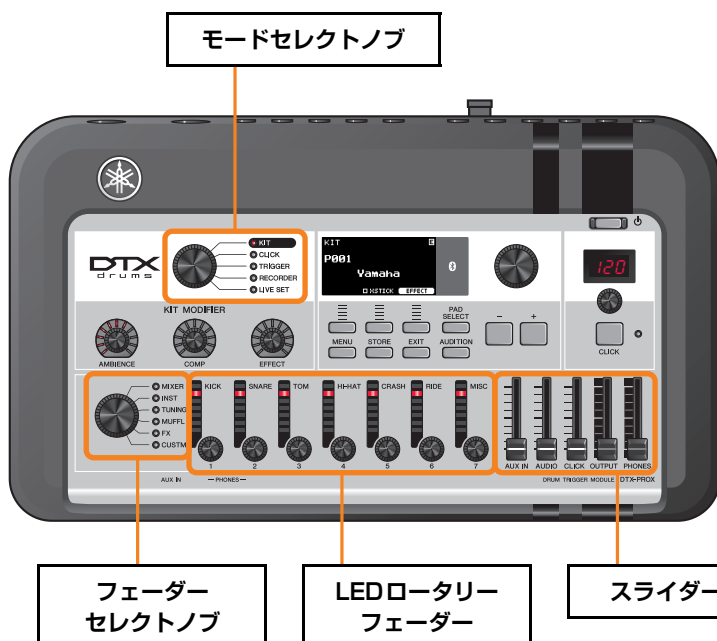
本ドキュメントでは、DTX-PROファームウェアバージョン1.02で説明しています。それ以前のバージョンの場合はアップデートをおすすめします。

<https://www.download.yamaha.com/jp/>

## DTX-PROX

DTX-PROと同じ機能に加えて、ライブセット機能や[INDIVIDUAL OUTPUT]端子が搭載されています。

DTX-PROと同じトレーニングメニューが[MENU]ボタンからアクセスできます。



- 直感的なエディットを可能にする操作子類 (スライダー、LEDロータリーフェーダーなど)
- ライブパフォーマンスに便利なライブセット機能や豊富な入出力端子 (INDIVIDUAL OUTPUT、AUX IN)
- 複数のトリガー設定を保存(ストア)
- Bluetooth® オーディオに対応

## リファレンスマニュアル内の表記

### モデル名

本ドキュメントでは、DTX-PROとDTX-PROXをまとめて「PROシリーズ音源」と表記します。

モデル別で異なる場合は、以下のアイコンと背景色で示します。

<b>PRO</b>	DTX-PROのみに該当
<b>PROX</b>	DTX-PROXのみに該当

### 「注記」と「NOTE」

<b>注記</b>	故障、損傷や誤作動、データの損失の発生が想定される内容
<b>NOTE</b>	補足説明

# 取扱説明書からの参照(リンク集)

取扱説明書からの参照先は以下のとおりです。

## ● DTX-PRO取扱説明書

掲載ページ	内容	参照先
5	注記 システム設定	PROシリーズ音源の内部メモリー(18ページ)
5	注記 データをUSBフラッシュメモリー/コンピューターに保存	MENU/File/Save
11	[MENU]ボタン	MENUボタン(19ページ)
13	コンピューターの使いかた	コンピューターと接続する(135ページ)
16	ヘッドホンEQ	MENU/Phones EQ
17	トリガーセットアップを変える	MENU/Job/Trigger
20	データの保存	MENU/File/Save
22	USBフラッシュメモリーの初期化	MENU/File/Format
29	リコール機能	MENU/Job/Kit/Recall
31	パッドごとの音量、パッド部位ごとの音量を変える	MENU/Kit Edit/Volume
35	ドラムセットの音を変える	MENU/Kit Edit
37	オーディオファイルの取り込みかた	KITモード： 外部の音色をインストとして鳴らす(92ページ)
40	クリックのその他の設定を変える	CLICK/SETTING
42、43	レコーダーのその他の設定を変える	RECORDER/SETTING
42	演奏データをオーディオファイルとしてエクスポート	MENU/Job/Recorder/Export Audio
46	トレーニングソング選択、トレーニング時間(タイマー設定)、難易度など	TRAINING/SETTING
57	トリガー入力を2つに分けて使う	MENU/Trigger/Input Mode
58	パッドタイプの設定	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
61	コンピューターの接続方法	コンピューターと接続する(135ページ)
64、65	困ったときは パッドタイプ設定	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
64	困ったときは ダブルトリガー、クロストーク	ダブルトリガー： MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime  クロストーク： MENU/Trigger/Crosstalk
65	困ったときは USBフラッシュメモリーの空き容量の確認	MENU/File/Memory Info

## ● DTX-PROX取扱説明書

掲載ページ	内容	参照先
5	注記 システム設定	PROシリーズ音源の内部メモリー (18ページ)
5	注記 データをUSBフラッシュメモリー/コンピューターに保存	MENU/File/Save
11	トリガー入力 トリガー入力ソース	トリガーで音が鳴るしくみ(9ページ)
11	[MENU]ボタン	MENUボタン(19ページ)
13	[AUX IN](外部入力)端子	MENU/Utility/Input Output
13	コンピューターの使いかた	コンピューターと接続する(135ページ)
20	データの保存	MENU/File/Save
22	USBフラッシュメモリーの初期化	MENU/File/Format
25	Bluetooth機能のオンオフ切り替え	MENU/Bluetooth
32	リコール機能	MENU/Job/Kit/Recall
34	ドラムセットの音を変える	MENU/Kit Edit
35	パッドごとの音量、パッド部位ごとの音量を変える	MENU/Kit Edit/Volume
36	[PAD SELECT]ボタンでパッドを切り替える	パッドの切り替え(14ページ)
37	オーディオファイルの取り込みかた	KITモード： 外部の音色をインストとして鳴らす(92ページ)
39	インストごとのエフェクトのかかり具合を変える	フェーダーセレクト FX(120ページ)
39	カスタム設定Master EQ、Phones EQのゲイン、各クリックタイミ ングの音量、MIDIコントロールチェンジ送信など	フェーダーセレクト CUSTM(122ページ)
43	クリックのその他の設定を変える	CLICK/SETTING
45	トリガー設定を変える	TRIGGER/SETTING
46、47	レコーダーのその他の設定を変える	RECORDER/SETTING
46	演奏データをオーディオファイルとしてエクスポート	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	[INDIVIDUAL OUTPUT]端子の出力先の割り当てを変える	MENU/Utility/Indiv Out
51	トリガー入力を2つに分けて使う	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	コンピューターの接続方法	コンピューターと接続する(135ページ)
57、58	困ったときは パッドタイプやトリガーの設定	TRIGGER/SETTING
57	困ったときは MENU/Utility/Output Gain	MENU/Utility/Output Gain
58	困ったときは ダブルトリガー、クロストーク	ダブルトリガー： TRIGGER/SETTING/Pad Type/RejectTime クロストーク： TRIGGER/SETTING/Crosstalk
59	困ったときは USBフラッシュメモリーの空き容量の確認	MENU/File/Memory Info



# トリガーで音が鳴るしくみ

トリガーとは、電子ドラムのパッドを叩くことで発生する「トリガー信号」(叩いた強さや位置についての情報)のことです。ドラムトリガーモジュールでは、トリガー入力端子を通じてトリガー信号を受けると音が鳴ります。

## トリガー入力端子、トリガー入力、トリガー入力ソースの関係

ここでは、トリガー入力端子、トリガー入力、トリガー入力ソースの関係について説明します。

### トリガー入力端子

PROシリーズ音源には[①SNARE]から[⑭]のトリガー入力端子があります。

[⑫KICK/⑬]端子、[⑥TOM3/⑦]端子、[④TOM2/⑤]端子、[②TOM1/③]端子は、入力モードを切り替えることで、トリガー入力とトリガー入力ソースを変更できます。

[①SNARE]端子と[⑭]端子はシングルピエゾ3ゾーンとマルチピエゾ2ゾーンの切り替え(PadTypeを選択すると自動で変わる)が可能です。

### トリガー入力ソース

パッドのゾーンごとに発生するトリガー信号を「トリガー入力ソース」と呼びます。

PROシリーズ音源がパッドからのトリガー信号を受けると、PROシリーズ音源からトリガー入力ソースが鳴ります。

トリガー入力端子	トリガー入力名	トリガー入力ソース名
①	Snare	SnareHd
		SnareOp
		SnareCl
②	Tom 1	Tom 1Hd
		Tom 1Rm
③	Pad3	Pad3
④	Tom2	Tom2Hd
		Tom2Rm
⑤	Pad5	Pad5
⑥	Tom3	Tom3Hd
		Tom3Rm
⑦	Pad7	Pad7
⑧	Ride	RideBw
		RideEg
		RideCp
⑨	Crash 1	Crash 1 Bw
		Crash 1 Eg
		Crash 1 Cp

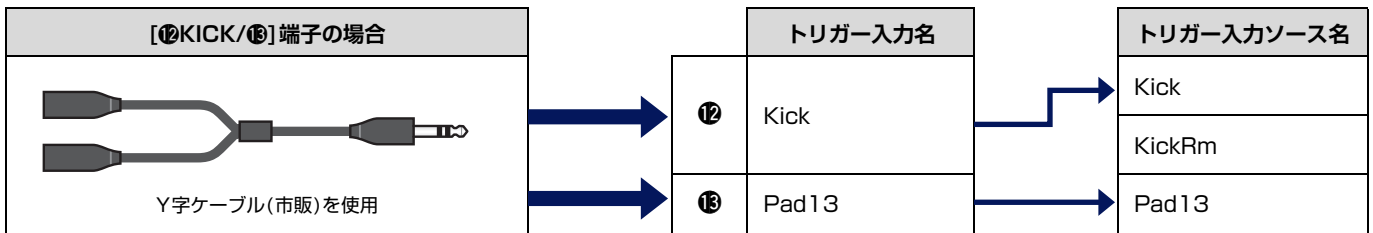
トリガー入力端子	トリガー入力名	トリガー入力ソース名
⑩	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
⑪	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
⑫	Kick	Kick
		KickRm
⑬	Pad 1 3	Pad 1 3
⑭	Pad 1 4	Pad 1 4 Hd
		Pad 1 4 Rm 1
		Pad 1 4 Rm 2

## トリガー入力端子の入力モード

[12]KICK/[13]端子、[6]TOM3/[7]端子、[4]TOM2/[5]端子、[2]TOM1/[3]端子では入力モードを設定できます。入力モードには「separate(セパレート)」と「paired(ペアード)」があります。

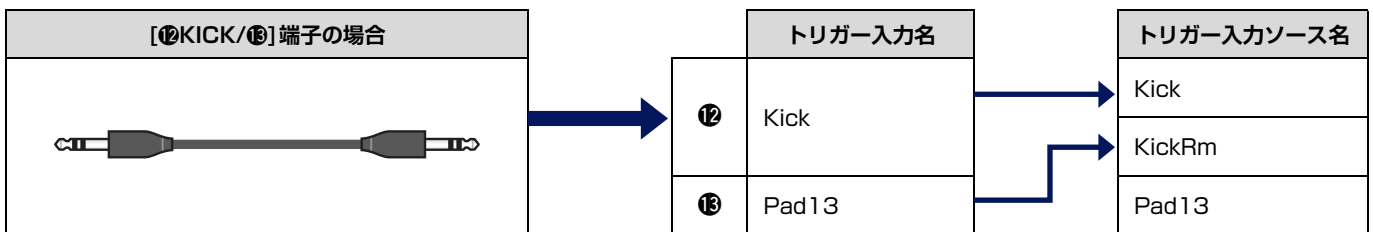
### separate(セパレート)

「separate」はトリガー入力端子を2つのインストに分けて使う設定です。たとえば、[13]端子で受けたトリガー信号はトリガー入力ソースの「Pad13」に接続されます。「KickRm」の音は鳴りません。



### paired(ペアード)

「paired」ではトリガー入力端子を1つのインストで使います。たとえば、[13]端子で受けたトリガー信号はトリガー入力ソースの「KickRm」に接続されます。「Pad13」の信号は鳴りません。



トリガー入力端子に接続したパッドからは鳴らない場合でも、外部MIDI機器から鳴らすことができます。または、トリガー入力切り替え画面で[F3]ボタンを押すと試聴できます。DTX-PROXの場合は、パッドセレクトを押して直接トリガー入力切り替え画面を開くこともできます。

## トリガーで鳴らす音色(インスト、ボイス)

トリガー入力ごとやトリガー入力ソースごとにインストやボイスを割り当てて鳴らすことができます。

### インスト

キットのドラムセットを構成している一つの打楽器(スネアドラム、タム、シンバル、キックなど)のことです。PROシリーズ音源ではトリガー入力ごとにインストを切り替えられます。

### ボイス

インストを構成する音のことです。PROシリーズ音源では、トリガー入力ソースごとにボイスを切り替えられます。たとえば、スネアドラムでは、同じパッドからヘッドショット音、オープンリムショット音、クローズドリムショット音などを鳴らし分けることができます。そのような違う音の一つひとつをボイスと呼び、PROシリーズ音源にはいろいろな打楽器の音、効果音、エレクトリックな音などが内蔵されています。また、内蔵されているボイスだけでなく、インポートしたオーディオファイルをユーザー音色として鳴らすこともできます。

#### NOTE

インポートしたオーディオファイルは、ボイスのカテゴリから「User」を選ぶと鳴らすことができます。PROシリーズ音源にインポートして読み込んだファイルを「ウェーブ」と呼びます。インポートする前のファイルは「オーディオファイル」と呼びます。

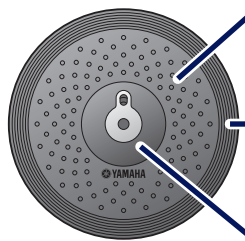
## ボイスとレイヤー

1つのトリガー入力ソースあたり4つ(A~D)のレイヤーを持っています。レイヤーごとにボイスを設定できるので、1つのトリガー入力ソースから最大4つのボイスを鳴らすことができます。

4つのボイスを同時に鳴らしたり、順番に鳴らしたりできます。

また、各レイヤーのペロシティー範囲を設定することによって、パッドを叩く強さに応じてレイヤーを鳴らし分けることもできます。

例: シングルピエゾ3ゾーンパッドをCrash1として使う場合



トリガー入力ソース	レイヤー	ボイス	インスト
Crash1Bw	A	ボイス	インスト
	B	ボイス	
	C	ボイス	
	D	ボイス	
Crash1Eg	A	ボイス	
	B	ボイス	
	C	ボイス	
	D	ボイス	
Crash1Cp	A	ボイス	
	B	ボイス	
	C	ボイス	
	D	ボイス	

## ユーザーボイス

内蔵されているボイスだけでなく、オーディオファイルをインポートしてユーザーボイスとして鳴らすことができます。オーディオファイルのインポートの方法は複数用意されています。

### トリガー入力単位のオーディオファイルインポート

パッドを指定してオーディオファイルをインポートします。すべての入力ソースで同じウェーブが鳴ります。

### トリガー入力ソース単位のオーディオファイルインポート

入力ソースを指定してオーディオファイルをインポートします。入力ソースごとに違うウェーブを鳴らすことができます。ABCDのレイヤーを指定することもできます。

### クリックのオーディオファイルインポート

アクセントや4分音符などクリックタイミングごとに自分の好きなオーディオファイルを割り当てて鳴らすことができます。

上記の操作を行った場合は自動的に空きのユーザーボイスにウェーブが割り当てられ、音が鳴るユーザーボイスができます。他のキットやユーザークリックでも、このユーザーボイスを選択すれば鳴らすことができます。

## ユーザーボイスを選択してインポート

1つのユーザーボイスには、最大10個のオーディオファイルをインポートすることができます。ただし、一度に複数のウェーブを鳴らすことはできません。ベロシティー範囲を調整して叩く強さによって鳴らし分けてください。


ベロシティー範囲が重なったウェーブがある場合は、番号が小さいウェーブが鳴ります。

## 再生方法(ワンショット、ループ)の変更

通常、ユーザーボイスは1回再生して止まります。くり返し再生したい場合は、MENU/Kit Edit/Voice/VoiceHoldModeを「on」にします。

この場合、パッドを叩くたびに、ウェーブ再生のスタートとストップをくり返します。

## ユーザーボイスのエディットと確認方法

MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit画面内の[  ](オーディション)ボタンで音を鳴らして確認する場合、ワンショット再生のみが可能で、再生速度も一定です。

エフェクトはかかりません。

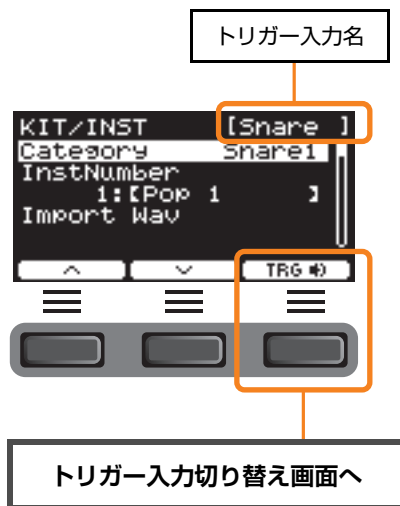
再生速度を変更したり、エフェクトをかけたり、パッドを叩いて鳴りかたを確認したい場合は、キットにユーザーボイスを割り当ててください。

## トリガー入力またはトリガー入カソースを選ぶ

トリガー入力またはトリガー入カソースごとに設定するパラメーターの画面では、画面右上に対象となるトリガー入力名、またはトリガー入カソース名とレイヤー (A、B、C、Dのいずれか)が表示されます。

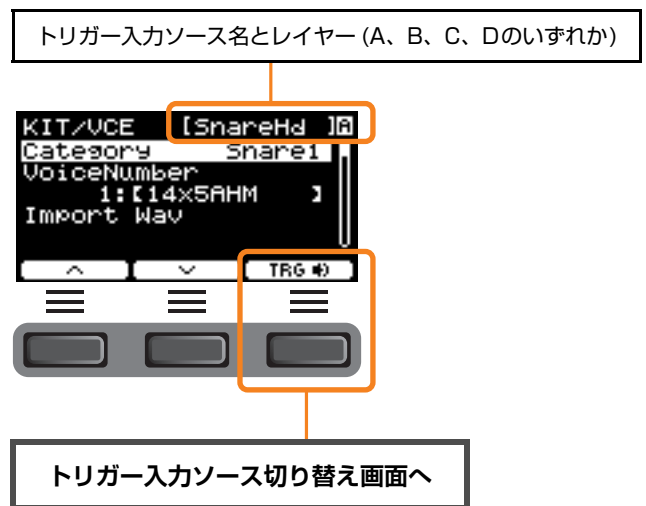
### ● トリガー入力

例：MENU/Kit Edit/Instの場合



### ● トリガー入カソース

例：MENU/Kit Edit/Voiceの場合

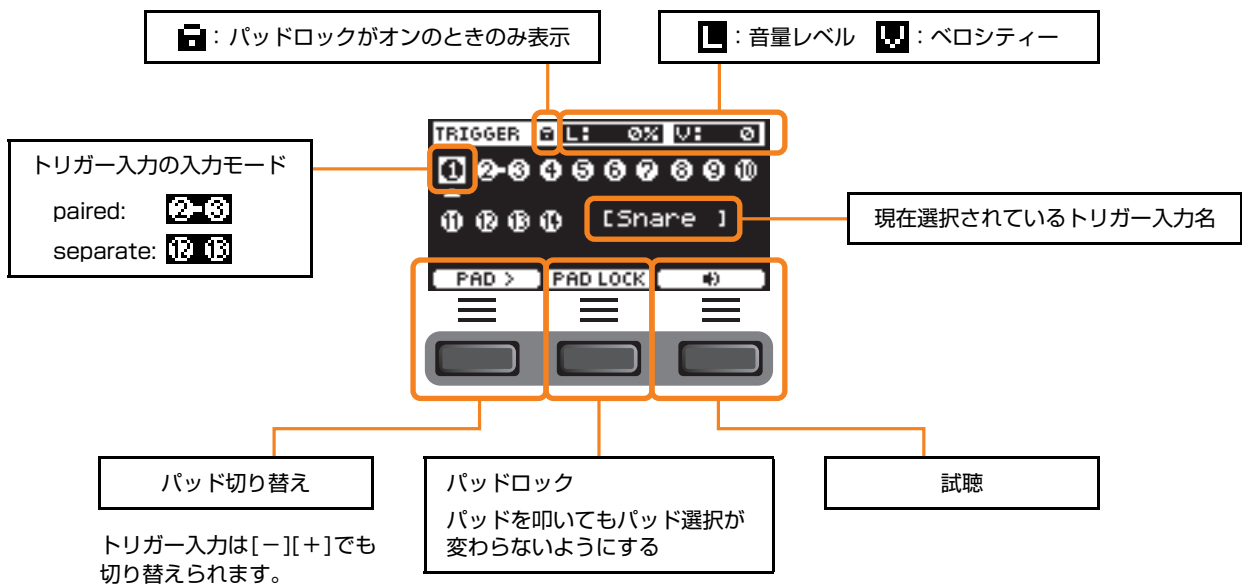


## トリガー入力ごとの設定

MENU/Kit Edit/InstやDTX-PROのMENU/Trigger/Pad Typeなど、トリガー入力ごとの設定画面で「TRG」ボタン (F3)を押すと、トリガー入力切り替え画面が開きます。

DTX-PROXでは[PAD SELECT]を押してこの画面を開くことができます。

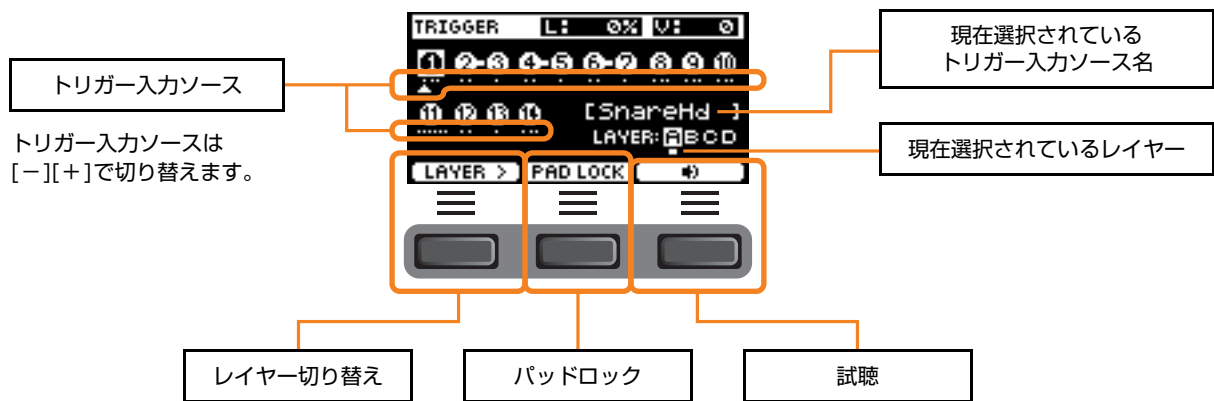
### ● トリガー入力切り替え画面



## トリガー入カソースごとの設定

MENU/Kit Edit/VoiceやMENU/Utility/Padなど、トリガー入カソースごとの設定画面で「TRG」ボタン([F3])を押すと、トリガー入カソース切り替え画面が開きます。

### ● トリガー入カソース切り替え画面



## PROX パッドの切り替え

[PAD SELECT](パッドセレクト)ボタンを押すと、場面に応じた画面が表示されます。

フェーダーセレクトノブとLEDロータリーフェーダーを使って、インストごとに設定を変える場合は、タム1、タム2、タム3や、クラッシュ1、クラッシュ2の切り替えにパッドセレクトボタンを使えます。



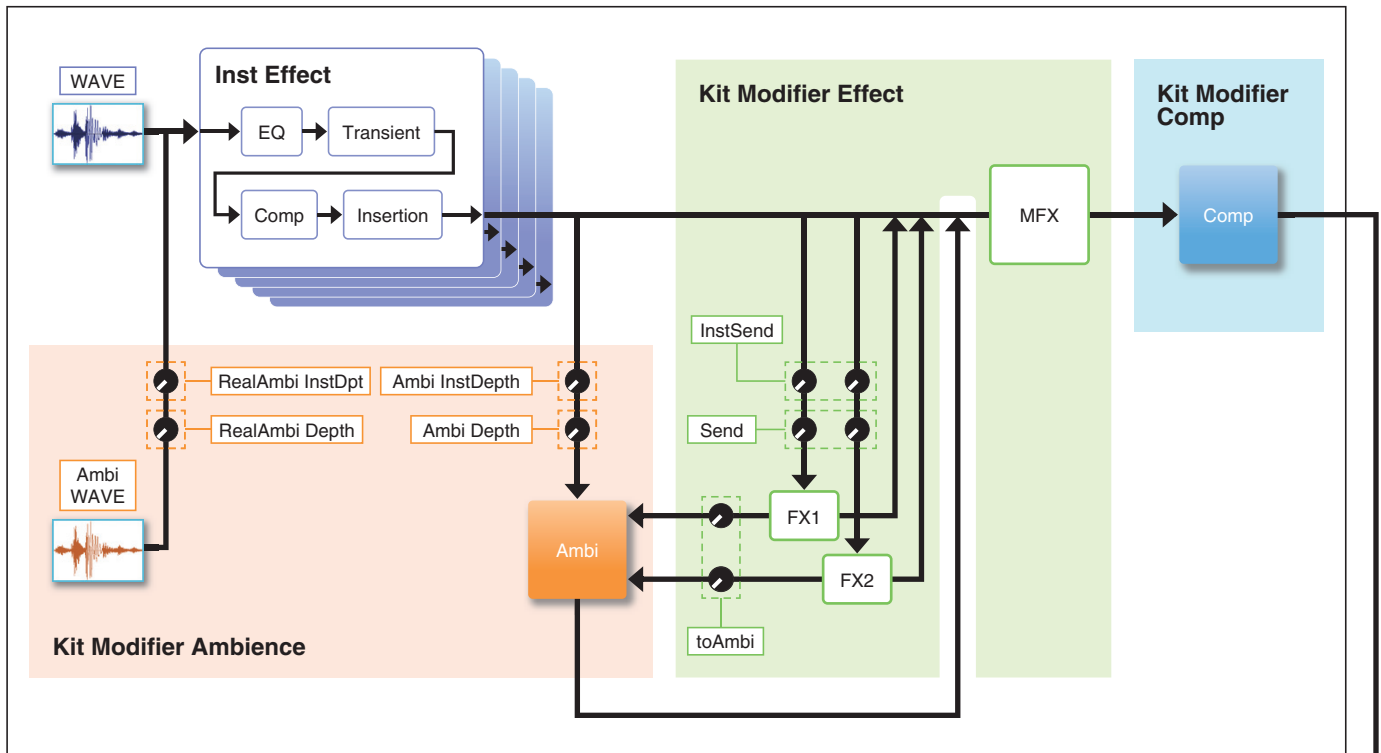
それ以外の場合はトリガー入力切り替え画面 やトリガー入カソース切り替え画面が表示されます。

# エフェクト構成

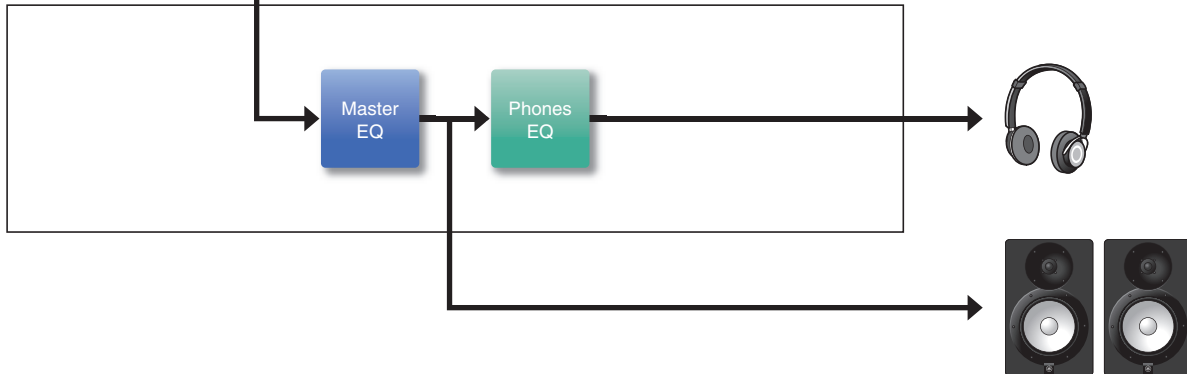
DTX-PROとDTX-PROXのエフェクトのブロック構成は同じです。  
キットごとに設定するエフェクトとシステム全体で設定するエフェクトに分けられます。

## ● エフェクトブロック図

### Kit Edit



### System Setting



# キットごとに設定するエフェクト

KIT MODIFIER(キットモディファイアー)は、3つのブロック (Ambience、Comp、Effect) によって構成され、それぞれの音色効果をノブで調整します。

## Ambience (アンビエンス)

---

下記の2種類があります。

### ● RealAmbi

実際にスタジオでレコーディングされた残響音です。インストによっては対応していないものがあります。インストごとに深さを設定できます。

### ● Ambi

デジタル処理によって付加される残響エフェクト(リバーブ)です。Ambi Typeを選択し、インストごとに深さを設定できます。

[AMBIENCE]ノブのカーブ設定により、RealAmbiとAmbiの全体の深さのコントロールのしかたを決めます。

初めにRealAmbiの量を増やしておいて、後でAmbiの量を増やすことができます。

RealAmbiに対応していないインストを使う場合は、はじめからAmbiが効果するカーブを選択するとよいでしょう。

## Comp (コンプ)

---

演奏音全体にかかるコンプです。

## Effect (エフェクト)

---

下記の3つのブロックによって構成されています。

### ● MFX (マスターエフェクト)

演奏音全体にかかります。タイプ選択と、かかり具合の調整ができます。

### ● FX1 (エフェクト1)

インストごとにセンド量を設定して使うエフェクトです。[EFFECT](エフェクト)ノブでは全体のセンド量を調整することができます。

### ● FX2 (エフェクト2)

FX1と同じブロックがもう1つあります。FX1とは別にエフェクトタイプ、センド量を設定できます。



### Inst Effect

---

インスト(パッド)ごとに設定できるエフェクトです。以下の4種類のエフェクトが直列で入っています。

- **EQ**

3バンドのEQでバンドごとにゲインや周波数などを設定できます。

- **Transient**

アタック感やリリース感を調整します。

- **Comp**

コンプの設定を細かく調整できます。

- **Insertion**

MFXと同じタイプのエフェクトを選択できます。ただし、Pad3、Pad5、Pad7、Pad13にかけることはできません。

## システム全体で設定するエフェクト

### Master EQ

---

自分の演奏音とトレーニングソングの音質を調整できる5バンドのEQです。外部入力音やクリック音などには効果がありません。

### Phones EQ

---

ヘッドホンの音質を調整する4バンドのEQです。

# PROシリーズ音源の内部メモリー

編集した内容は、内部メモリーに保存することで電源を切ってもデータを保持できます。また、トリガー設定 (DTX-PROではMENU/Trigger、DTX-PROXではTRIGGERモード)やその他全般の設定(MENU/Utility)など、システムの設定も保存できます。

## PROシリーズ音源に保存(セーブ)されるデータ

PROシリーズ音源に保存できるデータは以下のとおりです。

	DTX-PRO	DTX-PROX
ユーザーキット	200	
ユーザークリック	30	
ユーザーソング	1	
ユーザーボイス	100	
ウェーブ	最大1,000 1ユーザーボイスにつき10まで	
トリガー設定	システムとして：1	ユーザートリガー：10
ライブセット	—	10
その他全般の設定	1	

### 注記

- 電源を切ると、PROシリーズ音源本体の録音データが消えます。
- ウェーブは最大で1,000個までインポートできますが、総容量の限度を超えてはできません。

## データファイルの保存(セーブ)と読み込み(ロード)

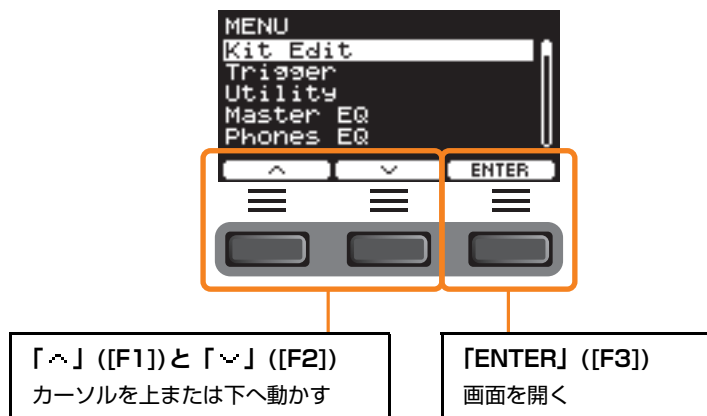
PROシリーズ音源に保存されるデータは、すべてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)できます。また、USBフラッシュメモリーに保存したファイルを再びPROシリーズ音源に読み込む(ロード)こともできます。ただし、DTX-PROXでセーブしたファイルをDTX-PROにロードすることはできません。詳しくはMENU/Fileをご覧ください ([76ページ](#))。

# MENUボタン

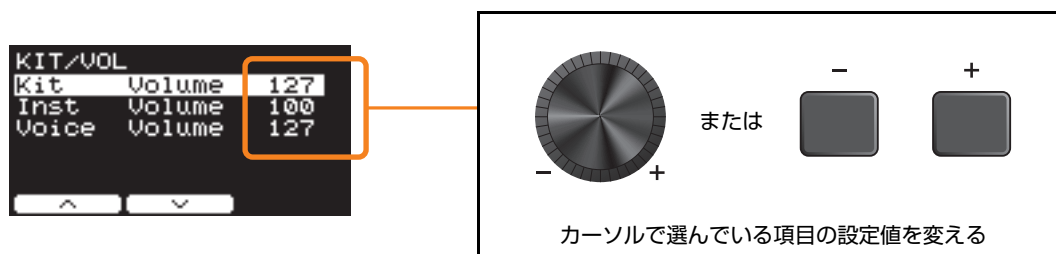
## 画面の基本操作

[MENU]ボタンを押すと画面が表示されます。

## メニューの切り替え



## 設定値を変える



## しおり機能

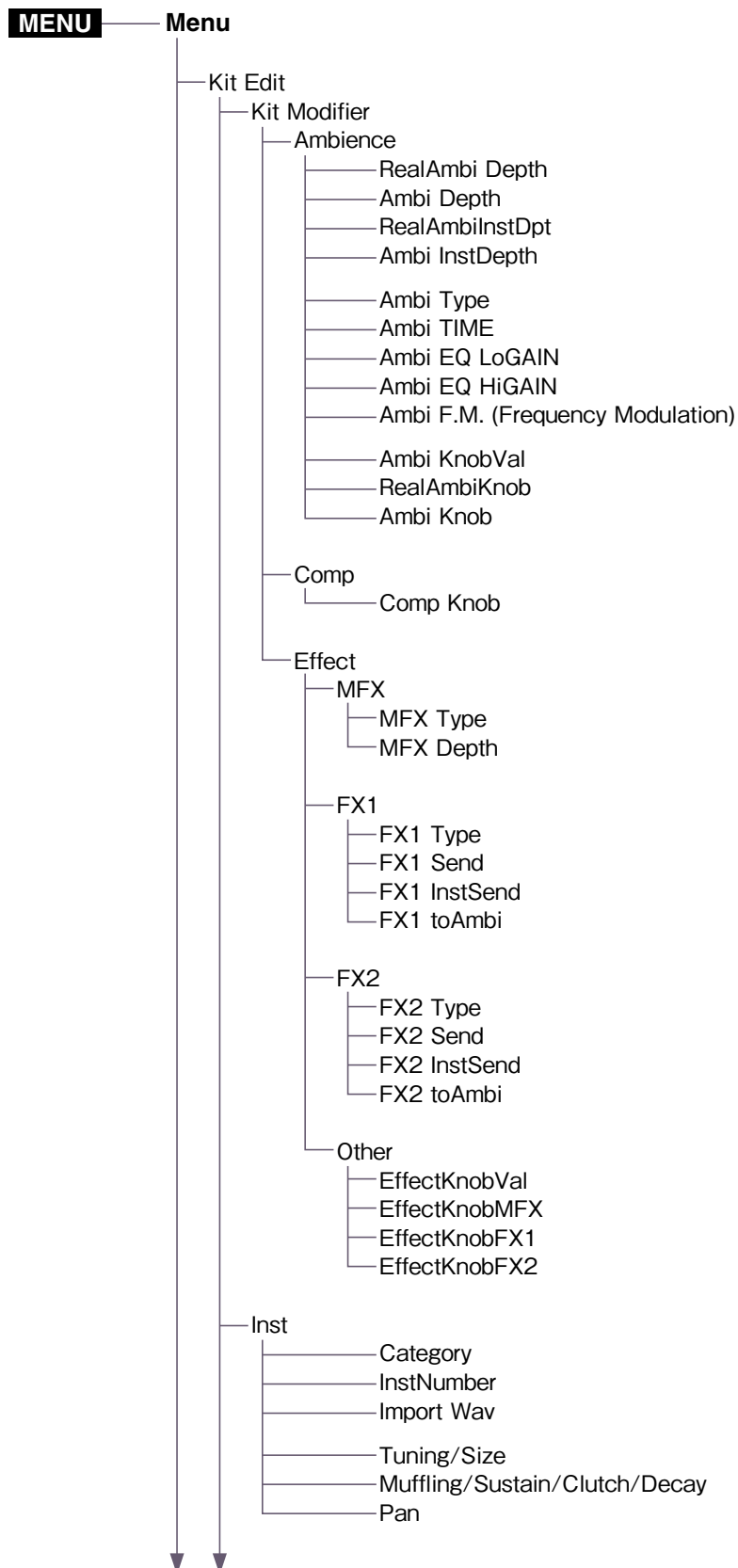


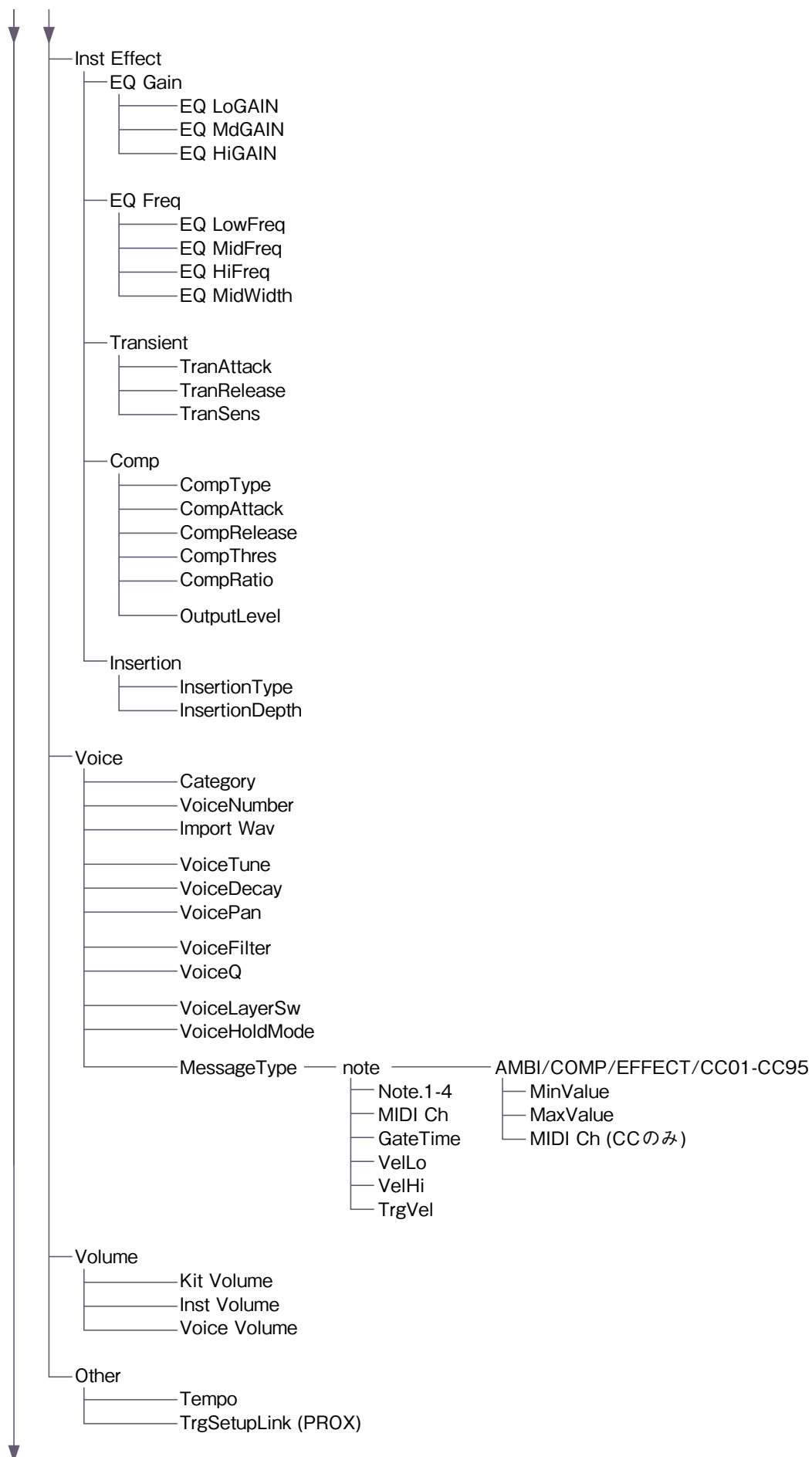
目的のパラメーターにアクセスしやすくするために、しおりを設けている画面があります。

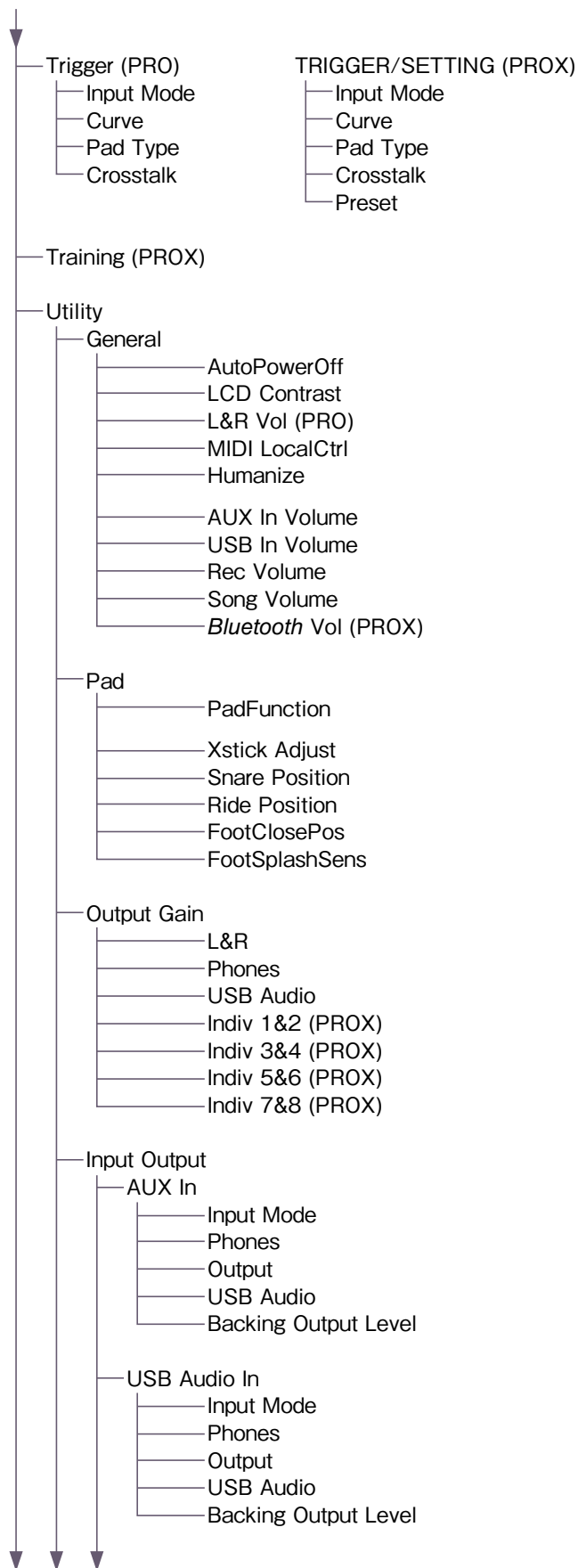
しおりを選んでから「ENTER」の下のボタン([F3])を押すと、関連するパラメーター設定画面が表示されます。

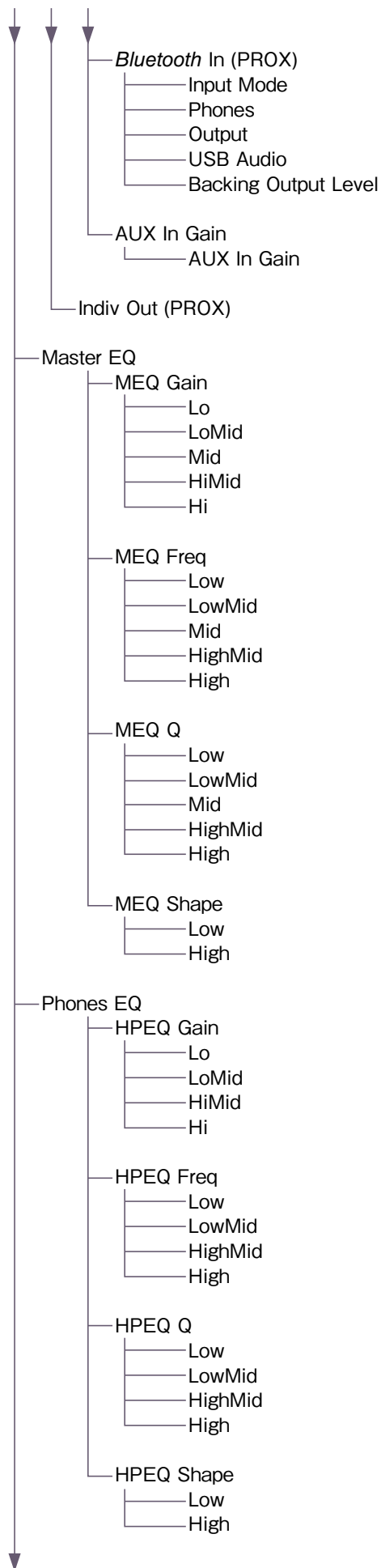
パラメーター設定画面で「^」または「v」([F1]または[F2]ボタン)を押すと、しおりをまたいでパラメーターが選べます。[EXIT]ボタンでしおりに戻ります。

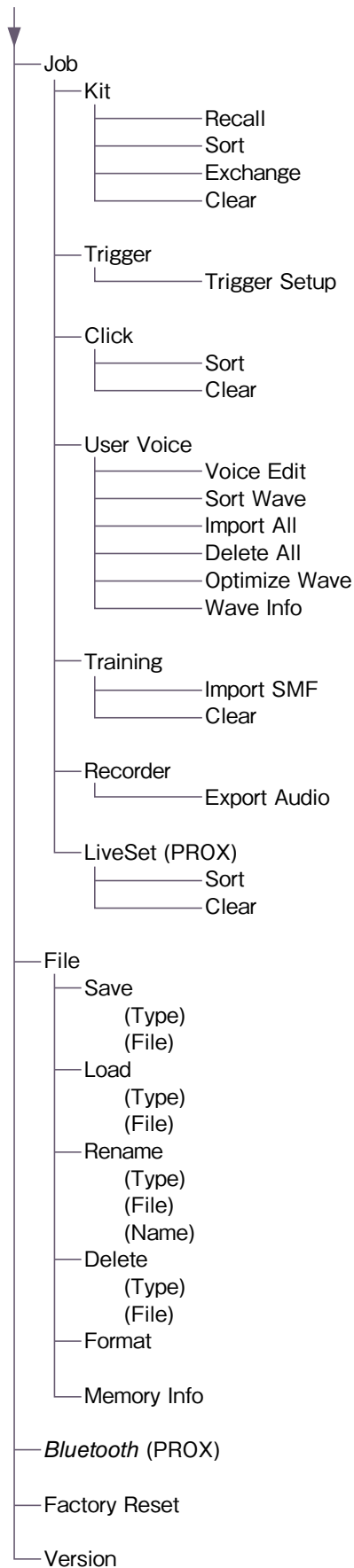
## 機能一覧













## パラメーター説明

### Kit Edit

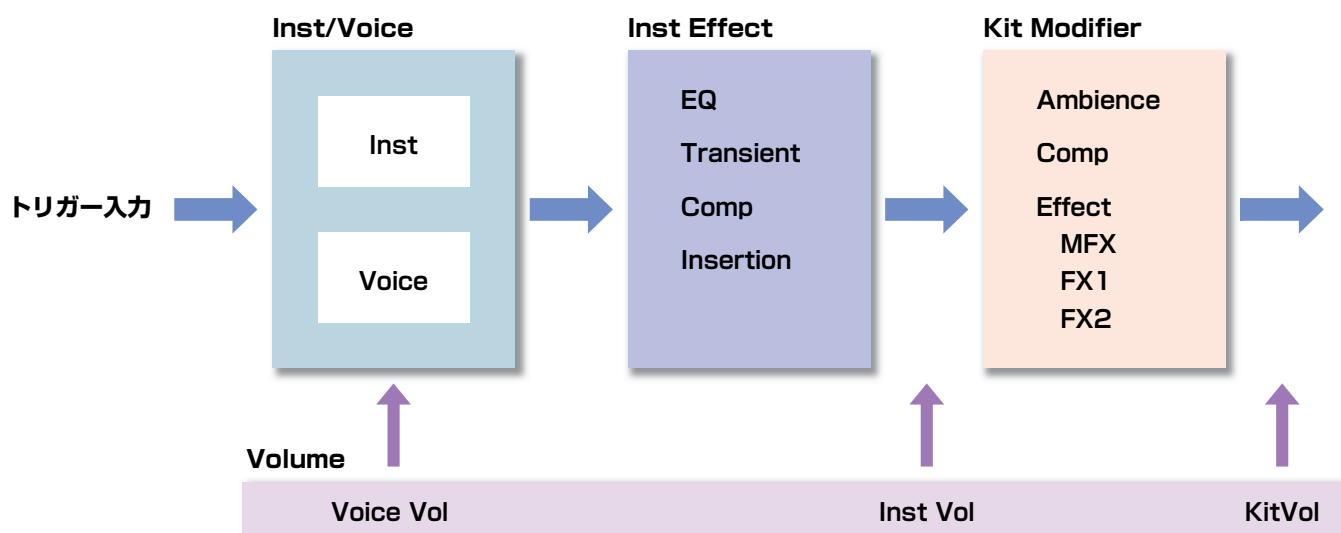
この章ではメニュー内の「Kit Edit」の設定について説明します。Kit Editでは、キットモディファイアー、インスタ、インスタエフェクト、ボイス、ボリューム、その他の設定ができます。

キットモディファイアーで、アンビエンス、コンプ、エフェクトをより細かく自分好みの設定にカスタマイズできます。また、インスタ単位のパラメーター、インスタ単位で設定できるエフェクト、ボイス単位(入カソース、レイヤー単位)の設定、ボリュームに関する設定(全体、インスタ、ボイスごと)、その他の設定ができます。

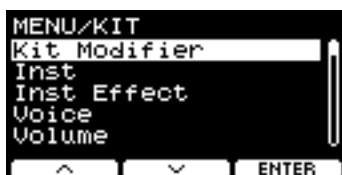
#### 注記

自分好みのキットにカスタマイズしたら保存(ストア)してください(取扱説明書)。保存(ストア)しないでキットを切り替えると、カスタマイズした内容が消去されます。

#### ● キットのブロック図



#### MENU/Kit Edit

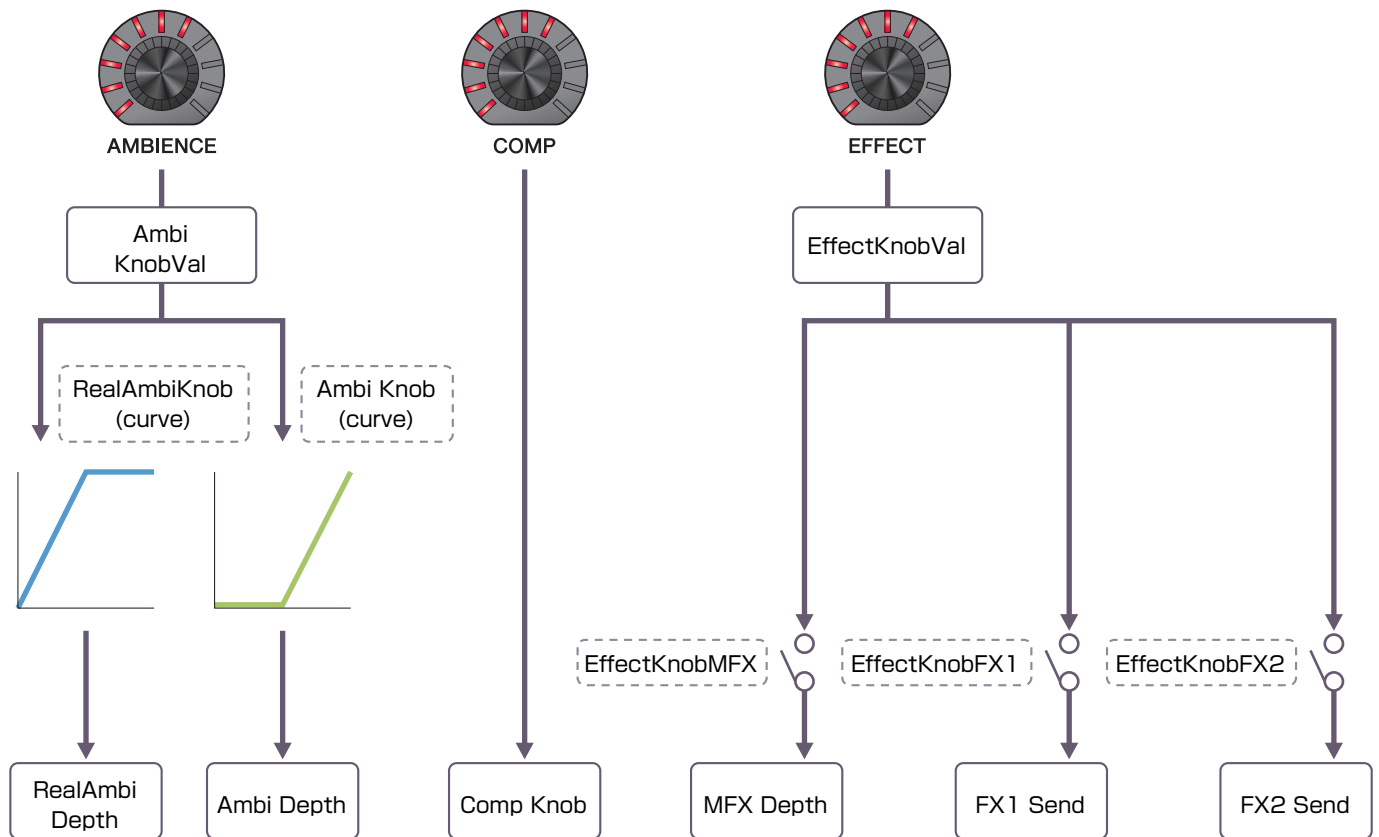


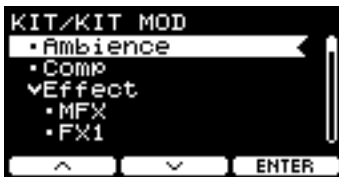
Kit Modifier	キットモディファイアー
Inst	インスタ
Inst Effect	インスタエフェクト
Voice	ボイス
Volume	ボリューム
Other	その他

## Kit Modifier

KIT MODIFIERノブの詳細設定を変えます。  
ノブとパラメーターの関係は下の図のとおりです。


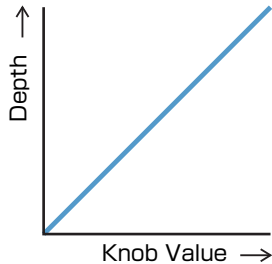
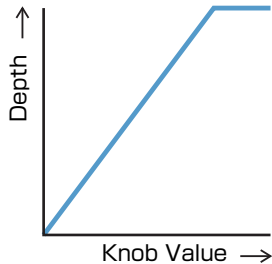
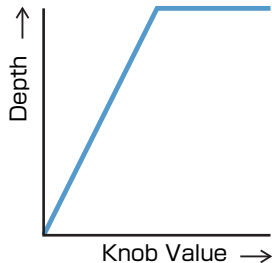
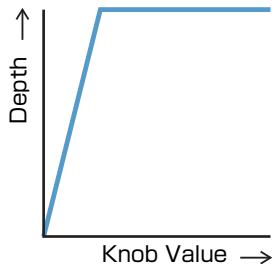
### ノブ連動パラメーター

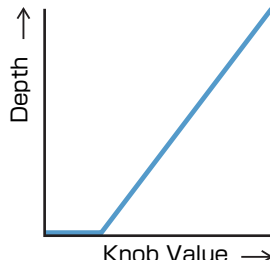
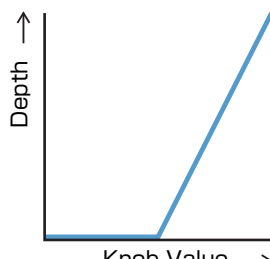
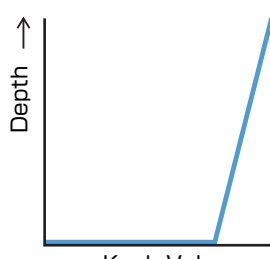




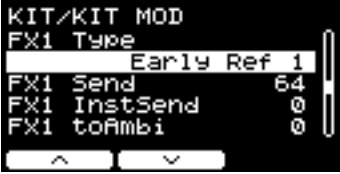




## MENU/Kit Edit/Kit Modifier

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>Ambience</b>			
	RealAmbi Depth	0～127	Real Ambiの全体のかかり具合を調節します。 [AMBIENCE]ノブからコントロールすることも可能です。 Real Ambiをかけられる音色は限られています。 データリストを参照してください。
	Ambi Depth	0～127	Ambiの全体のかかり具合を調節します。 [AMBIENCE]ノブからコントロールすることも可能です。
	RealAmbiInstDpt	0～100	インストごとのReal Ambiのかかり具合を調節します。
	Ambi InstDepth	0～127	インストごとのAmbiのかかり具合を調節します。
	Ambi Type	エフェクトタイプ (143ページ)	Ambiのタイプを選択します。
	Ambi TIME	0.3s～30.0s	Ambiの長さを調整します。
	Ambi EQ LoGAIN	-12～0～+12	Ambiの低域をEQで増減させるゲイン量を調整します。
	Ambi EQ HiGAIN		Ambiの高域をEQで増減させるゲイン量を調整します。
	Ambi F.M. (Frequency Modulation)	Ambi Typeにより レンジは異なります。	Ambiにかけるコーラスやフランジャーなど の変調の周波数を調整します。

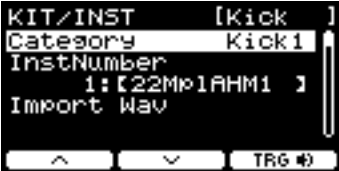
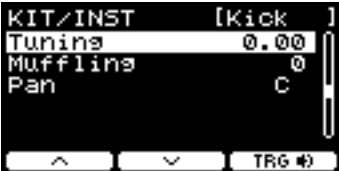
画面	パラメーター	設定値	説明
	Ambi KnobVal	0~127	[AMBIENCE]ノブで調節する値です。ノブよりもさらに細かく設定できます。
	RealAmbiKnob		[AMBIENCE]ノブを回したときにReal Ambi DepthまたはAmbi Depthをコントロールするカーブを選びます。
	Ambi Knob	off	[AMBIENCE]ノブを回してもReal Ambi DepthまたはAmbi Depthは変わりません。
		curve1	
	curve2		
	curve3		
	curve4		

画面	パラメーター	設定値	説明
		curve5	
		curve6	
		curve7	
<b>Comp</b>			
	Comp Knob	0~127	Compのかかり具合を設定します。 [COMP]ノブで調節する値をさらに細かく設定できます。
<b>Effect</b>			
<b>MFX</b>			
	MFX Type	<a href="#">エフェクトタイプ (145ページ)</a>	マスターエフェクトのタイプを選択します。
	MFX Depth	0~127	マスターエフェクトのかかり具合を設定します。 [EFFECT]ノブで調節する値を、さらにこまかく設定できます。

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>FX1</b>			
	FX1 Type	エフェクトタイプ (144ページ)	エフェクト1のタイプを選択します。
	FX1 Send	0~127	エフェクト1への全体のセンド量を調整します。
	FX1 InstSend	0~127	エフェクト1へのインスタごとのセンド量を調整します。
	FX1 toAmbi	0~127	エフェクト1からAmbiへのセンド量を調整します。
<b>FX2</b>			
	FX2 Type	エフェクトタイプ (144ページ)	エフェクト2のタイプを選択します。
	FX2 Send	0~127	エフェクト2への全体のセンド量を調整します。
	FX2 InstSend	0~127	エフェクト2へのインスタごとのセンド量を調整します。
	FX2 toAmbi	0~127	エフェクト2からAmbiへのセンド量を調整します。
<b>Other</b>			
	EffectKnobVal	0~127	[EFFECT]ノブで調節する値です。ノブよりもさらに細かく設定できます。
	EffectKnobMFX	off (オフ) on (オン)	[EFFECT]ノブを回したときにMFX Depthをコントロールするかどうかを設定します。
	EffectKnobFX1		[EFFECT]ノブを回したときにFX1 Sendをコントロールするかどうかを設定します。
	EffectKnobFX2		[EFFECT]ノブを回したときにFX2 Sendをコントロールするかどうかを設定します。

## Inst

## MENU/Kit Edit/Inst

画面	パラメーター	設定値	説明
	Category	データリスト (PDF)参照	<p>インストの分類(カテゴリー)を選択します。</p> <p>DTX-PROではキット画面で「INST」のボタン([F1])を押しても、インストを選択できます。</p> <p>DTX-PROXではフェーダーセレクトで「INST」を選んでからLEDロータリーフェーダーを動かすことでも、インストを選択できます。</p>
	InstNumber	データリスト (PDF)参照	<p>インストの番号を選択します。</p> <p>DTX-PROではキット画面で「INST」のボタン([F1])を押しても、インストを選択できます。</p> <p>DTX-PROXではフェーダーセレクトで「INST」を選んでからLEDロータリーフェーダーを動かすことでも、インストを選択できます。</p>
	Import Wav		オーディオファイルを読み込みます。「ENTER」のボタン([F3])を押すとインポート画面が表示されます。
 <p>インストカテゴリーによって表示されるパラメーターが変わります。</p>	Tuning	-12.00～ 0.00～ +12.00	<p>ピッチ(音高)を25セント単位で設定します。0.01が1セントに相当します。</p> <p><b>NOTE</b> セントとは、半音を100等分したピッチの単位です。(100セント=半音)</p>
	Size	-32～0～+32	シンバルのサイズが変化する効果が得られます。
	Muffling	0～+16	マフリング(ヘッドのミュート具合)を調節した効果が得られます。
	Sustain	-32～0	シンバルのサステインを調節した効果が得られます。
	Clutch	-32～0～ +32	<p>ハイハットクラッチの位置を調節した効果が得られます。設定値が小さいほどハイハットオープン音が速く減衰します。</p> <p><b>NOTE</b> ハイハットクラッチの設定は、すべてのキットに共通です。</p>
	Decay	-16～0	音が減衰する速さを調節できます。
	Pan	L64～C～R63	定位(パン)を設定します。

## Inst Effect

## MENU/Kit Edit/Inst Effect

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>EQ Gain</b>			
	EQ LoGAIN	-12~0~+12 (dB)	低域をEQで増減させるゲイン量を設定します。
	EQ MdGAIN	-12~0~+12 (dB)	中域をEQで増減させるゲイン量を設定します。
	EQ HiGAIN	-12~0~+12 (dB)	高域をEQで増減させるゲイン量を設定します。
<b>EQ Freq</b>			
	EQ LowFreq	32Hz~2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数を設定します。
	EQ MidFreq	100Hz~10kHz	中域をEQで増減させる周波数を設定します。
	EQ HiFreq	500Hz~16kHz	高域をEQで増減させる周波数を設定します。
	EQ MidWidth	0.1~12.0	中域をEQで増減させる範囲の幅を設定します。
<b>Transient</b>			
	TranAttack	-50~0~+50	アタック感を調整します。
	TranRelease	-50~0~+50	リリース感を調整します。
	TranSens	Low、 LowMid、 HighMid、 High	トランジェントエフェクトの効きかたを設定します。

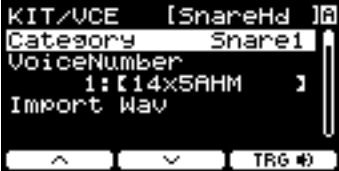





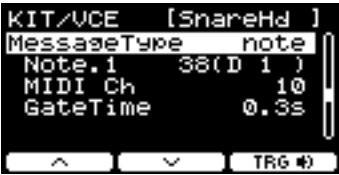
画面	パラメーター	設定値	説明
<b>Comp</b>			
	CompType	Thru、Kick 1、Kick 2、Snare 1、Snare 2、Tom 1、Tom 2、Cymbal、Limiter	コンプのタイプを選択します。 このパラメーターを変えると、CompAttack、CompRelease、CompThres、CompRatioが最適な値に設定されます。必要に応じて各パラメーターを調節してください。
	CompAttack	1.0ms～40.0ms	コンプの効果が最大に達するまでの時間を設定します。
	CompRelease	10ms～680ms	コンプの効果がなくなるまでの時間を設定します。
	CompThres	-48dB～-6dB	効果が効き始める入力レベルを設定します。
	CompRatio	1.0～20.0	コンプの圧縮比を設定します。
	OutputLevel	-18.0dB～0.0dB～+18.0dB	出力レベルを設定します。
<b>Insertion</b>			
	InsertionType	<a href="#">エフェクトタイプ (145ページ)</a>	インサージョンエフェクトタイプを選択します。
	InsertionDepth	0～127	インサージョンエフェクトのかかり具合を調整します。
Pad3、Pad5、Pad7、Pad13では設定できません。			

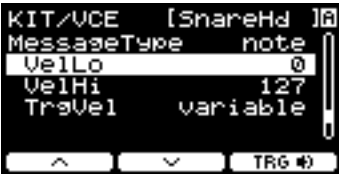

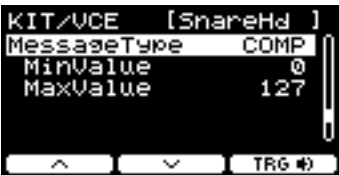

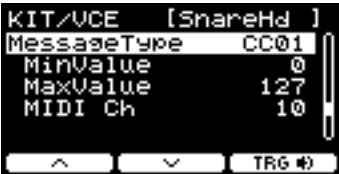
## Voice

Voiceのパラメーターで、画面右上にABCDが表示されているものはレイヤー単位、表示されていないものは入力ソースごとの設定です。

### MENU/Kit Edit/Voice


画面	パラメーター	設定値	説明
	Category	データリスト (PDF)参照	ボイスの分類(カテゴリー)を選択します。
	VoiceNumber	データリスト (PDF)参照	ボイスの番号を選択します。
	Import Wav		オーディオファイルを読み込みます。 「ENTER」のボタン([F3])を押すとインポート画面が表示されます。
	VoiceTune	-24.0~0.0~ +24.0 (0.1=10セント)	割り当てた音色のチューニングを設定します。 0.1が10セントに相当します。
	VoiceDecay	-64~0	割り当てた音色のディケイ(音が鳴ってから消えるまでの時間)を設定します。値を小さくすると歯切れのよい音になります。
	VoicePan	L63~C~R63	定位(パン)を設定します。
	VoiceFilter	-64~0~+63	割り当てた音色にかけるフィルターの、カットオフ周波数を設定します。マイナスの値にすると暗い音色になり、プラスの値にすると明るい音色になります。
	VoiceQ	-64~0~+63	割り当てた音色にかけるフィルターの、Q(フィルターレゾナンス)を設定します。フィルターのカットオフ周波数付近の信号を持ち上げることで、音にクセをつけます。

画面	パラメーター	設定値	説明	
	VoiceLayerSw		トリガー入力ソースの発音のしかたを設定します。	
		stack	レイヤーに登録した複数のボイスを同時に鳴らします。	
		alt	レイヤーに登録した複数のボイスを順番に鳴らします。	
	VoiceHoldMode		音色のホールドモードを設定します。	
		on	音色カテゴリーがUserの場合はパッドを叩くとループ再生が始まり、もう一度パッドを叩くとループ再生が止まります。なお、パッドを叩くたびにMIDIキーオンとキーオフを交互に出力します。	
		off	ワンショット再生します。パッドを叩くとMIDIキーオンだけを出力し、ゲートタイム経過後、自動的にキーオフを出力します。	
		Message Type		設定対象のパッドを叩いたときに出力されるMIDIメッセージのタイプを設定します。
			<b>NOTE</b> note以外の設定では、パッドを叩いても音が出ません。	
		note	MIDIノートを出力します。パッドを叩いて音を出す場合に設定します。レイヤーごとに最大4つのMIDIノート割り当てて出力できます。	
		Note.1-4	off、1(C#-2)～127(G8)	指定したトリガー入力ソースにトリガー入力があった際に出力するMIDIノートナンバーを設定します。表示は「ノートナンバー/音名」です。[F3]のボタンでNote1～4の切り替えができます。
		MIDI Ch	1～16	トリガー入力ソースを鳴らすときのMIDIメッセージを、どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。
		GateTime	0.0s～9.9s	トリガー入力があった際に出力するMIDI信号のゲートタイム(キーオンからキーオフまでの時間)を設定します。

画面	パラメーター	設定値	説明
	VelLo	0~126	対象のレイヤーを鳴らすためのベロシティの範囲を設定します。
	VelHi	1~127	
	TrgVel		設定対象のパッドを叩いた時に発生するベロシティの値を設定します。
	variable		パッドを叩く強弱の違いがベロシティの値に反映されます。
	AMBI		パッドを叩く強さによって、アンビエンスの量(ノブ)をコントロールします。パッドを叩いても音は出ません。
	MinValue	0~127	弱く叩いたときのアンビエンスの量(最小値)を設定します。
	MaxValue	0~127	強く叩いたときのアンビエンスの量(最大値)を設定します。
	COMP		パッドを叩く強さによって、コンプの量(ノブ)をコントロールします。パッドを叩いても音は出ません。
	MinValue	0~127	弱く叩いたときのコンプの量(最小値)を設定します。
	MaxValue	0~127	強く叩いたときのコンプの量(最大値)を設定します。
	EFFECT		パッドを叩く強さによって、エフェクトの量(ノブ)をコントロールします。パッドを叩いても音は出ません。
	MinValue	0~127	弱く叩いたときのエフェクトの量(最小値)を設定します。
	MaxValue	0~127	強く叩いたときのエフェクトの量(最大値)を設定します。
	CC01-CC95		パッドを叩く強さによって、コントロールチェンジを送信します。パッドを叩いても音は出ません。
	MinValue	0~127	弱く叩いたときの最小値を設定します。
	MaxValue	0~127	強く叩いたときの最大値を設定します。
	MIDI Ch	1~16	設定対象のMIDIメッセージを、どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。

## Volume

### MENU/Kit Edit/Volume

画面	パラメーター	設定値	説明
	Kit Volume	0～127	キット全体の音量を設定します。キット間のバランスを取りたいときに調節します。
	Inst Volume	0～127	インストの音量を設定します。同一キット内のインスト間のバランスを取りたいときに調節します。
	Voice Volume	0～127	レイヤーごとのボイスの音量を設定します。同一インスト内のゾーン間のバランスやレイヤー間のバランスを取りたいときに調節します。

## Other

### MENU/Kit Edit/Other

画面	パラメーター	設定値	説明
	Tempo	off、 30～300	<p>キット選択時のメトロノームのテンポを設定します。「off」に設定すると、キットを切り替えてもテンポは変わりません。</p> <p>ライブ時のメトロノームを使ったテンポ確認やテンポ同期エフェクトを使う場合には、キットのテンポを設定すると便利です。</p> <p>DTX-PROXのライブセットには、このパラメーターは適用されません。各ステップでキットを切り替えたときにテンポも変えたいときは <a href="#">テンポ</a> を設定してください。</p>
	<b>PROX</b> TrgSetupLink	off、 U01～U10	<p>[-][+]で、キット選択時のトリガーセットアップを設定します。</p> <p>「off」に設定すると、キットを切り替えてもトリガーセットアップは変わりません。</p>

**PRO TRIGGER**  
**PROX TRIGGER/SETTING**

この章ではDTX-PROメニュー内の「Trigger」とDTX-PROX Triggerモードの設定について説明します。接続するパッドの種類により、演奏時にパッドから送られるトリガー信号の特性は異なります。「Trigger」の設定では、パッドごとにトリガー信号をPROシリーズ音源で処理するのに適正な信号に調整します。

パッドを増設したり、変更したりした場合は、適切なパッドタイプを選ぶようにしてください。[12KICK/13]端子、[6TOM3/7]端子、[4TOM2/5]端子、[2TOM1/3]端子にパッドを接続する場合には入力モードも切り替えてください。

DTX-PROXでは、「SETTING」の下のボタン([F3])から、トリガーに関する設定を変えられます。設定変更後は、ストアする必要があります。



この章ではDTX-PROの画面で説明します。

**MENU/Trigger**



Input Mode	入力モード
Curve	カーブ
Pad Type	パッドタイプ
Crosstalk	クロストーク
<b>PROX</b> Preset	プリセット

**Input Mode**

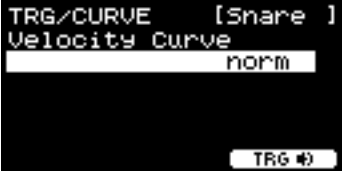
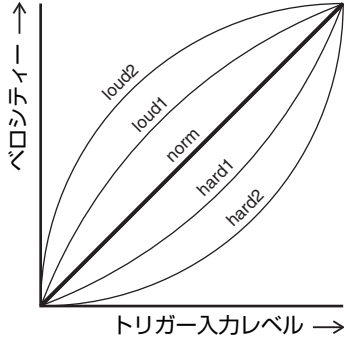
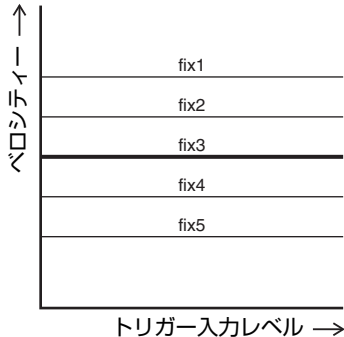
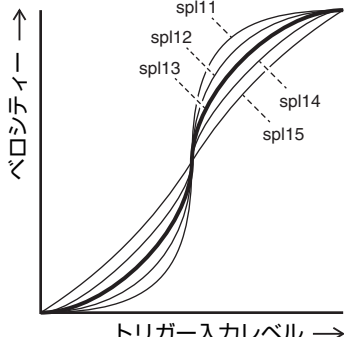
モノラル×2インプット端子の使いかたを設定します。ドラムトリガー (DT50S)などを取り付ける場合にはpairedを選んでください。

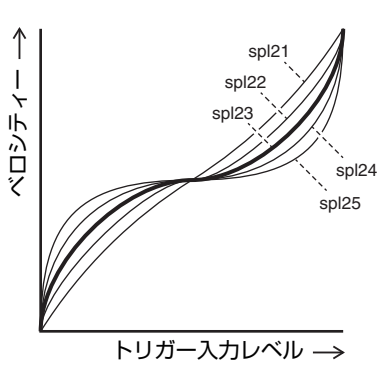
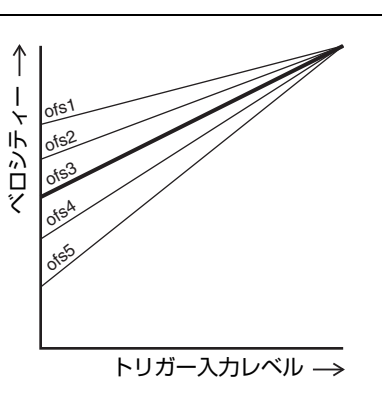
**MENU/Trigger/Input Mode**

画面	パラメーター	設定値	説明
	Tom1/Pad3	paired, separate	[2TOM1/3]端子の2TOM1と3を1セットで使うか、分けて使うかを設定します。
	Tom2/Pad5		[4TOM2/5]端子の4TOM2と5を1セットで使うか、分けて使うかを設定します。
	Tom3/Pad7		[6TOM3/7]端子の6TOM3と7を1セットで使うか、分けて使うかを設定します。
	Kick/Pad13		[12KICK/13]端子の12KICKと13を1セットで使うか、分けて使うかを設定します。

## Curve

## MENU/Trigger/Curve

画面	パラメーター	設定値	説明
	Velocity Curve	loud2、loud1、 norm、hard1、 hard2	<p>パッドを叩いたときに入力される信号(トリガー入力レベル)の変化に対する音の強さ(ベロシティー)の変化の仕方(ベロシティーカーブ)を設定します。</p> 
		fix1 ~ fix5	
		spl11 ~ spl15	

画面	パラメーター	設定値	説明
		spl21 ~ spl25	
		ofs1 ~ ofs5	



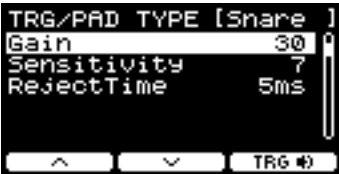
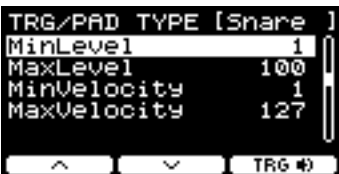
## Pad Type

### ● パッドタイプとは？

パッドを叩いたときに常に最適な音が鳴るように、あらかじめトリガーパラメーター（パッドの入力信号などに関する複数の値）を調整し、名前をつけたものです。パッドにはキック、スネア、タム、シンバル、ドラムトリガーなど色々な種類があるため、パッドの持つ特性もそれぞれ異なります。PROシリーズ音源ではあらかじめ、それぞれのパッドの特性に合ったパッドタイプを用意していますので、最適なパッドタイプを選ぶことによって、パッドの特性を最大限に発揮することができます。

#### MENU/Trigger/Pad Type

画面	パラメーター	設定値	説明
	PadType		パッドタイプを選択します。
	OFF	--	
	KK	KP128、 KP125W/125、 KP100、KP90、 KP65、KU100	
	SN	XP125SD-X、 XP125SD-M、 XP120/100、XP80、 TP70S/70	
	TM	XP125T-X、 XP125T-M、 XP105T-X、 XP105T-M、 XP120/100、 XP80、XP70、 TP70S/70	
	CY	PCY175、PCY155、 PCY135、PCY100、 PCY95、PCY90	DTX6K-X付属のクラッシュシンバルパッドは「PCY95」を選びます。
	HH	RHH135、PCY100、 PCY95、PCY90	RHH135以外のパッドでは、ハイハットコントローラーにHH65(別売)を使う必要があります。
	DT	50S SN、50S tomH、 50S tomL、50K、 50S SN-M、 50S tomH-M、 50S tomL-M、50K-M	

画面	パラメーター	設定値	説明
	Gain	1～127	<p>パッドタイプで選択したパッドを叩いたときに入力される信号のゲイン(増幅率)を設定します。</p> <p><b>NOTE</b> この値を高く設定すると、あるレベル以上の入力信号をすべて同じレベル(最大レベル)の信号として扱います。このため叩く強さのばらつき補正をすることができます。この値を低く設定すると、パッドを叩く強弱が信号レベルに反映されやすくなるため表現力が広がります。</p>
	Sensitivity	1～13	<p>弱打の感度を設定します。</p> <p><b>NOTE</b> 値を小さくしすぎると、弱打や速い連打に対して音が出ない場合があります。値を大きくしすぎるとクロストークが出る場合があります。実際の演奏に支障をきたさないように設定してください。</p>
	RejectTime	4ms～500ms	<p>ここで設定した時間内に発生したダブルトリガーと見なされたトリガー信号は音が出ません。値が大きいほど音が出ない時間が長くなります。</p> <p><b>NOTE</b> 次の場合は、リジェクトタイム内でも2回目の入力で音が出ます。 ・ RejectTime(リジェクトタイム)の時間内で2回目の打撃が1回目の発音トリガーレベルの2倍以上のレベルだった場合</p>
	MinLevel	0～99	<p>ベロシティー値を出力するトリガー入力信号のレベルを最小(%)～最大(%)で設定します。ここで設定した最小レベル以下のトリガー信号では音が出ません。ここで設定した最大レベル以上のトリガー信号は、次のMinVelocity/MaxVelocity(最小ベロシティー/最大ベロシティー)で設定する最大ベロシティーとなります。</p>
	MaxLevel	1～100	
	MinVelocity	0～126	<p>上記のMinLevel/MaxLevelで設定したトリガー入力信号レベルに対応したベロシティー値を最小～最大で設定します。ここで設定したベロシティーの範囲で音が出ます。</p>
	MaxVelocity	1～127	

画面	パラメーター	設定値	説明
	WaitTime	1～64 (msec)	設定対象のパッドがトリガー信号を検出するまでの時間を設定します。トリガー信号が最大ピークのとときに検出し、パッドを叩いた強さに対して正しい強さで音が出るように時間を調整します。
	RimGain	1～127	マルチピエゾパッドをマルチピエゾパッド対応端子に接続して使うときのリム側のゲインを設定します。モノラル×2インプット端子に接続する場合は入力モードがpairedのときだけ有効になります。
	H/R Balance	H49～H1、0、R1～R49	マルチピエゾパッドのヘッドとリムのバランスを設定します。リムを叩いてヘッドが鳴る場合は、R側の値を大きくするとリムが鳴りやすくなります。同様にヘッドを叩いてリムが鳴る場合は、[-]ボタンを押してH側の値を大きくするとヘッドが鳴りやすくなります。モノラル×2インプット端子を使う場合は、入力モードがpairedのときだけ有効なパラメーターです。

## Crosstalk


電子ドラムのパッド(ドラムトリガーを取り付けたアコースティックドラムを含む)を叩いたとき、共振やパッド間の干渉により他のパッドからトリガー信号が発生してしまうことをクロストークといいます。ここでは設定した値より低いトリガー信号音を出さないことで、クロストークの発生を防止します。

### MENU/Trigger/Crosstalk

画面	パラメーター	設定値	説明
	All Reject Lvl	0~99	画面右上に表示されているパッドと、その他のすべてのパッドとの間でクロストークを解決したい場合に設定します。値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に音が出にくくなります。
	Specified Rejection Level from P1~P14	レベル： --(0)、1~99  発生源パッド： 1 Snare 2 Tom1 3 Pad3 4 Tom2 5 Pad5 6 Tom3 7 Pad7 8 Ride 9 Crash1 10 Crash2 11 HiHat 12 Kick 13 Pad13 14 Pad14	画面右上に表示されているパッドと、その他の個別のパッドとの間でクロストークを解決したい場合に設定します。たとえば、Kickを叩いたときにSnareが誤発音してしまう場合は、スネアパッドを叩いて画面右上にSnareが表示されるように設定したあと、「12」(Kick)にカーソルを移動し、Reject Lvlを上げます。値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に音が出にくくなります。  <b>NOTE</b> 入力モードがpairedのときは、Pad3、Pad5、Pad7、Pad13に値を入れてもリジェクション発生源パッドには設定されません。

**PROX** Preset

## MENU/Trigger/Preset

画面	パラメーター	設定値	説明
			<p>現在、選択し編集集中のトリガーセットアップにプリセットトリガーセットアップをコピーします。設定を保存するにはストアしてください。</p> <p><b>手順</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. [-][+]でトリガーセットアップを選びます。</li><li>2. 「OK」 ([F3]) で選んだトリガー設定を現在編集集中のトリガーセットアップにコピーします。</li><li>3. [EXIT]でTRIGGER画面に戻ります。</li><li>4. [STORE]で保存します。</li></ol>

**PROX** Training

トレーニングメニューには、DTX-PROの[TRAINING]ボタンまたはDTX-PROXメニュー内の「Training」からアクセスできます。

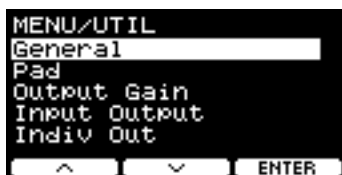
詳しくは「[トレーニングで練習する](#)」(101ページ)をご覧ください。

## Utility

この章ではメニュー内の「Utility」の設定について説明します。  
システム全体に関する設定、パッド、出力ゲイン、入出力の設定ができます。  
DTX-PROXではインディビジュアルアウトの設定もできます。

この章ではDTX-PROXの画面を使って説明します。

### MENU/Utility




General	システム全体
Pad	パッド
Output Gain	出力ゲイン
Input Output	入出力
<b>PROX</b> Indiv Out	インディビジュアルアウト

## General


### MENU/Utility/General


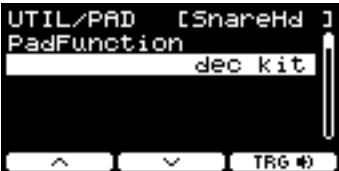
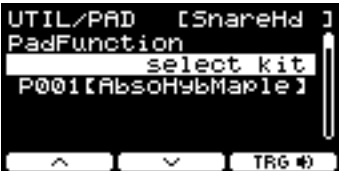



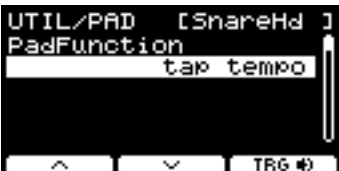

画面	パラメーター	設定値	説明
	AutoPowerOff	off、5、10、15、30、60、120 (min)	オートパワーオフするまでの時間、またはオートパワーオフしない(off)を設定します。  <b>注記</b> オートパワーオフの設定時間はおおよその目安です。 オートパワーオフで電源が切れた場合、保存(ストア)していないデータは消去されます。電源が切れる前に必ず保存(ストア)してください。
	LCD Contrast	0~63	画面のコントラストを調整します。
	<b>PRO</b> L&R Vol	Variable ([MASTER VOLUME]ノブに連動する)、 1~127(固定値)	外部出力の音量を設定します。  ライブのときなどは、外部出力の音量を固定値に設定しておく、[MASTER VOLUME]ノブでヘッドホンの音量のみを調節できるようになります。variableに設定すると、[MASTER VOLUME]ノブでヘッドホンと外部出力の音量を調節できます。

画面	パラメーター	設定値	説明
	MIDI LocalCtrl	off、on	パッドによる演奏に対して内蔵音源が発音する (on) かしない (off) かを設定します。通常は「on」に設定します。「off」にすると、PROシリーズ音源のトリガー入力部と音源部が内部的に切り離され、パッドを叩いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なくPROシリーズ音源の演奏情報はMIDI出力され、外部からMIDI入力されたメッセージはPROシリーズ音源の音源部で処理されます。シーケンサーやDAWソフトウェアなどに、ドラムの演奏をMIDIデータとして記録するときには、オフにすると良いでしょう。
	Humanize	on、off	同じパッドを連打したときに一定になりすぎないように、音に自然なばらつきが出るようにする (on) かしない (off) かを設定します。
	AUX In Volume	0～127	外部入力端子からの音量を設定します。
	USB In Volume	0～127	USBオーディオ(入力)の音量を設定します。
	Rec Volume	0～127	レコーダー再生の音量を設定します。
	Song Volume	0～127	トレーニングソングの音量を設定します。
	<b>PROX</b> Bluetooth Vol	0～127	Bluetoothオーディオの音量を設定します。




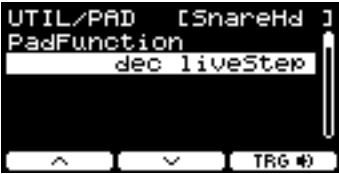

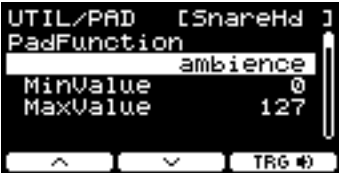
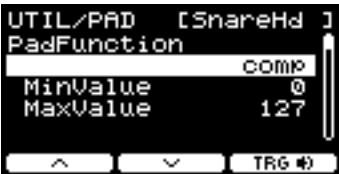
## Pad

### MENU/Utility/Pad

画面	パラメーター	設定値	説明
	PadFunction		パッドを叩いたとき、音を鳴らす代わりにキット番号やテンポなどを変える機能を設定します。設定したいパッドを叩くか、TRG (F3) を押して設定したいパッドを選んでから、割り当てたい機能を設定します。
		off	通常どおり音が出ます。

画面	パラメーター	設定値	説明
		inc kit	キット番号を1ずつ増やします。
		dec kit	キット番号を1ずつ減らします
		select kit	キットを選びます。 キット番号
		toggle kit	キットを切り替えます。 パッドを叩くたびに2つのキットが切り替わります。  キット番号1 キット番号2
		inc tempo	テンポ値を1ずつ増やします。
		dec tempo	テンポ値を1ずつ減らします。
		tap tempo	タップテンポを設定します。
		click start/stop	クリックをスタートまたはストップします。




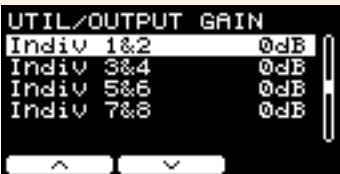
画面	パラメーター	設定値	説明
		xstick on/off	クロススティック音のオンとオフを切り替えます。
		<b>PROX</b> live play/stop	LIVE SETモードでLIVE進行中に、オーディオファイル再生やクリックをスタートまたはストップします。
		<b>PROX</b> inc liveStep	LIVE SETモード中にステップを1つずつ増やします。
		<b>PROX</b> dec liveStep	LIVE SETモード中にステップを1つずつ減らします。
		sound off	消音します。
		ambience	パッドを叩く強さによって、アンビエンスの量([AMBIENCE]ノブの値)をコントロールします。  MinValue : 弱く叩いたときのアンビエンスの量(最小値) MaxValue : 強く叩いたときのアンビエンスの量(最大値)
		comp	パッドを叩く強さによって、コンプの量([COMP]ノブの値)をコントロールします。  MinValue : 弱く叩いたときのコンプの量(最小値) Max Value : 強く叩いたときのコンプの量(最大値)

画面	パラメーター	設定値	説明
		effect	<p>パッドを叩く強さによって、エフェクトの量 ([EFFECT]ノブの値)をコントロールします。</p> <p>MinValue : 弱く叩いたときのエフェクトの量(最小値)</p> <p>Max Value : 強く叩いたときのエフェクトの量(最大値)</p>
		CC01 ~ CC95	<p>パッドを叩く強さによって、コントロールチェンジを送信します。</p> <p>MinValue : 弱く叩いたときの最小値</p> <p>MaxValue : 強く叩いたときの最大値</p> <p>MIDI Ch : MIDIチャンネル</p>
	Xstick Adjust	1 ~ 127	<p>クロススティック設定がオンのときに、 [①SNARE]端子に接続したマルチピエゾパッドのリムを叩いたときのクロススティック音とオープンリムショット音の切り替わる強さを設定します。</p> <p>値を大きくするとパッドを強打したときにクロススティック音が出やすくなり、値を小さくすると弱打でもオープンリムショット音が出やすくなります。</p> <p>クロススティック設定がオフのときは常にオープンリムショット音が出ます。</p> <p>シングルピエゾパッドを接続した場合は効果がありません。</p>
	Snare Position	off、on	<p>スネアパッドの位置検出機能のオンとオフを切り替えます。</p> <p>位置検出機能をオンにすると、打点位置による音色変化が得られます。</p> <p>[①SNARE]端子には、位置検出機能付きのパッドを接続する必要があります。</p> <p>また、位置検出機能に対応した音色を選ぶ必要があります。詳しくはデータリストをご参照ください。</p>
	Ride Position	off、on	<p>ライドシンバルのボウの位置検出機能のオンとオフを切り替えます。</p> <p>位置検出機能をオンにすると、打点位置による音色変化が得られます。</p> <p>[⑧RIDE]端子には、位置検出機能付きのパッドを接続する必要があります。</p> <p>また、位置検出機能に対応した音色を選ぶ必要があります。詳しくはデータリストをご参照ください。</p>

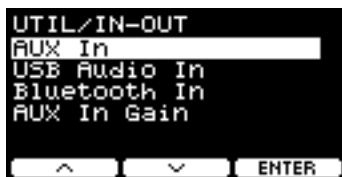
画面	パラメーター	設定値	説明
	FootClosePos	-32～0	ハイハットコントローラーまたはハイハットペダルを踏んだときに、オープン音からクローズ音に切り替わる位置を調節します。値が小さいほどトップとボトムの開きが狭い感じになります。
	FootSplashSens	off、1～127	ハイハットスプラッシュを鳴らすときの感度を設定します。値を大きくすると、ハイハットスプラッシュは鳴りやすくなります。ハイハットコントローラーまたはハイハットペダルを軽く踏んでリズムを取るときなど、音を鳴らしたくない場合は「off」に設定します。

## Output Gain

### MENU/Utility/Output Gain

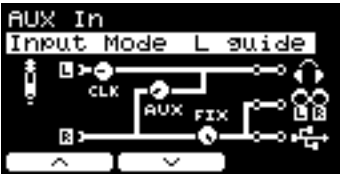
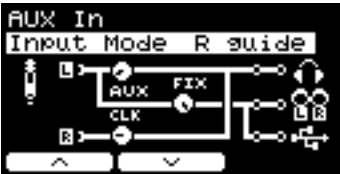

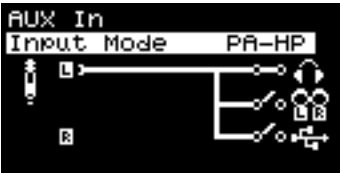





画面	パラメーター	設定値	説明
	L&R	-18dB、	L&R端子の出力ゲインを設定します。
	Phones	-12dB、 -6dB、	Phones端子の出力ゲインを設定します。
	USB Audio	0dB、 +6dB、 +12dB、 +18dB	USB Audio Outの出力ゲインを設定します。
	<b>PROX</b> Indiv 1&2	-18dB、 -12dB、	Indiv Out 1&2の出力ゲインを設定します。
	<b>PROX</b> Indiv 3&4	-6dB、 0dB、 +6dB、	Indiv Out 3&4の出力ゲインを設定します。
	<b>PROX</b> Indiv 5&6	+12dB、 +18dB	Indiv Out 5&6の出力ゲインを設定します。
	<b>PROX</b> Indiv 7&8		Indiv Out 7&8の出力ゲインを設定します。

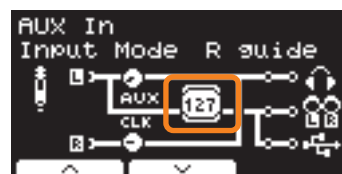
## Input Output




## MENU/Utility/Input Output

画面	パラメーター	設定値	説明
AUX In			
USB Audio In			
<b>PROX</b> Bluetooth In			
	Input Mode	stereo	<p>外部入力(🔊)、USBオーディオ(🔌)、Bluetooth オーディオ(📶)から入力されたオーディオソースの出力先を設定します。</p> <p>PA-HP以外を選ぶと、出力先スイッチはオンに設定されます。また、L guide、R guide、PA-HPでは出力先スイッチのオンとオフは設定できません。</p>
		L mono	Lチャンネルだけ使用してセンター定位で出力します。
		R mono	Rチャンネルだけ使用してセンター定位で出力します。
		L+Rmono	LとRをミックスしてそれぞれをセンター定位で出力します。



画面	パラメーター	設定値	説明
		L guide	ガイド(クリック)音とバックイング音がLR分離したオーディオ入力の際に選びます。ガイド(クリック)音とバックイング音がセンター定位でPhonesから、バックイング音がOUTPUT/USB Audioからセンター定位で出力されます。Phonesのガイド(クリック)音量は[CLICK]ノブ(スライダー)で、バックイングの音量は[AUDIO]ノブ(スライダー)で調節できます。
		R guide	Output端子とUSB Audio Outのバックイングの音量は「  」(F2)でカーソル移動して、[-][+]で設定できます(Phonesの音量設定とは別です)。
		PA-HP	Lチャンネルだけ使用してセンター定位でPhonesのみに出力します。(AUX Inのみ)  ライブ会場のミキサーなど、PAからの返し(モノラル信号)をAUX IN端子に接続したときに選択すると便利です。
Phones 		off (  ) on (  )	Input Modeでstereo、L mono、R mono、L+Rmonoを設定した場合は、出力先のオンとオフを設定します。
Output 			
USB Audio 			
Backing Output Level		0~127	Input ModeにL guideまたはR guideを選択時のOutput端子とUSB Audio Outのバックイングの音量を設定します。



AUX In Gain			
	AUX In Gain	0dB、 +6dB、 +12dB	外部入力のゲインを設定します。

## PROX Indiv Out

[INDIVIDUAL OUTPUT] 端子の詳細設定をします。

「」または「」 ([F1]または[F2])でパッドまたはオーディオソースを選び、[-][+]でLとRの信号をどのように端子に接続するかを選びます。

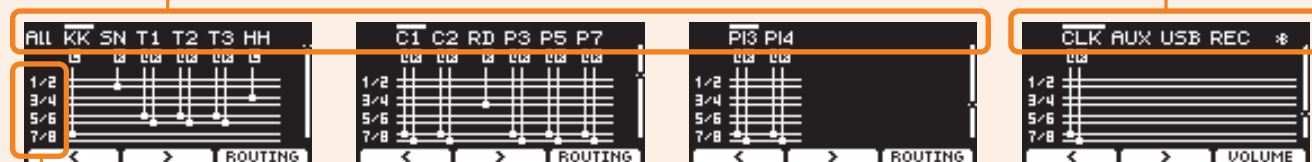
Indiv OutにはReal Ambi以外のKit ModifierとMasterEQはかかりません。

パッド：


表示	ALL	KK	SN	T1	T2	T3	HH	C1	C2	RD	P3	P5	P7	P13	P14
パッド	すべて	Kick	Snare	Tom1	Tom2	Tom3	Hi-Hat	Cymbal1	Cymbal2	Ride	Pad3	Pad5	Pad7	Pad13	Pad14

オーディオソース：

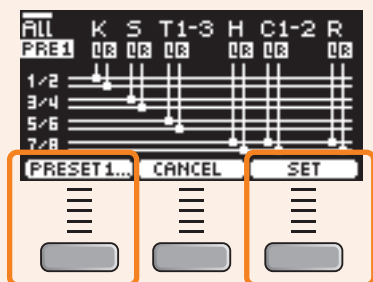
表示	CLK	AUX	USB	REC	
オーディオソース	クリック	AUX IN	USBオーディオ	レコーダー	Bluetoothオーディオ



1/2 : INDIVIDUAL OUTPUT [1/2]端子  
 3/4 : [3/4]端子  
 5/6 : [5/6]端子  
 7/8 : [7/8]端子

「」のボタン([F1])で「ALL」を選ぶと、すべてのパッドの設定ができます。

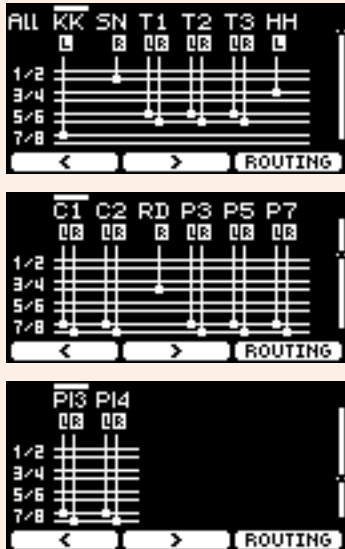





「PRESET」の下のボタン([F1])でプリセットを選び、「SET」の下のボタン([F3])で確定します。



ALLには4つのプリセットがあります。

PRESET1	Indiv Out 8系統でKick、Snare、Tom、Cymbal+HHをそれぞれステレオ出力します。
PRESET2	Kick、Snare、HH、Rideをモノラルで独立出力、TomとCrashをそれぞれステレオで出力します。
PRESET3	4本のIndiv Out(1、3、5、7)を使って、Kick、Snare、Tom、Cymbal+HHをそれぞれモノラル出力します。
PRESET4	3本のIndiv Out(1、3、5)を使って、Kick、Snare、Tom+Cymbal+HHをそれぞれモノラル出力します。

## MENU/Utility/Indiv Out

画面	パラメーター	設定値	説明
	Pad Output/ Click Assign	Off、L1+R2、L3+R4、 L5+R6、L7+R8、L1、 R2、L3、R4、L5、 R6、L7、R8、 (L+R)1、(L+R)2、 (L+R)3、(L+R)4、 (L+R)5、(L+R)6、 (L+R)7、(L+R)8	「  」のボタンまたは「  」の下のボタン([F1]または[F2])を押して、出力先となるパッドやオーディオソース(クリック、AUX IN、USBオーディオ、レコーダー、Bluetooth オーディオ)を選びます。monoで出力すると音の広がり感がなくなります。
	Other Output Assign	off、L1+R2、L3+R4、 L5+R6、L7+R8、 L(1+2)、R(1+2)、 L(3+4)、R(3+4)、 L(5+6)、R(5+6)、 L(7+8)、R(7+8)、 L1、R2、L3、R4、 L5、R6、L7、R8、 (L+R)1、(L+R)2、 (L+R)3、(L+R)4、 (L+R)5、(L+R)6、 (L+R)7、(L+R)8	
<b>ROUTING ([F3])</b>			
	TransComplnsByps	off、on	Indiv Out出力に対してインストエフェクトのTransient、Comp、Insertionを通すか通さないかを選びます。
	MixerBypass	off、on	Indiv Out出力に対してミキサー設定を通すか通さないかを選びます。
<b>VOLUME ([F3])</b>			
	Click Volume	var ([AUX IN]、 [AUDIO]、[CLICK]スラ イダーに連動する)、	それぞれオーディオソースからのIndiv Out出力の音量を設定します。
	AUX In Volume		
	USB In Volume	1～127	
	Rec Volume		
	Bluetooth Vol		

## Master EQ

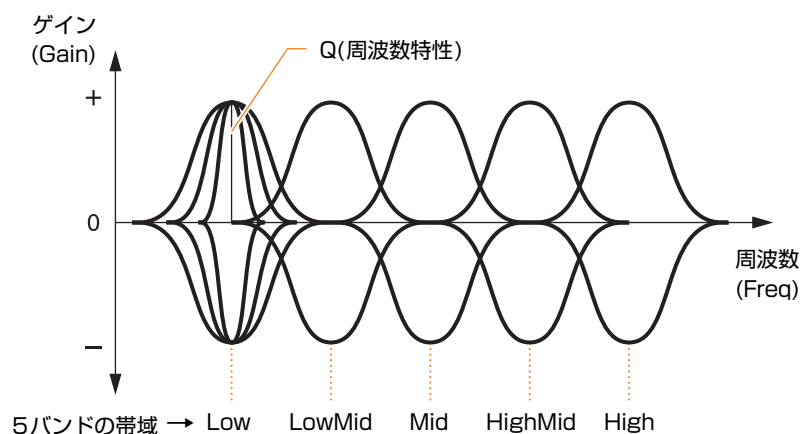
キット全体の音質を調節します。

マスターEQは、キット全体(自分の演奏音とトレーニングのソング)とHP Out/Outputにかかります。

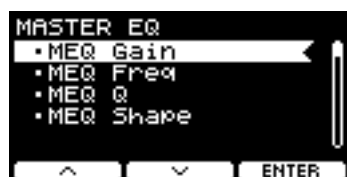
外部入力やレコーダー音、クリック音などや、DTX-PROXのIndiv Outにはかかりません。

マスターEQは5つの帯域(バンド)を持ち、帯域ごとに特定の周波数付近の信号レベルをブースト/カット(増減)することができます。EQバンドのlowおよびhighでは、EQのタイプ(シェルビング/ピーキング)を選ぶことができます。

DTX-PROXのマスターEQゲインは、フェーダーセレクトCUSTMでLEDロータリーフェーダーを使うと、素早く操作できます。



### MENU/Master EQ



MEQ Gain    マスターEQ    ゲイン


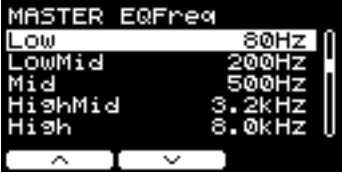
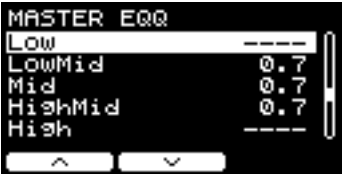
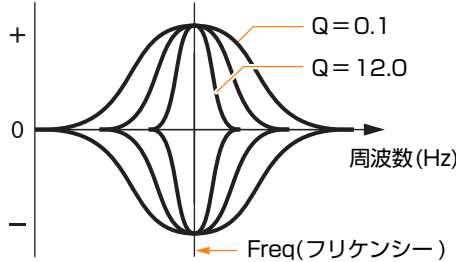
MEQ Freq    マスターEQ    フリケンシー

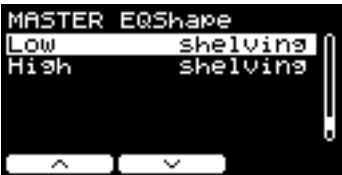
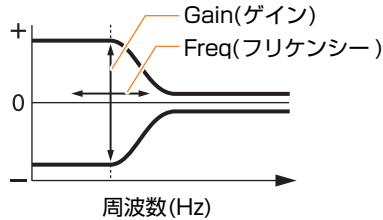
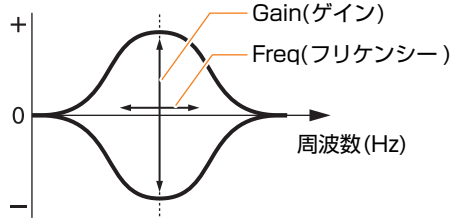
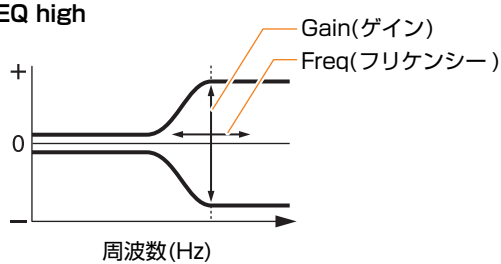
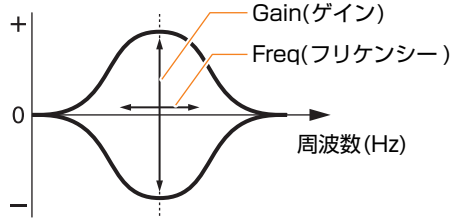
MEQ Q        マスターEQ    Q

MEQ Shape    マスターEQ    シェイプ



## MENU/Master EQ

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>MEQ Gain</b>			
	Lo	-12~+0~+12	MEQ Freq のLo、LoMid、Mid、HiMid、Hiで設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。  DTX-PROXでは、フェーダーセレクト CUSTM(MEQ Gain)選択によりLEDロータリーフェーダーによる設定が可能です。
	LoMid		
	Mid		
	HiMid		
	Hi		
<b>MEQ Freq</b>			
	Low	32Hz~2.0kHz	ブースト/カット(増減)したい中心周波数を設定します。
	LowMid	100Hz~10kHz	
	Mid	100Hz~10kHz	
	HighMid	100Hz~10kHz	
	High	500Hz~16kHz	
<b>MEQ Q</b>			
	Low	0.1~12.0	ブースト/カットの周波数特性のカーブを変えます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなりなだらかな音色変化になります。  
	LowMid		
	Mid		
	HighMid		
	High		
<p><b>NOTE</b>            MEQ Shapeの値が「shelving」の場合、Qは「----」表示になり、設定できません。</p>			

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>MEQ Shape</b>			
	Low		イコライザーのシェイプを設定します。
		shelving	特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			<p><b>EQ low</b></p> 
		peaking	特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			
	High		
		shelving	特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			<p><b>EQ high</b></p> 
		peaking	特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			

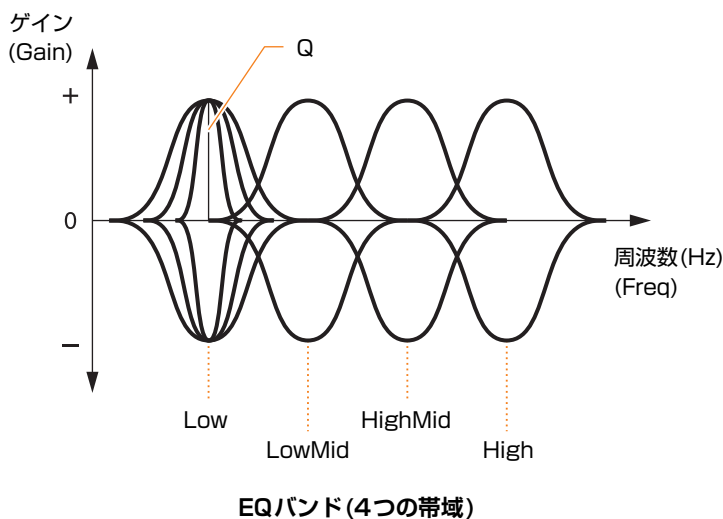
## Phones EQ

ヘッドホンで鳴る音すべての音質を調節します。

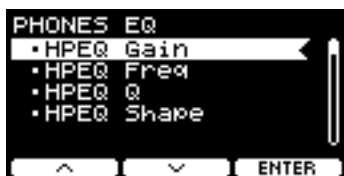
ヘッドホンEQは4つの帯域(バンド)を持ち、帯域ごとに特定の周波数付近の信号レベルをブースト/カット(増減)することができます。EQバンドのLowおよびHighでは、EQのタイプ(シェルビング/ピーキング)を選ぶことができます。

お使いのヘッドホンにもよりますが、キックなどの音が聴こえにくい場合は、Loをブースト、シンバルの音がうるさいときはHiをカットするなど調節してください。

DTX-PROXのヘッドホンEQゲインは、フェーダーセレクトCUSTMでLEDロータリーフェーダーを使うと、素早く操作できます。


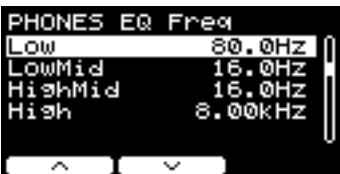
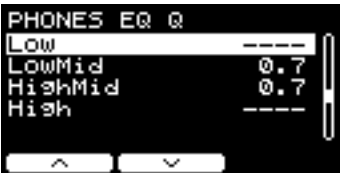


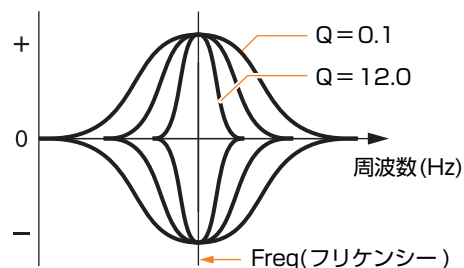
### MENU/Phones EQ



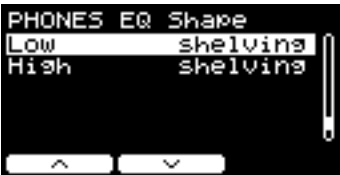
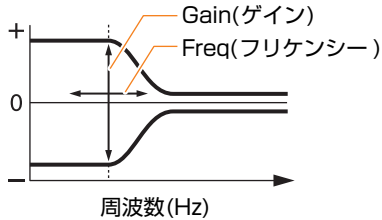
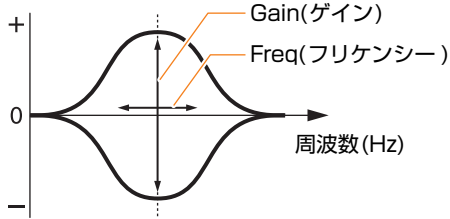
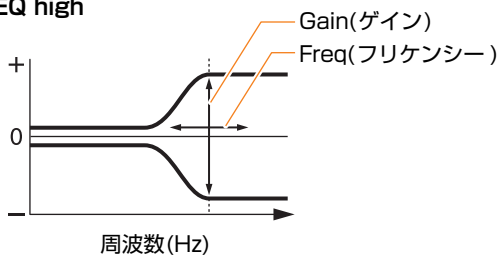
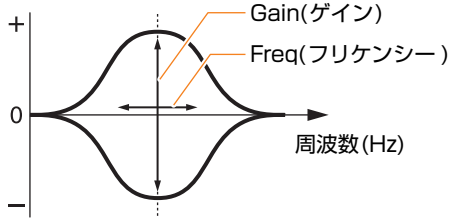
HPEQ Gain	ヘッドホンEQ	ゲイン
HPEQ Freq	ヘッドホンEQ	フリケンシー
HPEQ Q	ヘッドホンEQ	Q
HPEQ Shape	ヘッドホンEQ	シェイプ

## MENU/Phones EQ

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>HPEQ Gain</b>			
	Lo	-12~+0~+12	HPEQ Freq のLo、LoMid、HiMid、Hiで設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。  DTX-PROXでは、フェーダーセレクト CUSTM(HPEQ Gain)選択によりLEDロータリーフェーダーによる設定が可能です。
	LoMid		
	HiMid		
	Hi		
<b>HPEQ Freq</b>			
	Low	16.0Hz~24.4kHz	ブースト/カット(増減)したい中心周波数を設定します。
	LowMid		
	HighMid		
	High		
<b>HPEQ Q</b>			
	Low	0.1~12.0	ブースト/カットの周波数特性のカーブを変えます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなりなだらかな音色変化になります。
	LowMid		
	HighMid		
	High		

**NOTE**

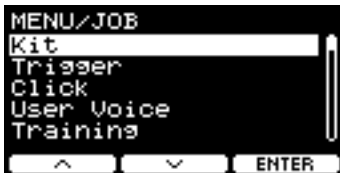
HPEQ Shapeの値が「shelving」の場合、Qは「----」表示になり、設定できません。

画面	パラメーター	設定値	説明
<b>HPEQ Shape</b>			
	Low		イコライザーのシェイプを設定します。
		shelving	特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			<p><b>EQ low</b></p> 
		peaking	特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			
	High		
		shelving	特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			<p><b>EQ high</b></p> 
		peaking	特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー
			

## Job

ジョブメニューには、キット、トリガー、クリック、ユーザーボイス、トレーニング、レコーダー、ライブセットに関するジョブがあります。

### MENU/Job



Kit	キット
Trigger	トリガー
Click	クリック
User Voice	ユーザーボイス
Training	トレーニング
Recorder	レコーダー
<b>PROX</b> LiveSet	ライブセット

## Kit

キットに関する設定 (Job/Kit) から操作できるのはユーザーキットの設定のみです。プリセットキットは変更できません。

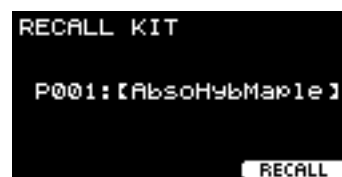
### MENU/Job/Kit

画面	パラメーター	説明
----	--------	----



Recall

編集中のキットを保存(ストア)しないまま別のキットを選ぶと、編集した結果は消えてしまいます。しかし、実際にはリコール用のメモリーに編集結果は残っているので、リコールキット機能を使うことで呼び戻されます。



#### NOTE

編集を開始したキット番号とキット名が表示されます。リコールデータがない場合はキット名に「No data.」と表示されます。

#### 手順

1. 「RECALL」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
2. 「YES」のボタン([F1])を押すとリコールデータが呼び戻されます。「NO」のボタン([F3])を押すと、リコールしないで手順1の画面に戻ります。

リコールが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、リコール画面に戻ります。

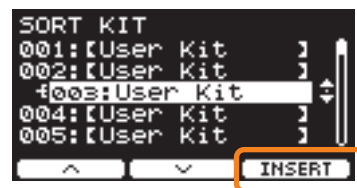
画面	パラメーター	説明
----	--------	----

Sort ユーザーキットの順番を並び替えます。



#### 手順

1. 「^」または「v」のボタン([F1]または[F2])を押してカーソルを動かします。
2. 「SELECT」のボタン([F3])を押して、動かしたいキットを選びます。
3. 「^」または「v」のボタン([F1]または[F2])や、[-][+]で選んだキットを動かします。
4. キットを置きたい場所まで動かしたら、「INSERT」のボタン([F3])を押します。



「INSERT」のボタン([F3])を押すと並び替えが完了し、新しい順番のキット番号に変わります。

Exchange 指定した2つのキットの順番を入れ替えます。

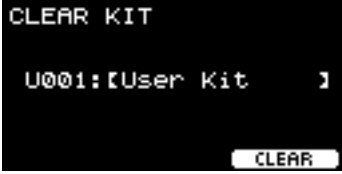


#### 手順

1. 入れ替えを行う2つのキットを選びます。
2. 「EXCHANGE」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すと、2つのキットの順番が入れ替わります。  
「NO」のボタン([F3])を押すと、入れ替えしないで手順1の面に戻ります。

順番が入れ替わると「Completed.」のメッセージが表示され、エクスチェンジ画面に戻ります。

画面	パラメーター	説明
	Clear	選択したキットを初期化します。





**手順**

1. [-][+]で初期化したいキットを選びます。
2. 「CLEAR」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すと、選択したキットが初期化されます。  
「NO」のボタン([F3])を押すと、初期化しないで手順1の画面に戻ります。  
初期化されると「Completed.」のメッセージが表示され、クリア画面に戻ります。

## Trigger

### MENU/Job/Trigger

画面	パラメーター	説明
	Trigger Setup	すべてのパッドの感度をまとめて設定します。



**手順**

1. [-][+]でドラムキット(トリガーセットアップ)を選びます。
2. 「OK」のボタン([F3])を押します。

DTX-PROXでは選択したドラムキットに対応するトリガー設定がU01～U10にコピーされます。  
トリガーセットアップ名はU01のみ選択したドラムキット名に変更されます(U02～10はUserTrigのまま)。



## Click

## MENU/Job/Click

画面	パラメーター	説明
----	--------	----



Sort

ユーザークリックの順番を並び替えます。



## 手順

1. 「↑」または「↓」のボタン([F1]または[F2])を押してカーソルを動かします。
2. 「SELECT」のボタン([F3])を押して、動かしたいクリックを選びます。
3. 「↑」または「↓」のボタン([F1]または[F2])や、[-][+]で選んだクリックを動かします。
4. クリックを置きたい場所まで動かしたら、「INSERT」のボタン([F3])を押します。



「INSERT」のボタン([F3])を押すと並び替えが完了し、新しい順番のクリック番号に変わります。

Clear

選択したクリックを初期化します。

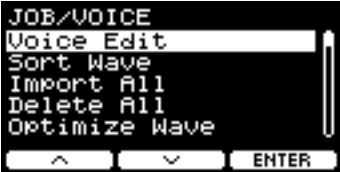
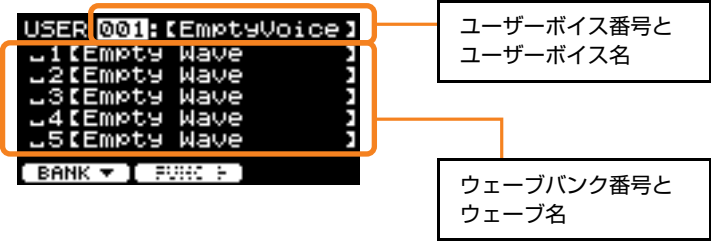


## 手順

1. [-][+]で初期化したいクリックを選びます。
2. 「CLEAR」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すと、選択したクリックが初期化されます。  
「NO」のボタン([F3])を押すと、初期化しないで手順1の画面に戻ります。  
初期化されると「Completed.」のメッセージが表示され、クリア画面に戻ります。

## User Voice

### MENU/Job/User Voice

画面	パラメーター	説明
	Voice Edit	<p>ユーザーボイスを編集します。オーディオファイルの追加やウェーブの削除、ユーザーボイス名の変更、ユーザーボイスの初期化、ウェーブごとのペロシティー範囲を設定します。</p> <p>1つのユーザーボイスには10のウェーブバンクがあります。</p> <p>オーディオファイルを追加したい場合は、オーディオファイルを保存したUSBフラッシュメモリーを [USB TO DEVICE] 端子に差し込みます。</p>
		

#### 手順

##### ● ユーザーボイスを編集する

カーソルがウェーブバンク番号にある場合は、「BANK」 ([F1]) を何回か押して、ユーザーボイス番号へと移動します。




オーディオファイルをインポートしていないユーザーボイスでは、ボイスの操作はできません。

1. [-][+]で編集するユーザーボイスを選びます。
2. 「FUNC」 のボタン ([F2]) を押して、編集作業を選びます。

DELETE	ユーザーボイスの初期化(すべてのウェーブを削除)
NAME	名前を付けて保存

画面	パラメーター	説明
----	--------	----

### 3. 編集作業をします。


DELETE	確認の画面が表示されたら「YES」のボタン([F1])を押します。 「NO」のボタン([F3])を押すと編集作業がキャンセルされます。
NAME	[-][+]で文字を選び、「  」または「  」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを動かします。最大16字までの長さでユーザーボイス名を設定できます。   文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

### ● ウェーブバンクを編集する

カーソルがウェーブバンク番号にある場合は、「BANK」([F1])を何回か押して、ユーザーボイス番号へと移動します。

オーディオファイルをインポートしていないユーザーボイスでは、ボイスの操作はできません。

1. [-][+]で編集するユーザーボイスを選びます。
2. 「BANK」のボタン([F1])を押して、ウェーブバンクを選びます。  
ウェーブが存在するウェーブバンクを選択すると音が鳴ります。
3. 「FUNC」のボタン([F2])を押して、編集作業を選びます。




	試聴
IMPORT	追加
DELETE	削除
LO/HI	ウェーブごとのペロシティー範囲の上限と下限を指定
SPLIT	ウェーブのペロシティー範囲を、ボイスに割り当てられているウェーブ数に応じて自動で分割 複数のウェーブバンクにウェーブが存在するときに、ペロシティー範囲を等分割して、小さなペロシティーを番号の小さなウェーブから割り当て
NAME	名前を付けて保存

### 4. [F3]のボタンを押します。

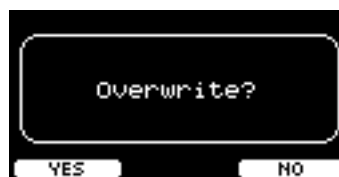
「」(試聴)を選んだ場合は音が鳴ります。

画面	パラメーター	説明
----	--------	----

### 5. 編集作業をします。

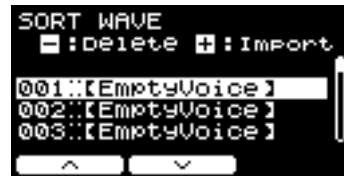
IMPORT	確認画面でファイルを選び、「YES」のボタン([F1])を押します。 「NO」のボタン([F3])を押すと編集作業がキャンセルされます。
DELETE	確認画面で「YES」のボタン([F1])を押します。 「NO」のボタン([F3])を押すと編集作業がキャンセルされます。
LO/HI	[F3]で編集対象(LowまたはHigh)を選び、[-][+]で値を設定します。 [COMP]ノブで下限を、[EFFECT]ノブで上限を設定することもできます。
SPLIT	確認の画面が表示されたら「YES」のボタン([F1])を押します。 「NO」のボタン([F3])を押すと編集作業がキャンセルされます。
NAME	[-][+]で文字を選び、「  」または「  」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを動かします。最大16字までの長さでウェーブ名を設定できます。   文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

選んだバンクにウェーブが読み込まれている場合や、同じファイル名のファイルが存在する場合は、上書き保存の確認画面が表示されます。



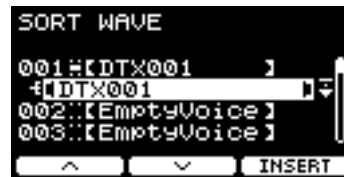
上書き保存しない場合は、「NO」のボタン([F3])を押して1つ前の画面に戻ります。

画面	パラメーター	説明
	Sort Wave	ユーザーボイス内のウェーブを自由に入れ替えます。



#### 手順

1. 「**↑**」または「**↓**」のボタン([F1]または[F2])を押してカーソルを動かします。
2. 「**SELECT**」のボタン([F3])を押して、動かしたいウェーブを選びます。  
「**SELECT**」のボタン([F3])は、ウェーブが存在するウェーブバンクを選んだときに表示されます。
3. 「**↑**」または「**↓**」のボタン([F1]または[F2])で、選んだウェーブを動かします。
4. ウェーブを置きたい場所まで動かしたら、「**INSERT**」のボタン([F3])を押します。



「**INSERT**」のボタン([F3])を押すと並び替えが完了し、新しい順番のウェーブバンク番号に変わります。

また、ボイスやウェーブを選んだ状態で「**-**」ボタンを押すと削除、「**+**」ボタンを押すとオーディオファイルをインポートできます。

画面	パラメーター	説明
	Import All	USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるすべてのオーディオファイルを、PROシリーズ音源のウェーブ用メモリーにインポート(取り込み)します。





### 手順

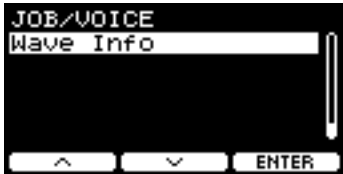
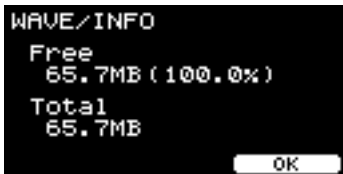
1. 「IMP TYPE」のボタン([F 1])を押して、インポートタイプを選びます。

TO EMPTY	小さい番号の空きユーザーボイスから順に、オーディオファイルを1つずつインポートします。
TO 1VCE	選択したユーザーボイスに最大10のオーディオファイルをインポートします。
BY NAME	あらかじめ格納先ルール指定したファイル名に基づいてインポートします。
SEL FILE	ファイル指定&格納先指定を行いインポートします。複数のファイルを扱えます。

2. インポート前の設定をします。

TO EMPTY	
TO 1VCE	[-][+]でインポート先のユーザーボイスを選びます。
BY NAME	<p>ファイル名の先頭に「ユーザーボイス番号(001~100)+ウェーブバンク番号(01~10)」を入れたファイルを準備し、USBフラッシュメモリーに入れておきます。</p> <p>例) ユーザーボイス5番のウェーブバンク3に DTX.wavファイルをインポート 00503DTX.wav</p>
SEL FILE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. [-][+]でインポートファイルを選びます。</li> <li>2. 「CHECK」のボタン([F2])で「Import」にチェックマークを入れます。</li> <li>3. [-][+]でインポート先のユーザーボイスを選びます。</li> <li>4. 「」のボタン([F2])でカーソルを動かします。</li> <li>5. [-][+]でインポート先のウェーブバンクを選びます。 ウェーブが存在するウェーブバンクを選択すると音が鳴ります。</li> <li>6. 「」のボタン([F2])でカーソルを動かします。 1~6の手順を繰り返します。</li> </ol> <p>手順1で選択したファイルにチェックマークが入っている場合は「UNCHECK」のボタン([F2])で、マークを外すことができます。</p>



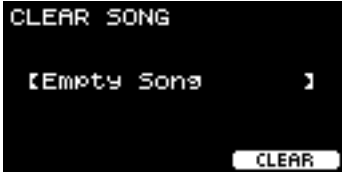
画面	パラメーター	説明
		<p>3. 「IMPORT」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。</p> <p>4. 「YES」のボタン([F1])を押すとインポートされます。 「NO」のボタン([F3])を押すと、インポートしないで手順1の画面に戻ります。</p> <p>インポート中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとインポートは中断され、手順1の画面に戻ります。</p> <p>インポートが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、インポートオール画面に戻ります。</p> <p><b>NOTE</b> オーディオファイルの状態や数により、すべてのファイルの取り込みができないことがあります。</p>
Delete All		<p>PROシリーズ音源のウェーブ用メモリーにあるウェーブをすべて削除(デリート)します。</p> <div data-bbox="884 864 1227 1037" data-label="Image"> </div> <p><b>手順</b></p> <p>1. 「DELETE」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。</p> <p>2. 「YES」のボタン([F1])を押すとすべてのウェーブが削除されます。 「NO」のボタン([F3])を押すと、削除しないで手順1の画面に戻ります。</p> <p>削除が終わると「Completed.」のメッセージが表示され、デリートオール画面に戻ります。</p>
Optimize Wave		<p>PROシリーズ音源のウェーブ用メモリーを最適化します。最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、連続したメモリーの空き容量が増える場合があります。</p> <div data-bbox="884 1585 1227 1758" data-label="Image"> </div> <p><b>手順</b></p> <p>1. 「OPTIMIZE」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されます。</p> <p>2. 「YES」のボタン([F1])を押すとメモリーが最適化されます。 「NO」のボタン([F3])を押すと、最適化しないで手順1の画面に戻ります。</p> <p>最適化が終わると「Completed.」のメッセージが表示され、オプション画面に戻ります。</p>

画面	パラメーター	説明	
	Wave Info	PROシリーズ音源のウェーブ用メモリーの使用状況を表示します。	
			ここではDTX-PROの画面で説明しています。
		Total : メモリー全体サイズ(MB) メモリー全体のサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。	
		Free : メモリー空き容量(MB)(メモリー空き容量(%)) 空き容量をMB(メガバイト)単位で表示します。また、メモリー全体に対する空き容量を%表示します。メモリーが断片化している場合は、空き容量が十分あってもオーディオファイルがインポートできないことがあります。そのような場合は、Optimize Waveを使ってメモリーを最適化することで問題を解消できます。	
		<b>NOTE</b> 容量の単位はメモリーサイズに応じて表示(KB : キロバイト、MB : メガバイト)が変わります。	





## Training

### MENU/Job/Training

画面	パラメーター	説明
	Import SMF	<p>ユーザーソング(SMFファイル)をインポートします。</p> <p><b>手順</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>インポートするSMFファイルを選びます。</li> <li>「&lt;」または「&gt;」のボタン([F1]または[F2])でインポートするファイルを選びます。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>「IMPORT」のボタン([F3])を押して、インポートを開始します。 インポートしたソングは、トレーニングの曲番1を選択すると再生できます。(ただし、Song Part GateとSong Score Gateでは選曲できません。)</li> </ol>
	Clear	<p>ユーザーソングを初期化します。</p> <p><b>手順</b></p> <p>「CLEAR」のボタン([F3])を押して、ユーザーソングを初期化します。</p>

## Recorder

## MENU/Job/Recorder

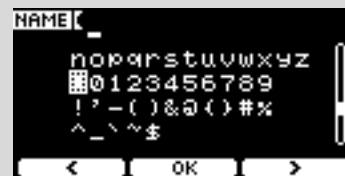
画面	パラメーター	説明
	Export Audio	内蔵のレコーダー用メモリーに録音されたオーディオデータをUSBフラッシュメモリーに保存します。
		

## 手順

1. 名前を付けたい場合は「NAME」のボタン([F2])を押してファイル名を入力します。

## ● ファイル名の入力方法

1. [-][+]で文字を選び、「<」または「>」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを動かします。最大16字までの長さでファイル名を設定できます。



2. 文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

2. 「EXPORT」のボタン([F3])を押すと確認画面が表示されず。
3. 「YES」のボタン([F1])を押すとエクスポートされます。「NO」のボタン([F3])を押すと、エクスポートしないで手順1の画面に戻ります。




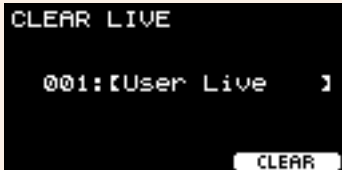
エクスポートが終わると「Completed.」のメッセージが表示され、エクスポート画面に戻ります。

## 注記

- 電源オフやファクトリーリセットで録音データが消えます。
- Allファイルにはバックアップされません。

## PROX LiveSet

## MENU/Job/LiveSet

画面	パラメーター	説明
	Sort	ユーザーライブセットの順番を並び替えます。
		
		<p><b>手順</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「<b>^</b>」または「<b>v</b>」のボタン（[F1]または[F2]）を押してカーソルを動かします。</li> <li>2. 「<b>SELECT</b>」のボタン（[F3]）を押して、動かしたいライブセットを選びます。</li> <li>3. 「<b>^</b>」または「<b>v</b>」のボタン（[F1]または[F2]）や、<b>[-][+]</b>で選んだライブセットを動かします。</li> <li>4. ライブセットを置きたい場所まで動かしたら、「<b>INSERT</b>」のボタン（[F3]）を押します。</li> </ol>
		
		「 <b>INSERT</b> 」のボタン（[F3]）を押すと並び替えが完了し、新しい順番のライブセット番号に変わります。
	Clear	選択したライブセットを初期化します。
		

**手順**

1. **[-][+]**で初期化したいライブセットを選びます。
2. 「**CLEAR**」のボタン（[F3]）を押すと確認画面が表示されます。
3. 「**YES**」のボタン（[F1]）を押すと、選択したライブセットが初期化されます。  
「**NO**」のボタン（[F3]）を押すと、初期化しないで手順1の画面に戻ります。  
初期化されると「Completed.」のメッセージが表示され、クリア画面に戻ります。

## File

MENU/Fileの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、MENU/Fileで使う用語について説明します。

### ● ファイル (File)

USBフラッシュメモリーに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。PROシリーズ音源とUSBフラッシュメモリーとの間でデータを受け渡しする場合は、すべてファイル単位でやり取りを行います。

### ● ファイルネーム

ファイルに付けた名前をファイルネームといいます。ファイルネームはファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイルネームを付けることはできません。コンピューターではカナや漢字を使うことや、長い名前を付けることができますが、PROシリーズ音源で扱うファイルには英数字をお使いください。

### ● 拡張子 (かくちょうし)

「.wav」のように、ファイルネームの最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示します。PROシリーズ音源で扱うファイルには「.bin」という拡張子が付きますが、PROシリーズ音源の画面には表示されません。

### ● ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B (バイト) という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB (キロバイト) やMB (メガバイト)、GB (ギガバイト) という単位を使います。1KB = 1024B、1MB = 1024KB、1GB = 1024MBとなります。

### ● フォーマット (Format)

USBフラッシュメモリーを初期化することをフォーマットと呼びます。PROシリーズ音源でフォーマットすると、そのUSBフラッシュメモリーに保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー) は削除されます。

### ● セーブ (Save)、ロード (Load)

USBフラッシュメモリーにデータを保存することをセーブ、USBフラッシュメモリーからファイルを読み込むことをロードと呼びます。

### NOTE

- PROシリーズ音源で扱えるのは、.wav 1,000ファイルまで .bin 1,000ファイルまでです。
- DTX-PROXでは、DTX-PROでセーブしたファイルを読み込み可能ですが、完全なデータ復元を保証するものではありません。

### MENU/File



Save	ファイルのセーブ (保存)
Load	ファイルのロード (読み込み)
Rename	ファイル名のリネーム (変更)
Delete	ファイルのデリート (削除)
Format	USBフラッシュメモリーのフォーマット (初期化)
Memory Info	USBフラッシュメモリーインフォメーション

## Save

### MENU/File/Save

#### 説明

ファイルをUSBフラッシュメモリーにセーブ(保存)します。



#### 手順

1. USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。
2. MENU/File/Saveを選びます。

以下の画面が表示されます。




3. Type(ファイルタイプ)を選択します。

3-1. [-][+]でセーブするファイルのタイプを選択します。


設定値	
All	全データ(全ユーザーキット、全ウェーブ、トリガー設定、ユーティリティーデータ)
AllKit	全キットのユーザーキットデータ、全キットで使われているウェーブ
OneKit	選択したユーザーキットデータ、選択されたキットで使われているウェーブ
Trigger	トリガー設定

#### 注記

- Allファイルにはレコーダー(内蔵メモリー)に録音した曲は保存されません。レコーダーで録音したデータは、MENU/Job/Recorder/Export Audioでファイルとして保存してください。
- 4つのファイルタイプは同じ拡張子(.bin)のファイルとして保存されるため、ファイルタイプを変えても、同じファイル名では保存しないでください。同じファイル名を付けると、上書きされてしまいます。

- 3-2. OneKitの場合はセーブするキットを選択します。「」のボタン([F1])を押して、カーソルをキット番号に合わせてから、[-][+]でセーブするキットを選択します。キットにユーザーウェーブが含まれる場合はそのユーザーウェーブもセーブされます。

#### 4. Name(ファイル名)を入力します。

4-1. 「」のボタン([F1])を押して、カーソルをファイル名に合わせます。





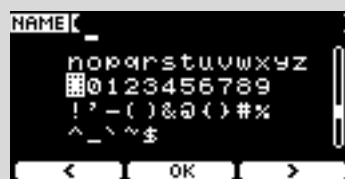
4-2. 新しいファイル名で保存したい場合は、「NAME」のボタン([F2])を押します。




ネーム編集画面が表示されます。

##### ● ファイル名の入力方法

1. [-][+]で文字を選び、「」または「」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを動かします。最大16字までの長さでファイル名を設定できます。

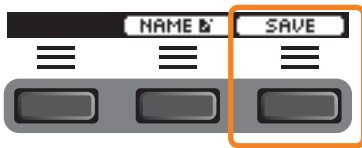


2. 文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

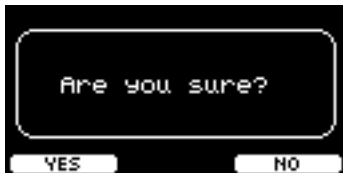
上書き保存したい場合は、「」のボタン([F1])を押してカーソルをファイル名に合わせたあと、[-][+]で上書きしたいファイルを選びます。

## 5. ファイルをセーブします。

5-1. 「SAVE」のボタン([F3])を押します。

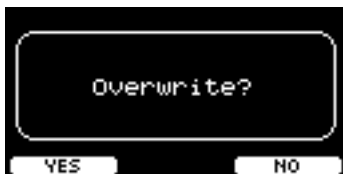


ファイルセーブの確認画面が表示されます。



5-2. セーブする場合は「YES」のボタン([F1])を押します。セーブしない場合は「NO」のボタン([F3])を押すと、手順2の画面に戻ります。

同じファイル名のファイルが存在する場合は、以下のように上書き保存の確認画面が表示されます。



別のファイル名にする場合は、「NO」のボタン([F3])を押して手順2の画面に戻ります。

## 6. 「YES」のボタン([F1])を押して、セーブします。



セーブ中は以下のような画面が表示されます。



セーブ中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとセーブは中断され、手順2の画面に戻ります。

### 注記

セーブ中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、PROシリーズ音源の電源を切ったりしないでください。PROシリーズ音源本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

セーブが完了すると画面に「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

## Load

### MENU/File/Load

#### 説明

USBフラッシュメモリーにセーブしておいたファイルを、PROシリーズ音源本体にロード(読み込み)します。



セーブしたファイルをコンピューターなどで管理するために移動した場合には、USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにファイルを戻します。

#### NOTE

ファイルがサブディレクトリー (フォルダー)に入っていると、PROシリーズ音源ではロードできません。

#### 手順

1. PROシリーズ音源でセーブしたファイルが保存されているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。
2. MENU/File/Loadを選びます。  
以下の画面が表示されます。



3. Type(ファイルタイプ)を選択します。

- 3-1. [-][+]でロードするファイルのタイプを選択します。

設定値	
All	全データ(全ユーザーキット、全ウェーブ、トリガー設定、ユーティリティーデータ)
AllKit	全キットのユーザーキットデータ、全キットで使われているウェーブ
OneKit	選択したユーザーキットデータ、選択されたキットで使われているウェーブ
Trigger	トリガー設定



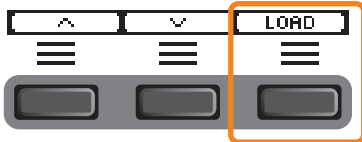
#### 4. ロードするファイルを選択します。

**4-1.** 「▲」または「▼」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルを「File」に合わせてから、[-][+]でロードするファイルを選択します。選択したファイルタイプにより、ロード可能なファイルだけが表示されます。

**4-2.** OneKitの場合はロード先のキットを選択します。

「▲」または「▼」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルをキット番号に合わせてから、[-][+]でロード先のキットを選択します。キットにユーザーウェーブが含まれる場合はそのユーザーウェーブもロードされます。

#### 5. 「LOAD」のボタン([F3])を押します。

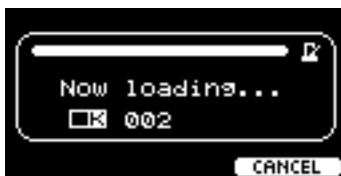


ファイルロードの確認画面が表示されます。



#### 6. 「YES」のボタン([F1])を押して、ロードします。

ロード中は以下のような画面が表示されます。



ロード中に「CANCEL」のボタン([F3])を押すとロードは中断され、手順2の画面に戻ります。

#### 注記

ロード中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、PROシリーズ音源の電源を切ったりしないでください。PROシリーズ音源本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

ロードが完了すると画面に「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

## Rename

MENU/File/Rename

### 説明

USBフラッシュメモリーに保存されたファイルのファイル名をリネーム(変更)します。



### 手順

1. USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。
2. MENU/File/Renameを選びます。  
以下の画面が表示されます。




3. リネームするファイルのタイプ(Type)を選択します。
  - 3-1. [-][+]でリネームするファイルタイプを選択します。

設定値	
All	全データ(全ユーザーキット、全ウェーブ、トリガー設定、ユーティリティーデータ)
AllKit	全キットのユーザーキットデータ、全キットで使われているウェーブ
OneKit	選択したユーザーキットデータ、選択されたキットで使われているウェーブ
Trigger	トリガー設定
Wav	ウェーブ



4. リネームするファイルを選択します。
  - 4-1. 「↵」のボタン([F2])を押して、カーソルを「File」に合わせます。
  - 4-2. [-][+]でリネームするファイルを選択します。

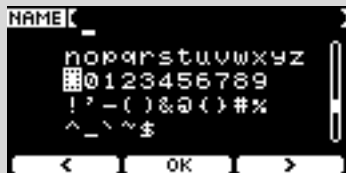
## 5. 新しいファイル名を設定します。

「」のボタン([F2])を押して、カーソルを画面一番下に合わせます。

「Name」のボタン([F2])を押すと、ファイル名の入力画面が表示されます。

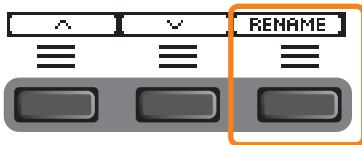
### ● ファイル名の入力方法

1. [-][+]で文字を選び、「」または「」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを動かします。最大16字までの長さでファイル名を設定できます。

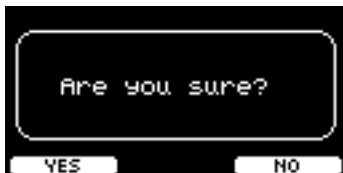


2. すべての文字の入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。

## 6. 「RENAME」のボタン([F3])を押します。



リネームの確認画面が表示されます。



## 7. 「YES」のボタン([F1])を押すと、リネームで名前が変わります。

### 注記

リネーム中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、PROシリーズ音源の電源を切ったりしないでください。PROシリーズ音源本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

リネームが完了すると「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

## Delete

### MENU/File/Delete

#### 説明

USBフラッシュメモリーの中にあるファイルをデリート(削除)します。



#### 手順

1. PROシリーズ音源でデリートしたいファイルが保存されているUSBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。
2. MENU/File/Deleteを選びます。  
以下の画面が表示されます。



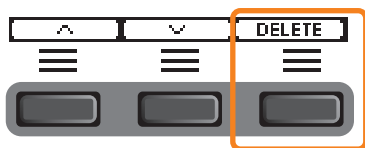
3. デリートするファイルのタイプを選択します。

- 3-1. 「 $\wedge$ 」または「 $\vee$ 」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルを「Type」に合わせます。
- 3-2. [-][+]でファイルタイプを選択します。

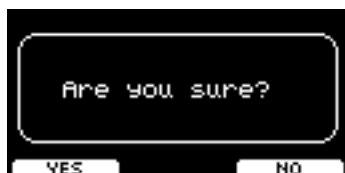
設定値	
All	全データ(全ユーザーキット、全ウェーブ、トリガー設定、ユーティリティーデータ)
AllKit	全キットのユーザーキットデータ、全キットで使われているウェーブ
OneKit	選択したユーザーキットデータ、選択されたキットで使われているウェーブ
Trigger	トリガー設定
Wav	ウェーブ

4. 「 $\wedge$ 」または「 $\vee$ 」のボタン([F1]または[F2])を押して、カーソルを「File」に合わせます。
5. [-][+]でデリートするファイルを選択します。  
手順3で選択したファイルタイプにより、デリート可能なファイルだけが表示されます。

6. 「DELETE」のボタン([F3])を押します。



デリートの確認画面が表示されます。



7. 「YES」のボタン([F1])を押して、デリートします。



**注記**

デリート中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、PROシリーズ音源の電源を切ったりしないでください。PROシリーズ音源本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

デリートが完了すると「Completed.」と表示された後、手順2の画面に戻ります。

## Format

MENU/File/Format

### 説明

USBフラッシュメモリーは、そのままではご使用になれない場合があります。その場合は、以下の手順に従ってフォーマット(初期化)を行ってから使用してください。



### 注記

フォーマットすると、USBフラッシュメモリー内のすべてのデータは消去されます。必要なデータが入っていないことを確認したうえでフォーマットしてください。

### 手順

1. USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に差し込みます。

2. MENU/File/Formatを選びます。

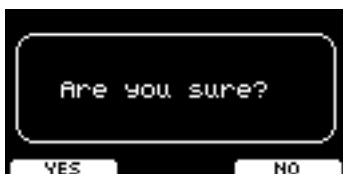
以下の画面が表示されます。



3. 「FORMAT」のボタン([F3])を押します。



フォーマットの確認画面が表示されます。



4. 「YES」のボタン([F1])を押して、フォーマットします。



**注記**

フォーマット中は、USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子から外したり、PROシリーズ音源の電源を切ったりしないでください。PROシリーズ音源本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因となります。

フォーマットが完了すると「Completed.」と表示され、手順2の画面に戻ります。

## Memory Info

---

### MENU/File/Memory Info

#### 説明

USBフラッシュメモリーの使用状況を表示します。



**Free :** メモリー空き容量(MB)(メモリー空き容量(%))  
空き容量をMB(メガバイト)単位で表示します。また、メモリー全体に対する空き容量を%表示します。

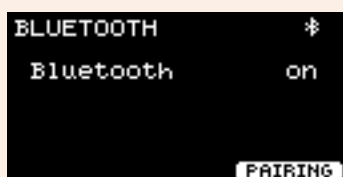
**Total :** メモリー全体サイズ(MB)  
メモリー全体のサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。

**NOTE**

容量の単位はメモリーサイズに応じて表示(KB : キロバイト、MB : メガバイト、GB : ギガバイト)が変わります。

**PROX Bluetooth****MENU/Bluetooth****説明**

Bluetoothの設定を行います。

**● ペアリングする**

PAIRING ([F3]) を押します。

スマートデバイスなどの接続先機器から、接続対象としてデバイス名「DTX-PROX AUDIO」を選んでください。

**NOTE**

[MENU]を長押しすることでもペアリングできます。

ペアリングが完了すると、各モードのトップ画面とMENU/Bluetooth画面の右上にBluetoothアイコン(Bluetooth)が表示されます。



ペアリングが失敗した場合は、一度、スマートデバイスなどの接続先機器で「DTX-PROX AUDIO」の登録を解除してから、もう一度ペアリングしてください。

**● Bluetooth機能のオンとオフを切り替える**

[-][+]で切り替えます。


設定が終わったら、[EXIT]でMENUのトップ画面に戻ります。



## Factory Reset

ユーザー設定の全データ(ユーザーキット、トリガー設定、ウェーブ、ユーティリティ、レコーダーの内蔵メモリー)を工場出荷時の設定に戻します。

### MENU/Factory Reset

画面	パラメーター	説明
	Factory Reset	<b>注記</b> ファクトリーリセットすると、ユーザー設定のすべてのデータが消え、工場出荷時の設定に戻ります。大切なデータは、事前に必ずUSBフラッシュメモリーに保存してください(77ページ)。

#### 初期化する

#### 1. MENU/Factory Resetを選びます。

以下の画面が表示されます。



#### 2. 「RESET」のボタン([F3])を押します。



ファクトリーリセットを確認する画面が表示されます。



画面	パラメーター	説明
----	--------	----

**3. 「YES」のボタン([F1])を押してファクトリーリセットします。**

ファクトリーリセットしない場合は「NO」のボタン([F3])を押します。



処理中は以下のメッセージが表示されます。




ファクトリーリセットが完了するとトリガーセットアップウィザード画面が表示されます。



## Version

### MENU/Version

画面	説明
 A screenshot of a device's menu screen. The background is black with white text. At the top, the word 'VERSION' is displayed. Below it, 'Ver 1.00' is shown. At the bottom right, there is a small white rectangular button with the text 'OK' inside.	ファームウェアのバージョンが表示されます。

---

## 外部の音色をインストとして鳴らす

オーディオファイルを取り込んでインストとして鳴らすこともできます。

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオファイルの中から、PROシリーズ音源にインポートしたいファイルを選びます。

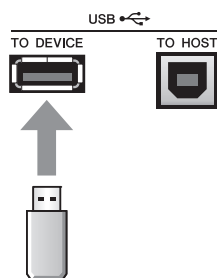
### 1. コンピューターからUSBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにオーディオファイルを保存します。

オーディオファイルの条件：wav形式

#### NOTE

- wav形式のオーディオファイルでも、インポートできない場合があります。
- オーディオファイルがフォルダーに入っていると、PROシリーズ音源では認識されません。
- ボイスとしてインポートすることもできます。その場合はゾーンごとに違うウェーブを鳴らすことができます。
- MENU/Job/User voiceでは、1つのユーザーボイスに複数のオーディオファイルを割り当てて、ペロシティーによって鳴らし分けできます。

### 2. リアパネルの[USB TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを差し込みます。



#### PRO

### 3. 「INST」の下のボタン([F1])を押します。

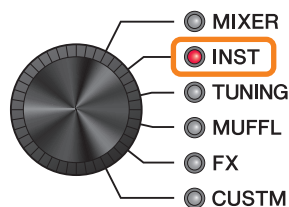


インスト選択画面が表示されます。



#### PROX

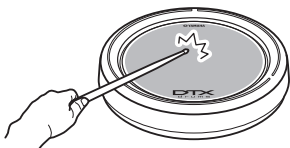
### 3. フェーダーセレクトで「INST」を選びます。



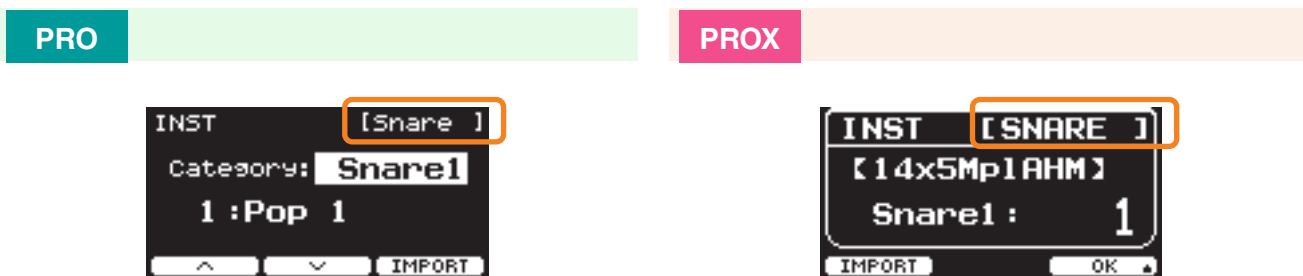
インスト選択画面が表示されます。



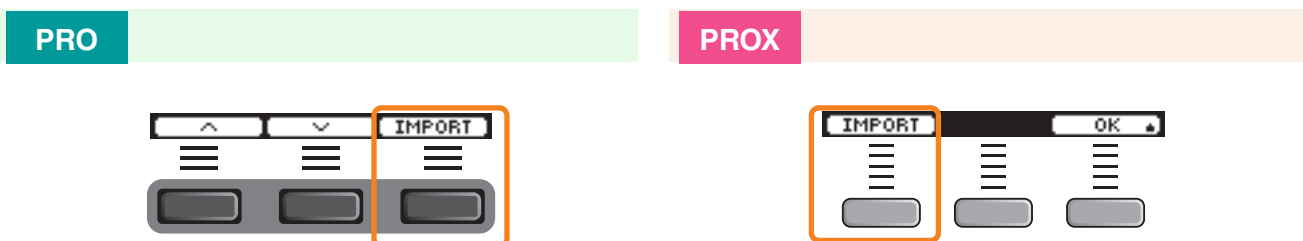
4. オーディオファイルをインポートしたいパッドを叩きます。



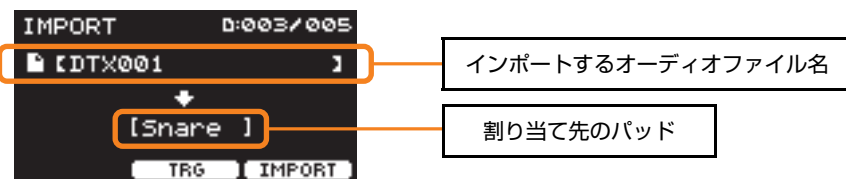
インスト選択画面で叩いたパッドが表示されていることを確認します。



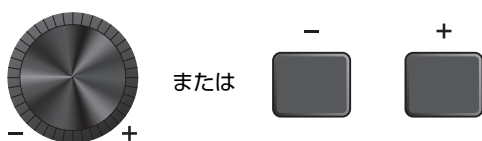
5. 「IMPORT」 の下のボタン (DTX-PROは [F3]、DTX-PROXは [F1]) を押します。



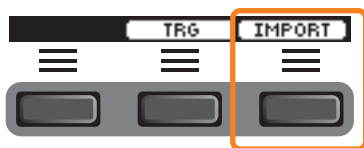
インポート画面が表示されます。



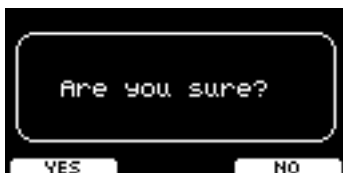
6. [-][+]で取り込みたいファイルを選びます。



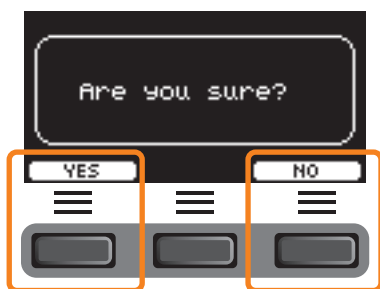
インポート対象のパッドは、「TRG」のボタン ([F2]) を押すか、パッドを叩くことで、選びなおすことができます。

**7. 「IMPORT」 の下のボタン ([F3]) を押します。**

インポートの確認画面が表示されます。

**8. 「YES」 のボタン ([F1]) を押すとインポートされます。**

「NO」 のボタン ([F3]) を押すと、インポートしないで手順5の画面に戻ります。インポート中に「CANCEL」 のボタン ([F3]) を押すとインポートは中断され、手順5の画面に戻ります。



インポートが終わると「Completed.」 のメッセージが表示され、DTX-PROの場合はインポート画面、DTX-PROXの場合はフェーダーセレクトノブを操作する前の画面に戻ります。  
インポート後はキットを保存(ストア)してください。

# CLICKモード

「SETTING」の下のボタン([F3])から、拍子、タイマー設定、クリック音の種類や出力先など、その他の設定を変えられます。





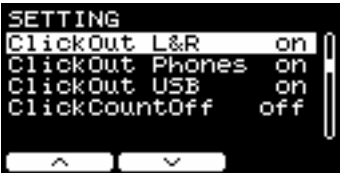

## SETTING ([F3]) 機能一覧

### CLICK

- [F1] TAP
- [F2] VOLUME
- [F3] SETTING
  - SoundSet
  - Beat
  - Timer
  
  - ClickOut L&R
  - ClickOut Phones
  - ClickOut USB
  - ClickCountOff
  
  - Voice Category
  - VoiceNumber
  - Tuning
  - Import Wav

## SETTING ([F3]) パラメーター説明

## CLICK/SETTING

画面	パラメーター	設定値	説明
	SoundSet	Metronome1、 Metronome2、 Claves、Cowbell、 Shaker、Stick	クリックの各音色(Accと各拍子)をまとめて変更します。
	Beat	1/4～16/4、 1/8～16/8、 1/16～16/16	クリックを鳴らすときの拍子を選びます。
	Timer	OFF、 00:30～60:00 (30秒ごと)	タイマーの時間を設定します。  クリック画面にタイマー設定の状態が表示されます。
			 <p>DTX-PROでは[START/STOP]ボタン、DTX-PROXでは[CLICK]ボタンを押してスタートします。 タイマー使用中は残り時間が表示されます。</p>
	ClickOut		クリック音を各端子に出す(on)か出さない(off)かを設定します。
	L&R	on、off	OUTPUT [R]、[L/MONO]端子への出力を切り替えます。
	Phones		ヘッドホン端子への出力を切り替えます。
	USB		[USB TO HOST]端子への出力を切り替えます。
	ClickCountOff	off、1、2	クリック音のカウントが1小節または2小節分鳴ってから止まります。オフのときはクリック音が鳴り続けます。
			 <p>タイマー使用中に「+30sec」の下のボタン([F3])を押すと、30秒延長できます。</p>



画面	パラメーター	設定値	説明
 <p>画面右下に「Acc…」などと表示されている場合は、その下のボタン([F3])を押して、設定したいクリックタイミングを選びます。選んだクリックタイミングは画面右上に表示されます。</p>			クリックの各音色(Acc、各拍子)とチューニングを個別に変更できます。また、オーディオファイルをインポートして割り当てることもできます。
	Category	Kick1、Kick2、Snare1、Snare2、Tom1、Tom2、Cymbal1、Cymbal2、HiHat1、HiHat2、Perc、Effect、User	クリックの音色カテゴリーを選びます。
	VoiceNumber	0 (No Assign)～音色カテゴリーによります。(データリスト参照)	クリックのボイス番号を選びます。
	Tuning	-24.0～0.0～+24.0	クリックに選んだボイスのチューニングを設定します。0.1が10セントに相当します。
	Import Wav		<a href="#">「外部の音色をクリックとして鳴らす」</a> をご覧ください。

## 外部の音色をクリックとして鳴らす

USBフラッシュメモリーにあらかじめ保存しておいたオーディオファイル(.wav)を読み込んで、指定したリズムのクリック音として鳴らすことができます。

### 手順

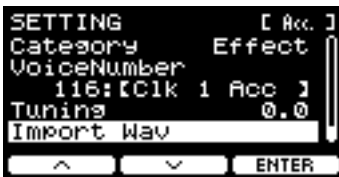
1. コンピューターからUSBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにオーディオファイルを保存します。

オーディオファイルの条件：wav形式

### NOTE

- wav形式のオーディオファイルでも、インポートできない場合があります。
- オーディオファイルがフォルダーに入っていると、本機では認識されません。

2. リアパネルの[USB TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを差し込みます。
3. Click/SETTING/Import Wavの画面で「ENTER」のボタン([F3])を押します。

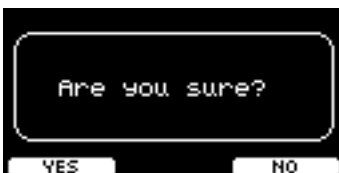


**PRO** [CLICK]ボタン → SETTING([F3]) → Import Wav  
**PROX** モードセレクト「CLICK」 → SETTING([F3]) → Import Wav

4. [-][+]でインポートしたいオーディオファイルを選び、「Acc.」などの下のボタン([F2])を押してオーディオファイルを使いたいリズムを選びます。

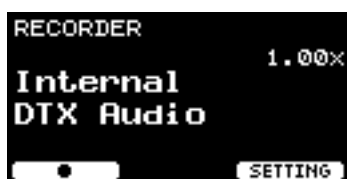


5. 「IMPORT」の下のボタン([F3])を押します。
6. 確認画面が表示されたら、「YES」のボタン([F1])を押します。インポートしない場合は「NO」のボタン([F3])を押すと、1つ前の画面に戻ります。



# RECORDERモード

「SETTING」の下のボタン([F3])から、再生速度や録音ソースなどの設定を変えられます。



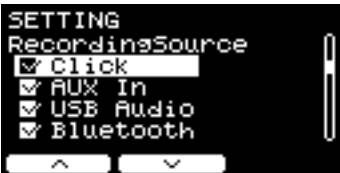
## SETTING ([F3]) 機能一覧

### Recorder (Select audio)

- [F1] Record/Stop
- [F2] Play/Stop
- [F3] SETTING
  - Speed
  - RecGain
  - RecordingSource Click
  - RecordingSource AUX In
  - RecordingSource USB Audio
  - RecordingSource *Bluetooth* (PROX)
  - PlayMode

## SETTING ([F3]) パラメーター説明





## RECORDER/SETTING

画面	パラメーター	設定値	説明
	Speed	0.50x~1.50x	再生速度の倍速を設定します。
	RecGain	-18dB、-12dB、 -6dB、0dB、 +6dB、+12dB、 +18dB	録音の入力ゲインを設定します。
	RecordingSource		録音ソースを選びます。
	Click	off、on	「  」または「  」のボタン([F1]または[F2])でカーソルを動かし、[-][+]でオン(チェックを入れる)とオフを切り替えます。
	AUX In		
	USB Audio		
	<b>PROX</b> Bluetooth		
	PlayMode		オーディオファイルの再生方法を選びます。
	stereo		通常のステレオファイルのときに選びます。
	L guide		ガイド(クリック)音とバックアップ音がLR分離したオーディオファイルのときに選びます。
	R guide		ガイド(クリック)音とバックアップ音がセンター定位でPhonesから、バックアップ音がOUTPUT/USB Audioからセンター定位で出力されます。 Phonesのガイド(クリック)音量は[CLICK]ノブ(スライダー)で、バックアップの音量は[AUDIO]ノブ(スライダー)で調節できます。
	Output Level	0~127	PlayModeにL guideまたはR guideを選択時のBacking Output Levelを設定します。
	Recorder Backing	0~127	

# トレーニングで練習する





トレーニングとは、効率よくドラムスキルを学べる機能です。PROシリーズ音源には10種類のトレーニングタイプがあります。内蔵のトレーニングソングやクリックを使って練習できます。


## ● トレーニングタイプ

いろいろな曲が叩けるようになる	
 1. TRAINING SONG	いろいろなジャンルの曲(ソング)のリズムパターンやフレーズを練習できる
 2. PART MUTE	楽器/パートごとにフレーズを練習できる
 3. SONG PART GATE	段階的に曲を叩けるようになる
 4. SONG SCORE GATE	曲の演奏の完成度を確認できる

\* SONG PART GATE と SONG SCORE GATEはトレーニングソング1～10のみが対象  
トレーニングソング1～10は、DTX402シリーズに収録されているものと同じ曲です。ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。

<https://jp.yamaha.com/>

正確な演奏が出来るようになる	
 5. RHYTHM GATE	正確なタイミングで叩けるようになる
 6. RHYTHM GATE TRIPLET	正確なタイミングで3連フレーズが叩けるようになる
 7. DYNAMIC GATE	正確な強さで叩けるようになる
 8. MEASURE BREAK	曲の空白部分やフィルイン演奏でもテンポを維持できるようになる
 9. CHANGE UP	途中でいろいろなリズムのフレーズが叩けるようになる

演奏に必要な持久力が身につく	
 10. FAST BLAST	

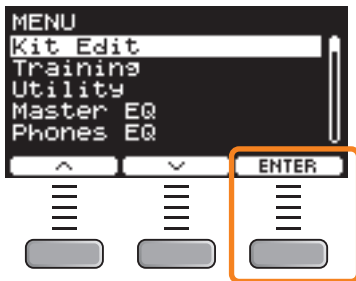
## トレーニングを始める、終わる

DTX-PROでのトレーニングの使いかたについては、取扱説明書をご参照ください。  
ここではDTX-PROXでの操作を説明します。

### 1. [MENU] ボタンを押します。



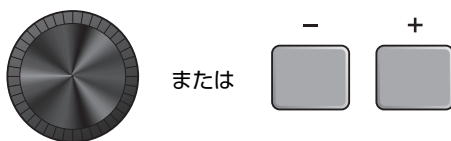
### 2. 「 $\wedge$ 」または「 $\vee$ 」の下のボタン([F1]または[F2])で「Training」を選び、「Enter」の下のボタン([F3])を押します。



トレーニング画面が表示されます。

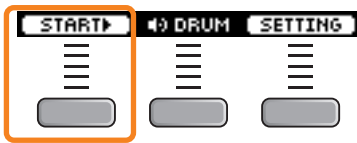


### 3. [-][+]でトレーニングタイプを選びます。



各トレーニングタイプについては、[「各トレーニングの詳細」\(104ページ\)](#)をご覧ください。  
トレーニングソング選択、トレーニングの時間(タイマー設定)や難易度など、トレーニングに関する詳細な設定は、「SETTING」の下のボタン([F3])から変更できます。

4. 「START」または「STANDBY」の下のボタン([F1])を押します。



5. トレーニングをします。

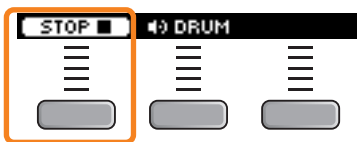
各トレーニングの内容に従ってパッドを叩きます。詳しくは「[各トレーニングの詳細](#)」(104ページ)をご覧ください。

トレーニングのテンポは[TEMPO]ノブで変更されます。

トレーニングソングの音量は[AUDIO]スライダーで変更されます。

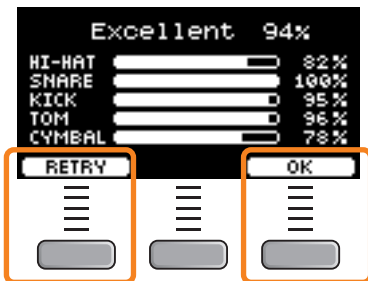
6. トレーニングを終了するには、「STOP」の下のボタン([F1])を押します。

SONG SCORE GATEとFAST BLASTは最後まで終わると自動で止まります。



トレーニング終了後には採点結果が表示されます。

採点結果の例(5. RHYTHM GATE の場合)



トレーニングを再開したい場合は「RETRY」(再開)の下のボタン([F1])、トレーニングを終了するには「OK」の下のボタン([F3])を押します。

- TRAINING SONGとPART MUTEは採点結果が表示されません。
- SONG PART GATEとMEASURE BREAKはリピートのたびに採点されます。トレーニング終了後の採点はありませ  
ん。

7. トレーニング画面を閉じるには、[EXIT] ボタンを押します。

## 各トレーニングの詳細

PROシリーズ音源に搭載されているトレーニングタイプは以下の10種類です。

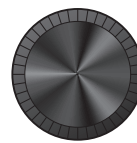


### 1. TRAINING SONG(トレーニングソング)

いろいろなジャンルのトレーニングソングに合わせて練習できます。

トレーニング中にできること：

1. [-][+]でトレーニングソングを選びます。
2. トレーニングソングに合わせて演奏します。



#### ドラムミュート

トレーニングソングのドラムパートをミュートできます。ボタンを押すたびにオンとオフが切り替わります。

DRUM

ドラムパート オン

DRUM

ドラムパート オフ

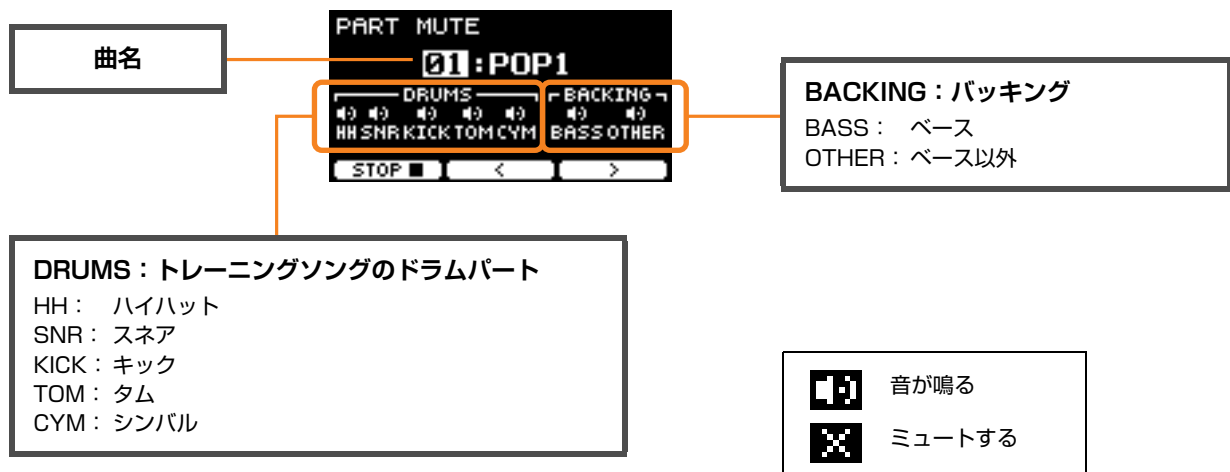


## 2. PART MUTE(パートミュート)

パートミュートは、トレーニングソングに合わせて演奏するときに、ドラムの各パート(スネアやキックなど)や、ドラム以外の伴奏パートをミュート(消音)させることができるトレーニングです。

たとえば、スネアだけを練習したり、ベースとドラムでセッションしたりするなど、パートミュートはいろいろな使いかたができます。なお、このトレーニングには採点機能はありません。

### トレーニング中にできること：



### ● ミュートするパートを選ぶ

「<」または「>」の下のボタン([F2]または[F3])を押してカーソルを動かし、[-][+]で切り替えます。



### 3. SONG PART GATE(ソングパートゲート)

ソングパートゲートは、トレーニングソングを部分的に練習する実践的なトレーニングです。たとえば、トレーニングソングの一部を練習したり、トレーニングソングの基本ドラムパターンについて、手のパートだけを練習したりできます。ほかのトレーニングでドラムテクニックを練習したあとに、ぜひソングパートゲートに挑戦してください。そして、ソングパートゲートをマスターしたあとは、ソングスコアゲート(107ページ)でソング全体を演奏してみましょう。



ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。

<https://jp.yamaha.com/>

#### トレーニング中にできること：



#### ● トレーニングソングや練習パートを変える

「」または「」の下のボタン([F2]または[F3])を押してカーソルを動かし、[-][+]でトレーニングソングまたは練習パートを切り替えます。

ここでは、トレーニングソング1～10のみ選択できます。

リピートのたびに採点されます。





## 4. SONG SCORE GATE(ソングスコアゲート)

ソングスコアゲートは、トレーニングソング1曲に合わせてドラムをフル演奏する実践的なトレーニングです。ソングパートゲート(106ページ)でソングの部分練習をしてから、ぜひソングスコアゲートに挑戦してください。ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。

<https://jp.yamaha.com/>

トレーニング中にできること：



### ● トレーニングソングを変える

[-][+]でトレーニングソングを切り替えます。

ここでは、トレーニングソング1～10のみ選択できます。

1曲を最後まで叩くと採点されます。



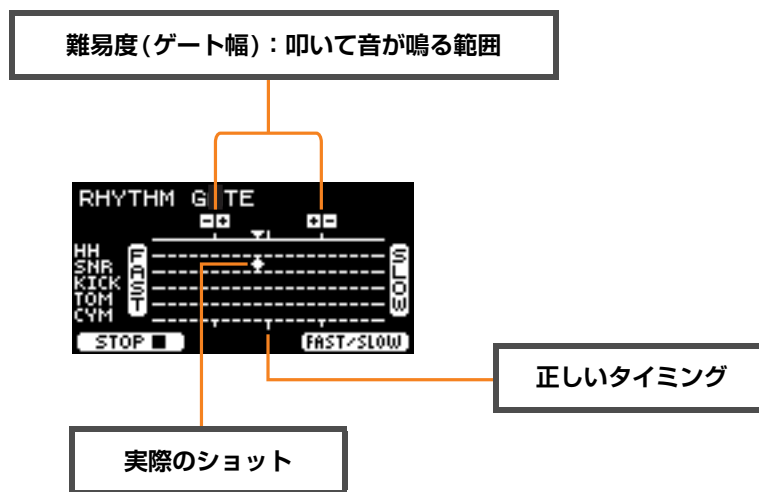
## 5. RHYTHM GATE(リズムゲート)



## 6. RHYTHM GATE TRIPLET(リズムゲート トリプレット)

リズムゲートは、クリックに合わせて、正確なタイミングでパッドを叩くトレーニングです。  
RHYTHM GATE(リズムゲート)は16分音符、RHYTHM GATE TRIPLET(リズムゲート トリプレット)は3連符での練習です。叩くのが早すぎたり遅すぎたりすると音が鳴りません。

トレーニング中にできること：



### ● 難易度(ゲート幅)を変える

難易度を上げたいときはゲート幅を狭くします。

[-][+]で調節します。

### ● 速度表示の方向を変える

画面に表示される「FAST(早い)」から「SLOW(遅い)」への方向を反転できます。

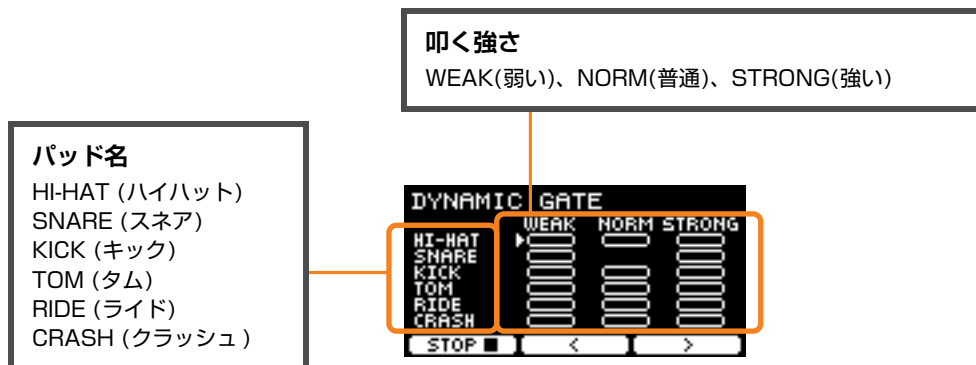
「FAST/SLOW」の下のボタン([F3])を押します。



## 7. DYNAMIC GATE(ダイナミックゲート)

ダイナミックゲートは、パッドを叩く強さをコントロールするトレーニングです。叩く強さは、弱、中、強の3段階で練習できます。強さを間違えると音が鳴りません。正しい強さで叩けたかどうかを採点します。ダイナミックゲートを練習すれば、強弱を使い分けた演奏ができるようになります。


### トレーニング中にできること：



### ● 特定の強さのときに音が出ないようにする

たとえば、NORM(普通)のときだけ音を鳴らす、などの設定ができます。そのような場合はWEAK(弱い)とSTRONG(強い)の四角マークを非表示にします。



「<」または「>」の下のボタン([F2]または[F3])を押してカーソル(  )を動かし、[-][+]で四角マークの表示(音が出る)と非表示(音が出ない)を切り替えます。

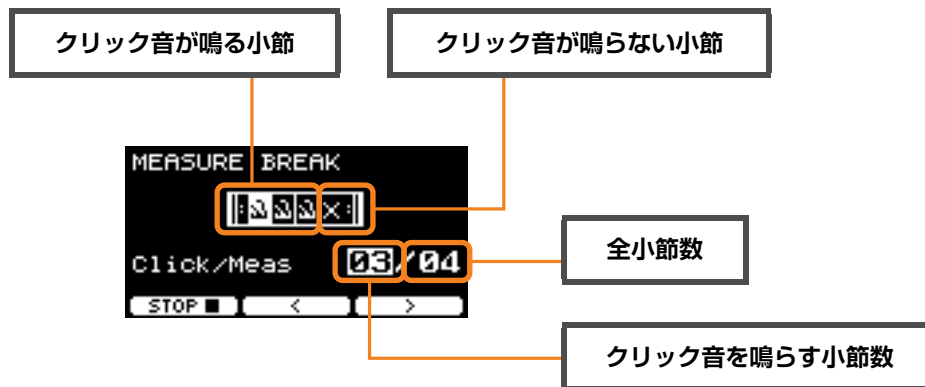
カーソルの位置は、パッドを叩いて切り替えることもできます。



## 8. MEASURE BREAK(メジャーブレイク)

メジャーブレイクは、クリック音に頼らずにテンポを維持するトレーニングです。クリック音が鳴らない小節でもテンポを維持し、クリック音が再開された1小節目の1拍目をタイミングよく叩けたかどうかを採点します。メジャーブレイクを練習すれば、曲の空白部分やフィルイン演奏でもテンポを維持できるようになります。

トレーニング中にできること：



- クリックを鳴らす小節数と全小節数を変える

「<」または「>」の下のボタン([F2]または[F3])を押してカーソルを動かし、[-][+]で小節数を変えます。

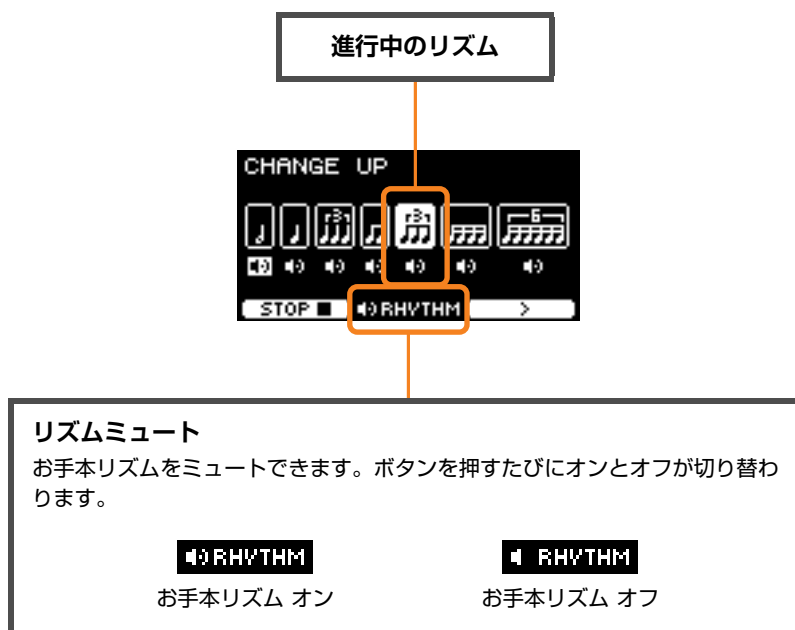


## 9. CHANGE UP(チェンジアップ)

チェンジアップは、7種類のリズム\*を2小節ごとに叩くトレーニングです。  
リズムを間違えずに叩けたかどうかを採点します。リズムが変わっても一定のテンポで叩けるように練習しましょう。

\* の7種類です。

トレーニング中にできること：



### ● 練習するリズムを選ぶ

「」の下のボタン([F3])を押してカーソルを動かし、[-][+]で切り替えます。



練習する

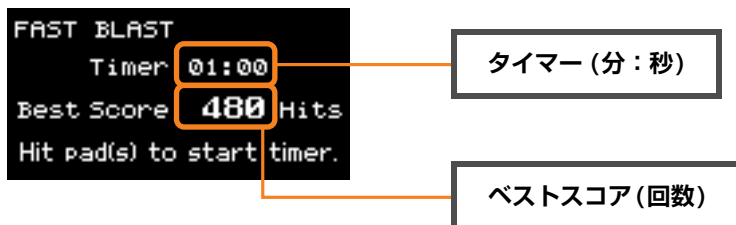


練習しない

小節数はSETTINGから変えられます。

## 10. FAST BLAST(ファストブラスト)

ファストブラストは、演奏に必要な持久力を身につけるためのトレーニングです。制限時間内に何回パッドを叩けるかをカウントできます。

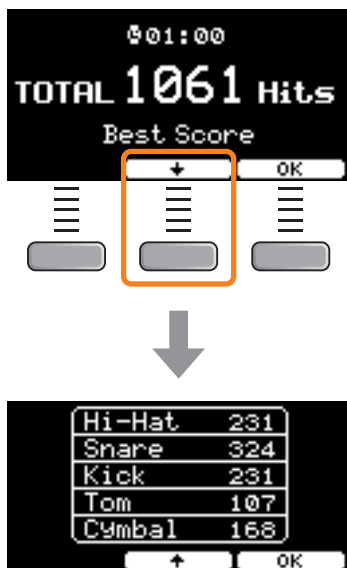


パッドを叩き始めるとタイマーがスタートします。  
制限時間内に、できるだけたくさんパッドを叩きます。



結果が表示されます。

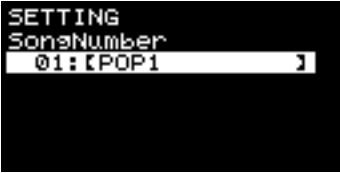
「+」の下のボタン([F2])を押すと、個別の打撃数またはパッドごとの打撃数が確認できます。





## SETTING (F3) パラメーター説明

### 1. TRAINING SONG(トレーニングソング)

画面	パラメーター	設定値	説明
	SongNumber	1～37	トレーニングソングを選びます。 トレーニングソング1～10はDTX402シリーズに収録されているものと同じ曲です。 ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。 <a href="https://jp.yamaha.com/">https://jp.yamaha.com/</a>

### 2. PART MUTE(パートミュート)

画面	パラメーター	設定値	説明
	AutoMute	on, off	オートミュート機能のオンとオフを切り替えます。 オンにすると、叩いたパッドのパートがミュートされます。オートミュートされたパートをしばらく叩かないと、ミュートは自動的に解除されます
	SongNumber	1～37	トレーニングソングを選びます。 トレーニングソング1～10はDTX402シリーズに収録されているものと同じ曲です。 ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。 <a href="https://jp.yamaha.com/">https://jp.yamaha.com/</a>
	Mute ON/OFF	on  (音が鳴る)	トレーニングソングのドラムパートやバックングパートの音を鳴らすかミュートするかを選びます。 設定はパートミュートの画面に表示されます。
	Hi-Hat		
	Snare	off  (ミュートする)	
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Bass		
	Other		



### 3. SONG PART GATE(ソングパートゲート)

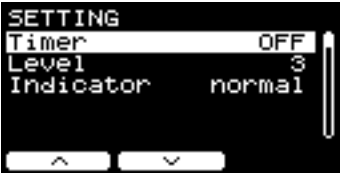
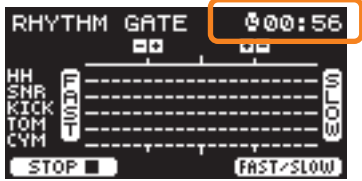
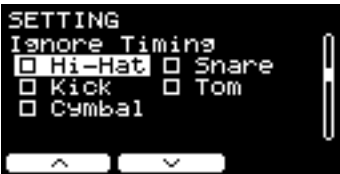
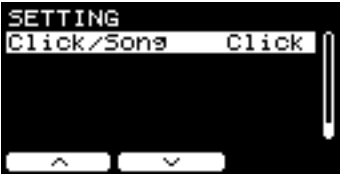
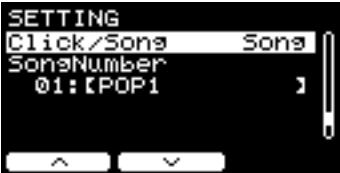
画面	パラメーター	設定値	説明
	Timer	OFF (無制限)、 30sec、 1min00sec、 1min30sec、 2min00sec、 2min30sec、 3min00sec、 5min00sec、 8min00sec、 10min00sec	<p>トレーニングの練習時間を設定します。トレーニング開始後、設定した時間が経過すると自動的に停止します。</p> <p>off以外の時間を選んだ場合は、トレーニング中の画面右上に残り時間が表示されます。</p>
			
	Level	1 (やさしい)～ 5 (難しい)	難易度を設定します。
	AutoMute	off、on	オートミュート機能のオンとオフを切り替えます。 オンにすると、叩いたパッドのパートがミュートされます。オートミュートされたパートをしばらく叩かないと、ミュートは自動的に解除されます。
	SongNumber	1～10	<p>トレーニングソングを選びます。 トレーニングソング1～10はDTX402シリーズに収録されているものと同じ曲です。 ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。</p> <p><a href="https://jp.yamaha.com/">https://jp.yamaha.com/</a></p>
	PartNumber	トレーニングソングによる (DTX-402シリーズのドラム譜参照)	練習するパート番号を選びます。 パート番号は、DTX-402シリーズドラム譜「パート譜」ページのLessonと対応しています。
	Ignore Timing	off、on	タイミングを外して叩いた場合に、発音する(on)かしない(off)かを設定します。
		Hi-Hat	
		Snare	
		Kick	
		Tom	
		Cymbal	

#### 4. SONG SCORE GATE(ソングスコアゲート)







画面	パラメーター	設定値	説明
	Level	1 (やさしい)～ 5 (難しい)	難易度を設定します。
	AutoMute	off、on	オートミュート機能のオンとオフを切り替えます。 オンにすると、叩いたパッドのパートがミュートされます。オートミュートされたパートをしばらく叩かないと、ミュートは自動的に解除されます。
	SongNumber	1～10	トレーニングソングを選びます。 トレーニングソング1～10はDTX402シリーズに収録されているものと同じ曲です。 ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。 <a href="https://jp.yamaha.com/">https://jp.yamaha.com/</a>
	Ignore Timing	off、on	タイミングを外して叩いた場合に、発音する(on)かしない(off)かを設定します。
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
Cymbal			

## 5. RHYTHM GATE(リズムゲート)

### 6. RHYTHM GATE TRIPLET(リズムゲート トリプレット)


画面	パラメーター	設定値	説明
	Timer	OFF (無制限)、 30sec、 1min00sec、 1min30sec、 2min00sec、 2min30sec、 3min00sec、 5min00sec、 8min00sec、 10min00sec	<p>トレーニングの練習時間を設定します。トレーニング開始後、設定した時間が経過すると自動的に停止します。</p> <p>off以外の時間を選んだ場合は、トレーニング中の画面右上に残り時間が表示されます。</p>
			
	Level	1 (やさしい)～ 4 (難しい)	難易度(ゲート幅)を設定します。
	Indicator	normal (左がFAST、 右がSLOW)、 reverse (左がSLOW、 右がFAST)	<p>叩くタイミング表示を左右反転できます。</p> <p>トレーニング中の画面では、「FAST/SLOW」の下のボタン([F3])から切り替えられます。</p>
			
	Ignore Timing	off、on	タイミングを外して叩いた場合に、発音する(on)かしない(off)かを設定します。
		<input type="checkbox"/> Hi-Hat <input type="checkbox"/> Snare <input type="checkbox"/> Kick <input type="checkbox"/> Tom <input type="checkbox"/> Cymbal	
	Click/Song	Click、Song	クリックまたはトレーニングソングのどちらを鳴らすかを選びます。
	(Click/Songが Songのときのみ) SongNumber	1～37	<p>トレーニングソングを選びます。</p> <p>トレーニングソング1～10はDTX402シリーズに収録されているものと同じ曲です。</p> <p>ドラム譜(PDF)は以下のサイトからダウンロードできます。</p> <p><a href="https://jp.yamaha.com/">https://jp.yamaha.com/</a></p>

## 7. DYNAMIC GATE(ダイナミックゲート)

画面	パラメーター	設定値	説明
	Timer	OFF (無制限)、 30sec、 1min00sec、 1min30sec、 2min00sec、 2min30sec、 3min00sec、 5min00sec、 8min00sec、 10min00sec	トレーニングの練習時間を設定します。トレーニング開始後、設定した時間が経過すると自動的に停止します。  off以外の時間を選んだ場合は、トレーニング中の画面右上に残り時間が表示されます。
	Low Limit	2~99	弱打と中打の閾値を設定します。
	High Limit	2~99	中打と強打の閾値を設定します。
	SelectLevel	WEAK(弱い)、 NORM(普通)、 STRONG(強い)	各パッドを叩く強さを選びます。
	HI-HAT		トレーニング中の画面では、「  」または「  」([F2]または[F3])でカーソルの位置を動かしてから、[-][+]で切り替えます。
	SNARE	 (鳴る)、  (鳴らない)	
	KICK		
	TOM		
	RIDE		
	CRASH		



## 8. MEASURE BREAK(メジャーブレイク)

画面	パラメーター	設定値	説明
	Timer	OFF (無制限)、 30sec、 1min00sec、 1min30sec、 2min00sec、 2min30sec、 3min00sec、 5min00sec、 8min00sec、 10min00sec	トレーニングの練習時間を設定します。トレーニング開始後、設定した時間が経過すると自動的に停止します。  off以外の時間を選んだ場合は、トレーニング中の画面右上に残り時間が表示されます。
	Level	1 (やさしい)~ 5 (難しい)	難易度を設定します。
	Meas with Click	1~9	クリックを鳴らす小節数を設定します。
	Total Meas	2~10	全小節数を設定します。



## 9. CHANGE UP(チェンジアップ)

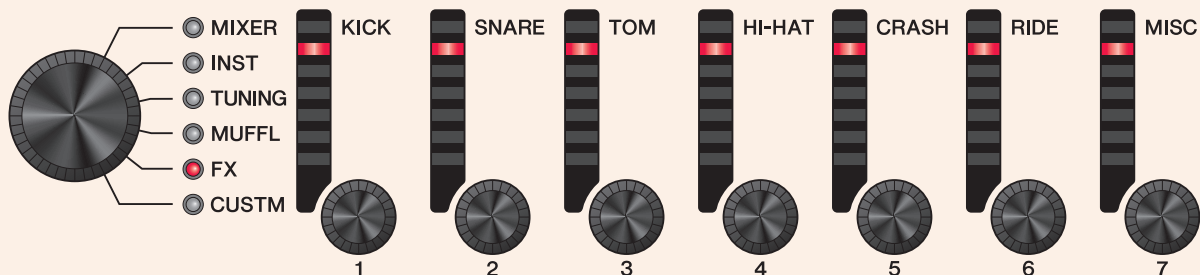
画面	パラメーター	設定値	説明
	Timer	OFF (無制限)、 30sec、 1min00sec、 1min30sec、 2min00sec、 2min30sec、 3min00sec、 5min00sec、 8min00sec、 10min00sec	トレーニングの練習時間を設定します。トレーニング開始後、設定した時間が経過すると自動的に停止します。  off以外の時間を選んだ場合は、トレーニング中の画面右上に残り時間が表示されます。
			
	Level	1 (やさしい)～ 5 (難しい)	難易度を設定します。
	LoopMeas	1、2、4	ループする小節数を設定します。
	Select Rhythm	 (練習する)、  (練習しない)	練習するリズムを選びます。 「  」または「  」の下のボタン([F1]または[F2])でカーソル位置を動かしてから、[-][+]で切り替えます。
		 2分	
		 4分	
		 4分3連	
		 8分	
		 8分3連	
		 16分	
		 16分3連	
			トレーニング中の画面では、「  」の下のボタン([F3])を押してカーソルを動かしてから、[-][+]で切り替えます。
	Ignore Timing	off、on	タイミングを外して叩いた場合に、発音する(on)かしない(off)かを設定します。
		Hi-Hat	
		Snare	
		Kick	
		Tom	
		Cymbal	

## 10. FAST BLAST(ファストブラスト)

画面	パラメーター	設定値	説明
	FastBlastTimer	off、 10sec、 30sec、 1min00sec、 1min30sec、 2min00sec、 3min00sec、 5min00sec、 8min00sec、 10min00sec	<p>タイマーを設定します。 設定はファストブラスト画面に表示されます。</p>  <p>時間を選ぶと、画面には残り時間が表示されます。パッドを叩き始めるとタイマーがスタートします。タイマーが0:00になると自動的に終了し、打撃数とベストスコアが表示されます。</p> <p>offを選ぶと、画面右側には経過時間が表示されます。「STOP■」のボタン([F1])を押して終了すると、打撃数とベストスコアが表示されます。</p> 

## インストごとのエフェクトのかかり具合を変える


インストごとのエフェクトのかかり具合などを設定できます。



### 1. フェーダーセレクトノブでエフェクトパラメーターを選びます。

画面	パラメーター	設定値	説明
	FX1 SEND	0~127	エフェクト1へのインストごとのセンド量を調整します。
	FX2 SEND	0~127	エフェクト2へのインストごとのセンド量を調整します。
	TranAtk	-50~0~+50	トランジェントエフェクトのアタック感を調整します。
	TranRls	-50~0~+50	トランジェントエフェクトのリリース感を調整します。
	InsType	エフェクトタイプ (145ページ)  (Pad3、Pad5、Pad7、 Pad13は設定不可)	インサージョンエフェクトタイプを選択します。



画面	パラメーター	設定値	説明
	InsDepth	0～127 (Pad3、Pad5、Pad7、 Pad13は設定不可)	インサーションエフェクトのかかり 具合を調整します。

2. LEDロータリーフェーダーの[①(KICK)]～[⑦(MISC)]ノブを回して値を調節します。

表示	KICK	SNARE	TOM	HI-HAT	CRASH	RIDE	MISC
パッド	キック	スネア	タム1 タム2 タム3	ハイハット	クラッシュ1 クラッシュ2	ライド	その他


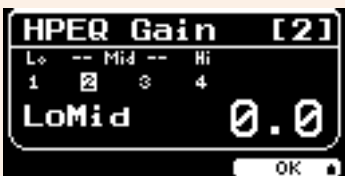



3. グループ内に複数のパッドがある場合は、[PAD SELECT] ボタンを押して対象のパッドを選びます。

## カスタム設定をする

以下のような詳細設定ができます。

(Master EQ、Phones EQのゲイン、各クリックタイミングの音量、MIDIコントロールチェンジ送信など)

### 1. フェーダーセレクトノブでパラメーターを選びます。

画面	パラメーター	設定値	説明
	MEQ Gain	-12~0~ +12	MEQ Freq のLo、LoMid、Mid、HiMid、Hiで設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。  MEQのGain以外のパラメーターは、MENU/Master EQで調節できます。
	HPEQ Gain	-12.0~0.0~ +12.0	HPEQ Freq のLo、LoMid、HiMid、Hiで設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。  HPEQのGain以外のパラメーターは、MENU/Phones EQで調節できます。
	CLICK Vol	0~10	各クリックタイミングの音量を設定します。
			ヒューマンボイス1と2を切り替えます。カウントのしかたが違います。
	MIDI CC		LEDロータリーフェーダーを回すとMIDIコントロールチェンジを送信します。
	<b>SETTING ([F1])</b>		
	CC No.	CC01~ CC95	コントロールチェンジ番号を設定します。
	MinValue	0~127	最小値を設定します。
	MaxValue	0~127	最大値を設定します。
	MIDI Ch	1~16	どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。

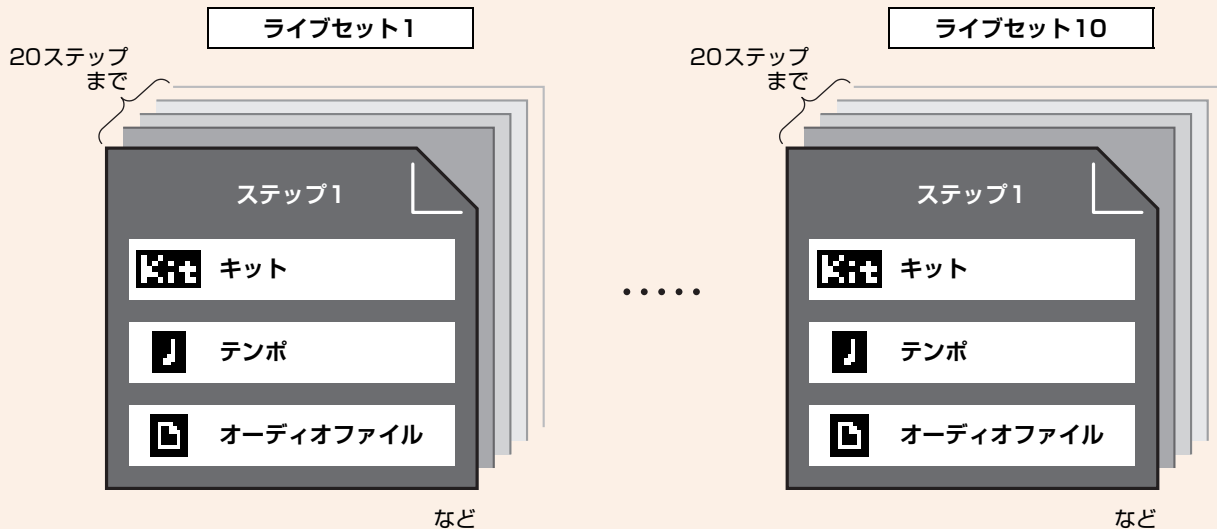
### 2. LEDロータリーフェーダーの[1]~[7]ノブを回して値を調節します。

MEQは[1]~[5]、HPEQは[1]~[4]、ClickVolは[1]~[6]、MIDI CCは[1]~[7]を使います。

## LIVE SET(ライブセット)

ライブセットとは、キット、テンポ、オーディオファイルなどの組み合わせを順番に並べたものです。たとえば、演奏順にキットを並べたライブセットを作ってライブ演奏で利用したり、難易度順にオーディオファイルを並べたライブセットを作ってリズム練習で使ったりなど、さまざまに活用できます。

DTX-PROXでは、自分で作ったライブセットを10種類まで保存しておき、いつでも自由に選んで演奏に使えます。



## ライブセット 機能一覧




### Select Live Set (PROX)

- [F1] LIVE
  - [F1] PLAY/STOP
  - [F2] XSTICK
  - [F3] DISPLAY
- [F3] SETTING
  - [F1] EDIT
  - [F2] DELETE
  - [F3] SORT


## LIVE ([F1]) 機能説明

### LIVE SET/LIVE

画面	ボタン	説明
	PLAY/STOP ([F1])	オーディオファイルの再生やクリックの開始、停止を行います。 Tempo設定とファイル選択が両方ともオフの場合は、ボタンは表示されません。
	XSTICK ([F2])	キット画面のクロススティック設定と同じです。
	DISPLAY ([F3])	表示を切り替えます。

## SETTING ([F3]) 機能説明

### LIVE SET/SETTING

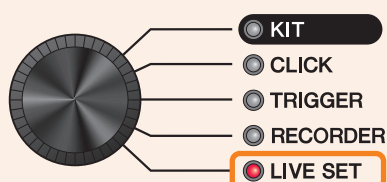
画面	ボタン	説明
	EDIT ([F1])	編集します。
	DELETE ([F2])	削除します。
	SORT ([F3])	並び替えます。

## ライブセットを編集する

ステップごとの組み合わせを順番に登録し、ライブセットを作ります。

### ライブセットから編集したいステップを選ぶ

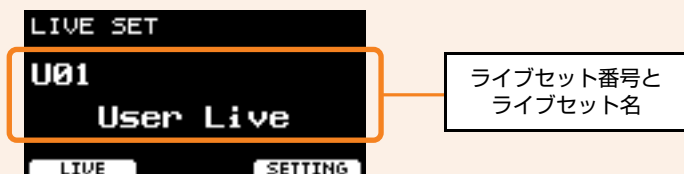
1. モードセレクトノブで「LIVE SET」を選びます。



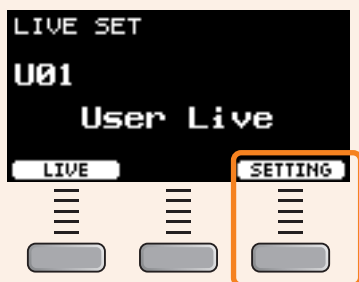
ライブセット画面が表示されます。



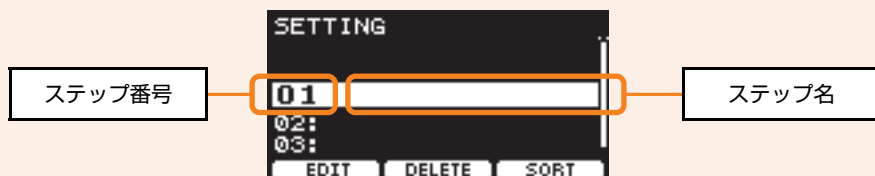
2. [-][+]でライブセットを選びます。



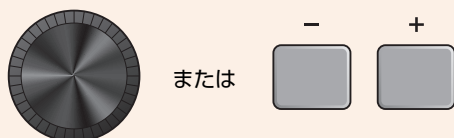
3. 「SETTING」の下のボタン([F3])を押します。



ライブセット編集画面が表示されます。

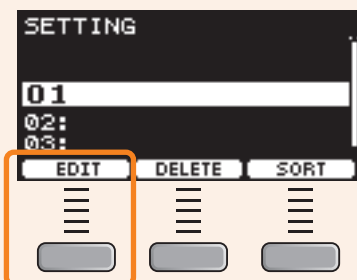


4. [-][+]でステップを選びます。



## ステップを登録する

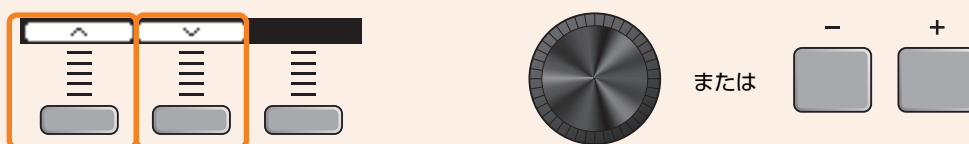
1. 登録したいステップを選んだ状態で「EDIT」の下のボタン([F1])を押します。




ステップ編集画面が表示されます。





2. 「 $\wedge$ 」または「 $\vee$ 」の下のボタン([F1]または[F2])を押してカーソルを動かし、[-][+]で設定を選びます。



ステップごとに登録できるパラメーターは以下のとおりです。

画面	パラメーター	設定値	説明
	Step Name		<p>[-][+]で文字を選び、「<math>\leftarrow</math>」または「<math>\rightarrow</math>」のボタン([F1]または[F3])で次の文字位置へカーソルを動かします。最大12字までの長さでステップ名を設定できます。</p>  <p>文字入力が終わったら、「OK」のボタン([F2])を押します。</p>

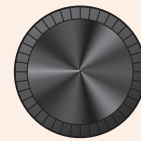
画面	パラメーター	設定値	説明
	 (キット)	off、 キット番号	ステップを変更時に登録したキットに切り替えます。offを選択したときは切り替えません。
	 (テンポ)	off、 30.0～300.0	ステップを変更時に登録したテンポに切り替えます。offを選択したときはPLAYボタンを押してもクリックは鳴りません。また、オーディオファイルもoffの場合は、PLAYボタンが表示されません。
	 (クリック) PreCount	off、 1、2(小節数)	プリカウントの小節数を設定します。オーディオファイルとクリックの同期再生するときに曲が始まる前にプリカウントを鳴らすことができます。
	CountOff	off、1、2、 stop	クリック音のカウントが1小節または2小節分鳴ってから止まります。オフのときはクリック音が鳴り続けます。stopを選択した場合はプリカウント後、クリックが停止します。
	 (オーディオファイル)	off、 001～1000	DTX-PROX取扱説明書の「伴奏と自分の演奏を重ねて録音する」の「バックিংの曲(オーディオファイル)を準備する」と同じように、あらかじめUSBフラッシュメモリーにファイルを保存しておきます。
	Wav&Click Sync	off、on	オンにするとPLAYボタンを押したときにオーディオファイルとクリックを同期再生します。オーディオファイルに合ったテンポ設定、Offset Timeによる再生開始タイミングの調整やプリカウントの設定をしてください。
	Offset Time	0ms～ 99sec999ms (1ms刻み)	オフセットの時間を設定します。  オーディオファイルとクリックを同期再生したときに拍がずれた場合に調整します。オーディオファイルの先頭から実際に曲の1拍目が鳴るまでの時間をセットしておくはずれなくなります。  このオフセット値を基準にクリックの1拍目のタイミングが決まり、これをベースにクリックのプリカウントが付加されます。

3. 次のステップを登録するには、ライブセット編集画面またはステップ編集画面に戻り、[-][+]でステップを選びます。

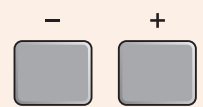
ライブセット編集画面



ステップ編集画面



または



4. すべてのステップを登録したら、ライブセットを保存します。

[「カスタマイズしたライブセットに名前を付けて保存する」\(130ページ\)](#)をご覧ください。

## オーディオファイルに合わせてクリックを鳴らす

オーディオファイルの曲のテンポが一定であれば、クリックを同期して鳴らすことができます。

1. オーディオファイルを選びます。

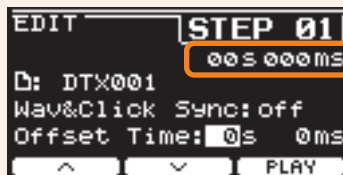
2. クリックのテンポを曲のテンポに合わせます。

3. オーディオファイルの先頭から曲の先頭の1拍目までの時間を確認し、Offset Timeにセットします。

3-1. オーディオファイルを選んだ状態で、Offset Timeにカーソルを移動します。

3-2. 「PLAY」のボタン([F3])を押してファイル再生をスタートしたあと、曲の1拍目のタイミングで「STOP」のボタン([F3])を押します。

画面右上にファイルの再生時間が表示されます。



3-3. 表示された時間をOffset Timeに設定します。

ボタンを押すタイミングによっては、表示された時間と実際の1拍目のタイミングにずれが生じます。画面に表示された値よりも100msぐらい短く設定すると合わせやすくなります。

または、付属のCubase AIなどのDAWソフトウェアを使ってオーディオファイルを開き、波形を拡大表示して、1拍目の開始時間を確認することもできます。

4. Wav&Click Syncを「on」にしてから「PLAY」([F3])を押します。

Offset Time後にクリックがスタートします。

Offset Timeが正しく設定されていれば、クリックと曲の1拍目が同時にスタートします。ずれている場合はOffset Timeを設定しなおします。

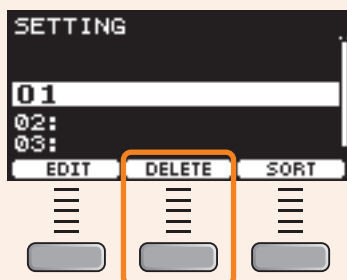
曲の前にプリカウントを入れたい場合は、PreCountに小節数を設定します。

プリカウント後クリックを停止したい場合は、CountOffを「stop」にします。



## ステップを削除する

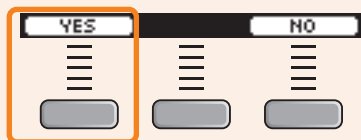
1. 削除したいステップを選んだ状態で「DELETE」の下のボタン([F2])を押します。



ステップ削除の確認画面が表示されます。



2. 「YES」の下のボタン([F1])を押して削除します。

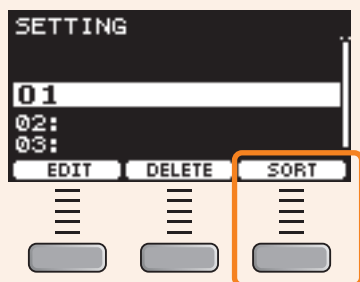


「NO」のボタン([F3])を押すと、削除しないで手順1の画面に戻ります。

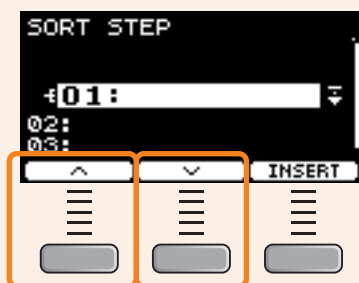
削除が終わると「Completed.」のメッセージが表示され、手順1の画面に戻ります。

## ステップを並び替える

1. 並び替えたいステップを選んだ状態で「SORT」の下のボタン([F3])を押します。



2. 「^」または「v」のボタン([F1]または[F2])でステップを置きたい場所まで動かします。



3. 「INSERT」のボタン([F3])を押します。



「INSERT」のボタン([F3])を押すと並び替えが完了し、新しい順番のステップ番号に変わります。

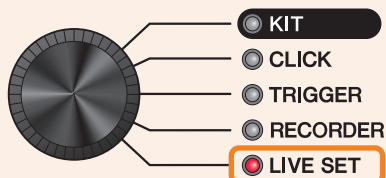
## カスタマイズしたライブセットに名前を付けて保存する

カスタマイズしたライブセットは、[STORE]ボタンを押して、キットの保存と同じ手順で保存します。DTX-PROX取扱説明書の「カスタマイズしたキットに名前をつけて保存する」をご覧ください。

## 保存したライブセットを呼び出す

オーディオファイルを使うライブセットを呼び出す場合は、オーディオファイルを入れたUSBフラッシュメモリーをリアパネルの[USB TO DEVICE]端子にあらかじめ差し込んでおきます。

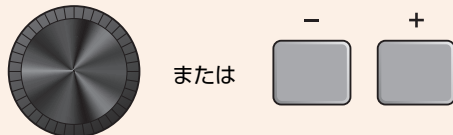
### 1. モードセレクトノブで「LIVE SET」を選びます。



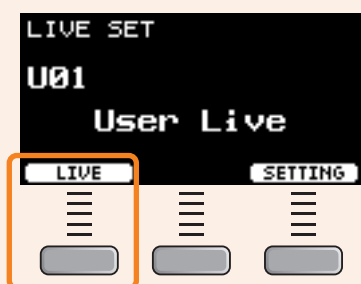
ライブセット画面が表示されます。



### 2. [-][+]でライブセットを選びます。



### 3. 「LIVE」の下のボタン([F1])を押します。



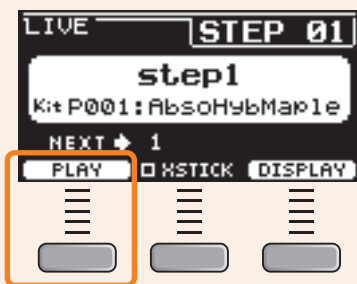
ライブセット再生画面が表示されます。



ステップ名が入力されていない場合は、ステップ名表示部にステップ番号だけが表示されます。



4. オーディオファイルやクリックを鳴らしたい場合は、「PLAY」の下のボタン([F1])を押します。



5. ドラムを演奏します。

6. 次のステップへ進むには、[+]ボタンを押します。



7. 終了するには、[EXIT]ボタンを押します。  
ライブセット画面に戻ります。

# ライブ用のセッティング

ライブ用のセッティングでは、以下の設定や便利機能をお使いください。

## 設定

### ● AutoPowerOff

ライブで使用する場合は、オートパワーオフ機能を解除しておくことをおすすめします。

**設定** オートパワーオフの簡単解除(取扱説明書 参照)、MENU/Utility/General/AutoPowerOff

### ● クリック(ClickOut L&R)

Output端子へのクリック出力をオフにします。

**設定** CLICK/SETTING/ClickOut L&R

### ● **PROX** Individual Output

パッドごとに出力先を選べます。プリセットを使うことで、パッドごとの設定を一括で変更できます。プリセットには、会場で使うミキサーの入力本数やY字ケーブルの有無に応じて、8系統、4系統、3系統を想定した出力が設定されています。

**設定** MENU/Utility/Indiv Out

Individual Outputから出ていく音に対して、本体パネルの操作をバイパスする(パネルから値を変えても音には影響しないようにする)

**設定** MENU/Utility/Indiv Out/Routing/TranComplnsByps  
MENU/Utility/Indiv Out/Routing/MixerBypass

### ● Output Gain (L&R、**PROX** IndivOut)

各出力端子の出力レベルが受け取り側と合わない場合にゲインを調節できます。

**設定** MENU/Utility/Output Gain

### ● Aux In Input Mode

ライブ会場のミキサーなど、PAからの返し(モノラル信号)をAUX INに接続し、ヘッドホンのみでモニターする設定が簡単にできます。

**設定** MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input ModeでPA-HPを選択

PAからの返しがステレオ信号の場合は、Input ModeをstereoにしてOutput端子への出力をOffにします。

### ● ガイド(クリック)音とバックング音がLR分離したオーディオのルーティング機能

ガイド(クリック)音とバックング音がLR分離したオーディオ入力やオーディオファイル再生に対応しています。

**PRO** ヘッドホンのガイド(クリック)音とバックング音のバランス設定が[VOLUME]ノブを使って簡単にできます。

**PROX** ヘッドホンのガイド(クリック)音とバックング音のバランス設定がスライダーを使って簡単にできます。

**設定** MENU/Utility/Input Output/.../InputModeでL guideまたはR guideを選択  
RECORDER/SETTING/PlayModeでL guideまたはR guideを選択

## 便利機能

### ● Pad Function

**PRO** ライブ中にパッドを叩くことにより、キットの切り替えや、クリックのスタートとストップができます。

**PROX** ライブ中にパッドを叩くことにより、ライブセットで次のステップへの切り替えや、オーディオファイル再生やクリックのスタートとストップができます。

**設定** MENU/Utility/Pad/Pad Function

### ● **PROX** ライブセット(オーディオソング、クリック設定など)

オーディオファイル再生時に、内蔵クリックでプリカウントを入れたり、(一定のテンポで)同期して鳴らしたりできます。

**設定** LIVE SET/SETTING/EDIT/Offset Time、PreCount、CountOff、Wav&Click Sync

### ● **PROX** LED ロータリーフェーダー (FX、MIDI CCなど)

パッドごとにInsertionEffectのタイプを選択して、かかり具合をリアルタイムでコントロールできます。

**設定** フェーダーセレクト FX/InsType、FX/InsDepth

ライブシーンでMIDIコントロールチェンジを送信することにより、外部機器やDAWをコントロールできます。

**設定** フェーダーセレクトCUSTM/MIDI CC

### ● **PROX** トリガー (複数Trigsetup)

ライブ会場によってクロストークの発生状況が違う場合があります。現場にて素早くクロストーク設定を変更し、元の設定は残したまま別のユーザートリガーにストアして使えます。

**設定** TRIGGER/SETTINGで設定変更→ストア→TRIGGERトップ画面でトリガー設定を切り替え

キットごとに使うトリガーセットアップを変えられます。

**設定** MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink

### ● クリック(Count Off、Click Out)

曲の演奏前にテンポを確認したいときは、クリックを鳴らして1、2小節後に自動的に停止できます。

**設定** CLICK/SETTING/ClickCountOff

**PROX** ライブセットのステップにも設定できます。

**PROX** Indiv Outに出すこともできます。

**設定** MENU/Utility/Indiv Outの4ページ目

### ● オーディオファイルインポート

1つのユーザーボイスに最大10個のオーディオファイルを割り当てて、ベロシティー切り替えして鳴らすことができます。

**設定** MENU/Job/User Voice

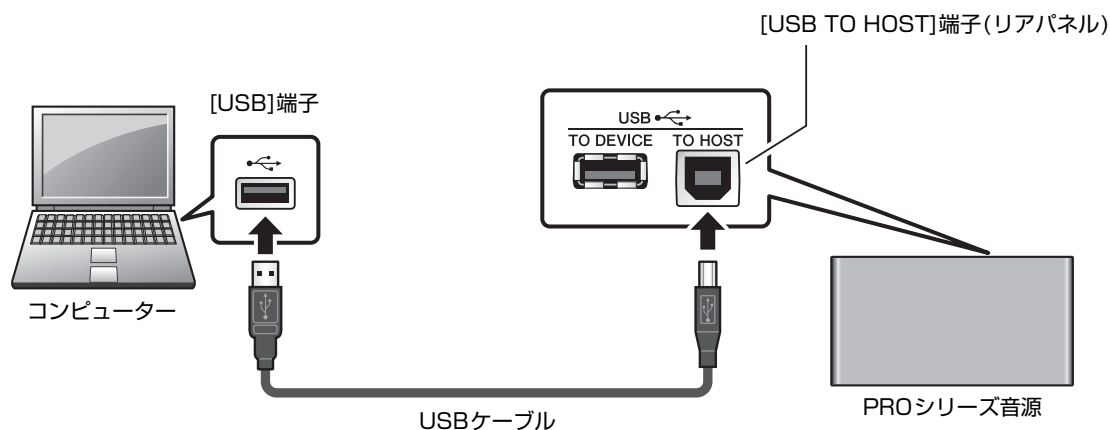
4つのレイヤーを使うと、最大40個のオーディオファイルをベロシティー切り替えして鳴らすことができます。

**設定** MENU/Kit Edit/Voice

# コンピューターと接続する

PROシリーズ音源とコンピューターをUSBケーブルで接続すると、オーディオデータやMIDIデータの送受信ができます。

ここでは、PROシリーズ音源とコンピューターの接続方法について説明します。



## NOTE

USBケーブルは付属しておりません。PROシリーズ音源をコンピューターと接続するときは、3メートル以下の、ABタイプのUSBケーブルをお買い求めください。

## [USB TO HOST]端子ご使用時の注意

[USB TO HOST]端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行ってください。以下のことを行わないと、コンピューターやPROシリーズ音源が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。

コンピューターやPROシリーズ音源が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、PROシリーズ音源の電源を入れ直したりしてください。

### 注記

- USBケーブルは、ABタイプのものをご使用ください。また、3メートル未満のケーブルをご使用ください。USB3.0ケーブルは、ご使用できません。
- [USB TO HOST]端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- PROシリーズ音源の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行ってください。  
- すべてのアプリケーションを終了させてください。
- PROシリーズ音源の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

## Yamaha Steinberg USB Driverをインストールする


Windowsのコンピューターでオーディオデータを扱いたい場合には、Yamaha Steinberg USB Driverのインストールが必要です。

### NOTE

macOSのコンピューターをお使いの場合や、WindowsのコンピューターでMIDIデータを扱いたい場合には、Yamaha Steinberg USB Driverのインストールは必要ありません。

### 1. 以下のURLから、最新のYamaha Steinberg USB Driverをダウンロードします。

<https://download.yamaha.com/jp/>

[(ドライバー名) 

### NOTE

- 動作環境については、上記URLをご確認ください。
- Yamaha Steinberg USB Driverは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

### 2. Yamaha Steinberg USB Driverをコンピューターにインストールします。

詳しくはYamaha Steinberg USB Driver インストールガイドをご参照ください。

## DAWソフトウェアを使う

録音やオーディオ再生方法については、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

### MIDIに関する資料

MIDIに関する資料やコンピューターを使って音楽制作をするときに参照する資料については、データリスト(PDF)に掲載しています。

下記URLからデータリスト(PDF)をダウンロードしてください。

<https://download.yamaha.com/jp/>

\* ウェブサイトのURLは予告無く変更することがあります。



# 困ったときは

現象		考えられる原因	対策	
			DTX-PRO	DTX-PROX
音が出ない バランスが悪い	音が出ない	正しく接続されていない	<ul style="list-style-type: none"> <li>ヘッドホンやアンプ/スピーカーなどの外部機器が正しく接続されているか確認してください。</li> <li>使用しているケーブルが不良ではないか確認してください。</li> </ul>	
		パッドの設定が適切ではない	MENU/Utility/Padの“PadFunction”の値を“off”にしてください。	
		トリガーの設定が正しくない	<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”を確認してください。</li> <li>MENU/Trigger/CurveまたはTRIGGER/SETTING/Curveの“Velocity Curve”と、MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Gain”を確認してください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Minimum Level”が大きすぎる場合、音が出ないことがあります。</li> <li>MENU/Trigger/Input ModeまたはTRIGGER/SETTING/Input Modeを確認してください。</li> </ul>	
		フィルターやディケイの設定が適切ではない	<ul style="list-style-type: none"> <li>特に、フィルターをかける場合、VoiceFilterの設定によっては音が出ない場合があります。</li> <li>MENU/Kit Edit/VoiceのVoiceFilterとVoiceDecayの設定を確認してください。</li> </ul>	
		MIDIの設定が適切ではない	<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voiceの“MessageType”が“note”以外に設定されていないか確認してください。</li> <li>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voiceの“MessageType”の値が“note”の場合、MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voiceの“Voice Number”で“no assign”を選択しているときは音が鳴りません。</li> <li>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageTypeの“VelLo”（最小ペロシティー）の値が大きすぎる場合、叩く力が設定値よりも弱いため音が出ないことがあります。</li> <li>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageTypeの“TrgVel”の値が小さいときは音が小さくなります。</li> <li>MENU/Utility/Generalの“MIDI LocalCtrl”を“on”にしてください。</li> </ul>	
	ボリュームやレベルが適切ではない ヘッドホンの音量が下がっている メトロノームの音量が下がっている	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROシリーズ音源に接続しているアンプ/スピーカー</li> <li>MENU/Kit Edit/Volume</li> <li>（トリガー出力のレベル調節ツマミのあるパッドの場合）出力レベル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>トップパネルのマスターボリューム（[MASTER VOLUME]ノブ）</li> <li>ミキサー画面の各スライダー</li> <li>メトロノーム（クリック）の音量（[CLICK VOLUME]ノブ）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>トップパネルのスライダー（[OUTPUT]、[PHONES]）</li> <li>LEDロータリーフェーダー</li> <li>メトロノーム（クリック）の音量 [CLICK]スライダー</li> </ul>
音量バランスが悪い	それぞれのパッドから鳴る音の音量バランスが悪い	ミキサー画面のスライダーが適切な音量になっているか確認してください。	LEDロータリーフェーダーが適切な音量になっているか確認してください。	
	外部オーディオ機器とPROシリーズ音源との音量バランスが悪い	<ul style="list-style-type: none"> <li>外部オーディオ機器のボリュームが適切かどうか確認してください。</li> <li>MENU/Utility/Input Output/AUX In Gainを調節してください。</li> </ul>	[AUDIO]ノブで調節してください。	[AUDIO]スライダーで調節してください。
音質バランスが悪い	EQのバランスが崩れている	ヘッドホンEQやマスターEQを調節します。		

現象	考えられる原因	対策	
		DTX-PRO	DTX-PROX
位置検出機能付きのパッドで音が正しく出ない		<ul style="list-style-type: none"> <li>パッドタイプの設定を確認してください。</li> <li>シンバルの向きが正しいか確認してください。シンバルの向きが正しくないと、シンバルの性能を十分引き出せないことがあります。</li> <li>位置検出機能に対応した端子にパッドを接続する必要があります。</li> </ul>	
ヘッドホンボリュームが足りない ヘッドホンでキックが聞こえない		<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Utility/Output Gainを調節してください。</li> <li>PhonesEQを調節してください。</li> <li>能率の良いヘッドホンを使ってください。</li> </ul>	ヘッドホンを1つだけ接続して使ってください。2つ同時だと出力が小さくなる場合があります。
演奏性関連			
シンバル/ハイハットの音が大きい/小さい 音は出るが感度が低い(音が小さい)	<p>シンバルの向きが正しくない</p> <p>ハイハットシャフトがゆるんでいる</p> <p>フェルトが取り付けられている</p> <p>パッドタイプやトリガーの設定が違う</p> <p>スライダーが最小になっている(DTX-PRO)</p> <p>LEDロータリーフェーダーが最小になっている(DTX-PROX)</p> <p>パッドのレベル調整が適切ではない</p> <p>シンバルのエッジのスイッチが検出されていない</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>シンバルの向きが正しいか確認してください。シンバルの向きが正しくないと、シンバルの性能を十分引き出せないことがあります。</li> <li>使用しているうちにハイハットシャフトがゆるみ、ハイハットパッドが回転することがあります。性能が十分に出なくなることがありますので、ハイハットシャフトを定期的にねじ込み、ハイハットパッドの位置を調整し直してください。</li> <li>シンバルの下にフェルトが取り付けられていると音が小さくなる場合があります。</li> <li>パッドタイプやトリガーの設定を確認してください。MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”のパッドタイプは適切ですか?接続したシンバルパッドに適したシンバルパッド用パッドタイプを選んでください。</li> <li>パッドにレベル調節つまみなどがある場合は、(上げる方向で)調整してください。</li> <li>鳴らない音色(インスト)のミキサー画面のスライダーまたはLEDロータリーフェーダーが最小になっていませんか?</li> <li>パッドエッジ面に対してスティックが平行に当たるように叩いてください。真横から叩くとエッジのスイッチが入りません。</li> </ul>	
二度鳴り(ダブルトリガー)を起こす		<ul style="list-style-type: none"> <li>トリガーセットアップの設定をもう一度確認してください。</li> <li>パッドやトリガーに出力や感度コントロールボリュームなどがある場合は、(下げる方向で)調整してください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Gain”の値が大きすぎないか確認してください。</li> </ul>	
叩いたパッド以外のパッドが発音してしまう(クロストークを起こす)		<ul style="list-style-type: none"> <li>トリガーセットアップの設定をもう一度確認してください。</li> <li>MENU/Trigger/CrosstalkまたはTRIGGER/SETTING/Crosstalkの“Reject Lvl”を適切な値に設定してください。</li> <li>別売のパッドを接続している場合、パッドにレベル調節つまみがあるときは、適切なレベルに調節してください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Minimum Level”を適切な値に設定してください。</li> </ul>	
2つのパッドを同時に叩いたときに1つしか鳴らない		<ul style="list-style-type: none"> <li>トリガーセットアップの設定をもう一度確認してください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad Type/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Typeで鳴らないほうのパッドを選び、Gainの値を高くしてください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad Type/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Typeで鳴らないほうのパッドを選び、MinLevelの値を小さくしてください。</li> </ul>	
連打したときに音が抜ける		MENU/Trigger/Pad Type/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Reject Time”の値を短くしてください。	
チョーク奏法ができない ミュート奏法ができない		<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”を確認してください。</li> <li>シンバルの向きが正しいか確認してください。シンバルの向きが正しくないと、シンバルの性能を十分引き出せないことがあります。</li> </ul>	

現象	考えられる原因	対策	
		DTX-PRO	DTX-PROX
ハイハットのフットクローズ音が鳴らない、鳴りにくい	<p>ハイハットシャフトがゆるんでいる</p> <p>フェルトが取り付けられている</p> <p>LEDロータリーフェーダーが最小になっている (DTX-PROX)</p> <p>パッドのレベル調整が適切ではない</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ハイハットコントローラーまたはハイハットペダルをしっかりと踏み込んでください。</li> <li>MENU/Utility/Padの“FootClosePos”の値を小さくしてください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”のパッドタイプは適切ですか？</li> <li>ハイハットパッドやハイハットコントローラーの[CONTROL]端子からPROシリーズ音源リアパネルの[CONTROL]端子に正しく接続されているか確認してください。</li> <li>シンバルの下にフェルトが取り付けられていると音が小さくなる場合があります。</li> <li>鳴らない音色(インスト)のミキサー画面のスライダーまたはLEDロータリーフェーダーが最小になっていませんか？</li> </ul>	
ハイハットスブラッシュが思い通りに鳴らせない		<p>MENU/Utility/Padの“FootSplashSens”の値を調整してください。“off”に設定した場合、ハイハットスブラッシュ音は出ません。</p>	
位置検出機能付きのパッドで音が正しく出ない		<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”を確認してください。</li> <li>シンバルの向きが正しいか確認してください。シンバルの向きが正しくないと、シンバルの性能を十分引き出せないことがあります。</li> <li>位置検出機能に対応した端子にパッドを接続する必要があります。</li> <li>位置検出機能に対応した音色を選ぶ必要があります。詳しくはデータリストをご参照ください。</li> </ul>	
安定したドラムトリガーができない (アコースティックドラムにドラムトリガーを装着した場合)		<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”を確認してください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Gain”の値が大きすぎないか確認してください。</li> <li>ヤマハ以外のドラムトリガー (トリガーセンサー) やパッドを使用していますか？信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。</li> <li>ヘッドが不規則な振動を起こしていませんか？ミュートをする必要があります。</li> <li>ドラムトリガーの取り付け方法を確認してください。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Reject Time”の値を大きくしてみてください。値をあまり大きくすると、フラムやロールを正常に検出できなくなります。</li> <li>バスドラムの音の長さが長いほど、ダブルトリガーが起こりやすくなります。ドラムの音が短くなるように調整してください。ミュート調整/ヘッドのチューニング/ヘッド交換などをお試しください。</li> </ul>	
大きな音しか鳴らない (ベロシティが常に大きい)		<ul style="list-style-type: none"> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Gain”の値が大きすぎると大きな音が鳴ります。</li> <li>MENU/Trigger/CurveまたはTRIGGER/SETTING/Curveの“Velocity Curve”の値を調節してください。</li> <li>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageTypeの“TrgVel”の設定を確認してください。たとえば“127”に設定した場合、弱く叩いても最大ボリュームで出力されます。</li> <li>ヤマハ以外のパッドを使用していませんか？メーカーによっては出力が大きいものがあります。</li> </ul>	

現象	考えられる原因	対策	
		DTX-PRO	DTX-PROX
意図した音と違う音が鳴ってしまう		<ul style="list-style-type: none"> <li>トリガーセットアップの設定は正しいですか？</li> <li>PROシリーズ音源にMIDI接続した外部音源が予期しない音を発生する場合は、PROシリーズ音源の送信チャンネルの、外部音源でのボイス設定が適切かどうか確認してください。</li> <li>レイヤー B～Dに音色が割り当てられていると、意図しない音が鳴ることがあります。</li> <li>[②TOM1/③]、[④TOM2/⑤]、[⑥TOM3/⑦]、[⑫KICK/⑬]、[①SNARE]、[⑩]端子に2ゾーン/3ゾーン対応パッドを接続した場合、意図しない音が鳴る場合があります。そのような場合、Pad3、Pad5、Pad7、Pad13ではMENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Pad Type”で、設定値をオフにしてください。Pad1とPad14ではMENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeで正しいパッドタイプを選んでください。</li> <li>クロストーク設定やmin level設定やsensitivity設定を確認してください。</li> </ul>	
音が歪む		<ul style="list-style-type: none"> <li>エフェクトの設定は適切ですか？エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。</li> <li>MENU/Kit Edit/Voiceの“Voice Filter”の設定は適切ですか？フィルターをかける場合、Voice Q(フィルターレゾナンス)によっては音が歪む場合があります。</li> <li>マスターボリュームを下げてください。</li> </ul>	
音が鳴りやまない		<p>ホールドがオンになっていませんか。 キット画面(トップ画面)で[EXIT]を押すと、音が鳴り止みます。</p>	
エフェクトがかからない		<ul style="list-style-type: none"> <li>[EFFECT]ノブが最小になっていませんか。</li> <li>エフェクトタイプが「THRU」または「NO EFFECT」になっていませんか。</li> <li>エフェクト1またはエフェクト2で、InstSendが下がっていませんか。</li> </ul>	<p>Indiv Outで出力しているときにエフェクトがかからないことがあります。マスターエフェクトはかかりません。設定によってはインサーションエフェクトがかかりません。</p>
ウェーブのテンポが変わらない		<p>ウェーブのテンポを変更することはできません。キットのテンポの値などを設定しても、インポートした時の状態から変わりません。</p>	
パッドコントローラーが効かない		<p>対応していません。</p>	
[REC]を押しても1曲分しか記録できない、または前回の演奏記録が上書きされてしまう		<p>PROシリーズ音源本体の録音機能は1曲分しか記録することができません。</p>	
トレーニングの採点結果がおかしい	クロストークが起きている	<p>[Crosstalk] の項目をご覧ください。</p>	

現象	考えられる原因	対策	
		DTX-PRO	DTX-PROX
設定	PROシリーズ音源本体の設定が保存されない	PROシリーズ音源の設定は、[⏻](スタンバイ/オン)スイッチで電源を切るときに自動的に保存されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>電源アダプターを抜いて電源を切った場合は、本体の設定が保存されません。</li> </ul>	
		キット、クリック設定は、セーブの操作をしないと保存されません。	キット、クリック、トリガー、ライブセットの設定は、セーブの操作をしないと保存されません。
	データを外部USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)できない	USB1.1のUSBフラッシュメモリーは使えません。 <ul style="list-style-type: none"> <li>USBフラッシュメモリーをPROシリーズ音源でフォーマットしてください。</li> <li>USBフラッシュメモリーにライトプロテクトがかかっているか確認してください。</li> <li>USBフラッシュメモリーの空き容量は十分にありますか?空き容量はMENU/FILEの“Memory Info”で確認できます。</li> </ul>	
	USBフラッシュメモリーからオーディオファイルを読み込みできない USBフラッシュメモリーからスタンダードMIDIファイルを読み込みできない	USB1.1のUSBフラッシュメモリーは使えません。 <ul style="list-style-type: none"> <li>PROシリーズ音源本体のメモリーがいっぱいになっていないか確認してください。</li> <li>USBフラッシュメモリーをPROシリーズ音源でフォーマットしてください。</li> <li>対象ファイルをUSBフラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存してください。</li> </ul>	
	スマートデバイスと通信ができない	接続方法を確認してください。詳細については、スマートデバイス接続マニュアル(PDF)をご参照ください。	
	Bluetooth対応のスマートデバイスとBluetoothで接続できない。		<ul style="list-style-type: none"> <li>スマートデバイスのBluetooth機能が有効か確認してください。Bluetoothでペアリングまたは接続するには、PROシリーズ音源とスマートデバイス両方のBluetooth機能を有効にする必要があります。</li> <li>Bluetooth経由で接続するには、はじめに機器同士をペアリングする必要があります(88ページ)。</li> <li>2.4GHz帯の電磁波を発するもの(電子レンジ、無線LAN機器など)が近くにある場合は、電磁波を発するものからPROシリーズ音源を離してください。</li> </ul>
	割り当てたウェーブが鳴らない	割り当てたウェーブを削除した	ユーザーボイスにオーディオファイルをインポートした場合、ウェーブを削除すると音が鳴らなくなります。
	接続した外部音源が鳴らない	正しく接続されていない MIDIチャンネルが一致していない パッドに機能が割り当てられている パッドの音量が小さい	<ul style="list-style-type: none"> <li>MIDIケーブルが正しく接続されているか確認してください。</li> <li>MIDIチャンネルは一致していますか? MIDI設定について詳しくは35ページをご覧ください。</li> <li>USB MIDI通信の場合、USBケーブルが正しく接続されているか確認してください。</li> <li>機能が割り当てられているパッドは、叩いても音が鳴りません。MENU/Utility/Padの“Pad Function”の値を“off”に設定します。</li> <li>MENU/Kit Edit/Voiceの“MessageType”の値が“note”以外に設定されていませんか?“note”以外に設定すると音が鳴りません。</li> <li>MENU/Kit Edit/Voice/MessageTypeの“VelLo”の値が大きすぎる場合、叩く力が設定値よりも弱いため音が出ないことがあります。</li> <li>MENU/Trigger/Pad TypeまたはTRIGGER/SETTING/Pad Typeの“Minimum Level”の値が大きすぎる場合、音が出ないことがあります。</li> </ul>

現象	考えられる原因	対策	
		DTX-PRO	DTX-PROX
DAWソフトウェアなどのアプリケーションと通信ができない		<ul style="list-style-type: none"> <li>• コンピューターと接続中にオートパワーオフが働いて電源がオフになると、DAWソフトウェアなどのアプリケーションと通信ができなくなることがあります。 いったんアプリケーションを終了し、PROシリーズ音源の電源を再度オンにしてから、再度アプリケーションを起動してください。また、コンピューターと接続するときは、オートパワーオフの設定をオフにしてください。</li> <li>• Windowsでオーディオ通信する場合にはドライバーが必要です。<a href="#">(136ページ)</a></li> <li>• USBケーブルが正しく接続されているか確認してください。</li> </ul>	
途中で電源が切れてしまう		自動電源オフ(オートパワーオフ)が有効になっていませんか？	
PROシリーズ音源がすべてのスイッチやトリガー入力を受け付けなくなった  PROシリーズ音源の設定を購入時の状態に戻したい		ファクトリーリセットを行ってください。購入時の状態に戻ります。	

## エフェクトタイプ

## ● Ambi Type

表示名	説明
No Effect	エフェクトをオフに設定します。入力音は出力されません。
Hall 1	ホールの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
Hall 2	
Hall 3	
Hall 4	
Room 1	部屋の響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
Room 2	
Room 3	
Room 4	
Room 5	
Plate 1	プレートリバーブの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
Plate 2	
Stage	ステージでの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
Space Simulator	トンネルや洞窟などの広い空間における残響音を模したエフェクトです。
Reverb+Gate	リバーブの成分に、ゲートリバーブが掛かったエフェクトです。
Reverb+Chorus	リバーブの成分に、コーラスが掛かったエフェクトです。
Reverb+Phaser	リバーブの成分に、フェーザーが掛かったエフェクトです。
Reverb+Flanger	リバーブの成分に、フランジャーが掛かったエフェクトです。
Reverb+Harmonic	リバーブの成分に、ハーモニックエンハンサーが掛かったエフェクトです。
Reverb+RingMod	リバーブの成分に、リングモジュレーターが掛かったエフェクトです。

## ● Fx1 Type

## ● Fx2 Type

表示名	説明	
No Effect	エフェクトをオフに設定します。入力音は出力されません。	
Gated Reverb	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。	
Reverse Reverb	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。	
Early Ref 1	リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。	
Early Ref 2		
Early Ref 3		
Early Ref 4		
Early Ref 5		
Tempo Delay 8th	ディレイ長を8分音符でテンポ同期します。	(*)
Tempo Delay Tri	ディレイ長を4分3連符でテンポ同期します。	(*)
Tempo Delay Dot	ディレイ長を付点8分音符でテンポ同期します。	(*)
G Chorus	複雑なモジュレーションで深みのある音を得られるコーラスエフェクトです。	
2 Modulator	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。	
SPX Chorus	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。	
Symphonic	複雑なLFO波形を用いた3相コーラスです。	
Ensemble Detune	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。	
VCM Flanger	1970年代に使用されていたアナログフランジャーの特徴を再現したエフェクトで、暖かみのある高音質なフランジャーエフェクトをかけることができます。	
Classic Flanger	癖がないうねりが得られるフランジャーです。	
Tempo Flanger	LFOの揺れ周期がテンポと同期するタイプのフランジャーです。	(*)
Dynamic Flanger	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。	
AmbienceFlanger	初期反射音を付加したフランジャーです。	
VCM Phaser	1970年代に使用されていたアナログフェーザーの特徴を再現したエフェクトで、暖かみのある高音質なフェーザーエフェクトをかけることができます。VCM技術を用いたビンテージ系のステレオのフェーザーです。	
Tempo Phaser	LFOのスピードがテンポと同期するタイプのフェーザーです。	(*)
Dynamic Phaser	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。	
VCM Auto Wah	VCM技術を用いたビンテージ系のオートワウです。	
VCM Touch Wah	VCM技術を用いたビンテージ系のタッチワウです。	
Ring Modulator	入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。	
Dynamic RingMod	入力音のレベルによって、RING MODULATORの効果をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。	
Auto Synth 1	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。	
Auto Synth 2		
Auto Synth 3		
TempoSpiralizerP	ピッチが無限に上昇または下降しているように感じさせる特殊なフィルターです。フェーザーの原理を応用しています。	(*)
Tech Modulation	独特の変調をかけ、入力音を金属的なサウンドに変身させるエフェクトです。	
Pitch Change 1	ピッチを変更するエフェクトです。	
Pitch Change 2		

(\*) 本体のテンポ設定に連動して、効果が変わります。



● MFX Type  
● InsertionType

表示名	説明	
Thru	エフェクトをスルーに設定します。入力音はそのまま出力されます。	
Analog Delay 1	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。BBD素子の設定がショートディレイ設定になっています。	
Analog Delay 2	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。BBD素子の設定がロングディレイ設定になっています。	
G Chorus	複雑なモジュレーションで深みのある音を得られるコーラスエフェクトです。	
2 Modulator	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。	
SPX Chorus	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。	
Symphonic	複雑なLFO波形を用いた3相コーラスです。	
VCM Flanger	1970年代に使用されていたアナログフランジャーの特徴を再現したエフェクトで、暖かみのある高音質なフランジャーエフェクトをかけることができます。	
Dynamic Flanger	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。	
VCM Phaser	1970年代に使用されていたアナログフェーザーの特徴を再現したエフェクトで、暖かみのある高音質なフェーザーエフェクトをかけることができます。VCM技術を用いたビンテージ系のステレオのフェーザーです。	
Dynamic Phaser	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。	
Overdrive	ステレオのディストーションです。	
Compressor	比較的かかりがよいコンプです。	
Lo-Fi	サンプリング周波数やフィルターを変化させてローファイサウンドを実現するエフェクトです。	
Noisy	音を汚してローファイサウンドを実現するエフェクトです。	
Turntable	ターンテーブルのノイズを付加するエフェクトです。	
Bit Crusher	ビット精度やサンプリング周波数を落とすことで荒い音を作成するエフェクトです。	
Dynamic RingMod	入力音のレベルによって、RING MODULATORの効果をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。	
Dynamic Filter	入力音のレベルによって、フィルターのカットオフ周波数をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。	
TempoSpiralizrF	LFOの周期をテンポに同期させたSPIRALIZERです。	(*)
Tech Modulation	独特の変調をかけ、入力音を金属的なサウンドに変身させるエフェクトです。	
Control Filter	マニュアル操作でカットオフ周波数を変化させることができるフィルターです。	
Ring Modulator	入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。	
Presence	入力音の存在感を引き出すエフェクトです。	
Harmo Enhancer	音に新たな倍音を付加して音の輪郭をきわだたせるエフェクトです。	
Pitch Change	ピッチを変更するエフェクトです。	
<b>PROX</b> 4Tap Delay 8th	4本のディレイが8分音符の長さでテンポ同期します。	(*)
<b>PROX</b> 4Tap Delay 16th	4本のディレイが16分音符の長さでテンポ同期します。	(*)
<b>PROX</b> 4Tap Delay 32nd	4本のディレイが32分音符の長さでテンポ同期します。	(*)
<b>PROX</b> High Gain	オーバードライブエフェクトのバリエーションです。	
<b>PROX</b> Modern	オーバードライブエフェクトのバリエーションです。	
<b>PROX</b> Crunch	オーバードライブエフェクトのバリエーションです。	

(\*) 本体のテンポ設定に連動して、効果が変わります。