

Drum Trigger Module

DTX-PRO

DTX-PROX

참조 설명서 Ver.2

KO

버전 2의 주요 업데이트	참조 페이지
<ul style="list-style-type: none"> 이제 트리거 입력 오디오의 세기 (<i>AUDITION VELOCITY</i>)를 변경할 수 있습니다. 	13
<ul style="list-style-type: none"> <i>MENU/Kit Edit/Voice</i> 화면의 페이지 레이아웃이 완전히 업데이트되었습니다. 이제 먼저 레이어를 선택한 다음 트리거 입력 소스를 편집할 수 있어 편집이 더 쉬워졌습니다. 이 화면에는 다음 기능이 추가되었습니다. <ul style="list-style-type: none"> 이제 모노로 재생할 음색 (<i>Layer/Mono/Poly</i>)을 선택할 수 있습니다. 이제 동시 재생에서 제외할 음색 (<i>Layer/AltGroup</i>)을 선택할 수 있습니다. 이제 음색 레이어를 활용할 수 있는 다양한 설정 (<i>LayerType, LayerMix</i>)을 쉽게 구성할 수 있습니다. 	13, 36–44
<ul style="list-style-type: none"> 이제 [EFFECT] 노브를 사용하여 연주 음량 레벨을 조절할 수 있습니다. 이제 트리거 입력 소스의 각 레이어에 대해 볼륨을 조절할 수 있는지 여부를 지정할 수 있습니다. (<i>Menu/Kit Edit/Kit Modifier/Other/EffectKnobVol</i>) 	32
<ul style="list-style-type: none"> 패드를 두드릴 때 생성되는 세기 곡선에 두 가지 옵션이 추가되어 더욱 세부적인 설정이 가능합니다. 	48
<ul style="list-style-type: none"> 패드 간 크로스토크를 방지하는 쉬운 방법이 추가되었습니다. 	52
<ul style="list-style-type: none"> <i>MENU/Utility/General/Humanize</i>의 설정 값이 “off, on”에서 off, 1, 2”로 변경되어 동일한 패드를 반복해서 칠 때 보다 자연스러운 사운드 변화를 만들 수 있습니다. 	56
<ul style="list-style-type: none"> <i>MENU/Utility/Pad</i>의 마지막 페이지에 두 개의 파라미터가 추가되었습니다. “<i>HH Pitch Up</i>” 파라미터를 사용하면 하이햇 페달을 완전히 밟았을 때 피치를 높일지 여부를 지정할 수 있습니다. 이제 “<i>Note Map</i>” 파라미터를 사용하면 드럼 트리거 모듈과 같은 다른 MIDI 장치에서 수신한 MIDI 메시지를 재생하도록 제품의 키트를 더 쉽게 설정할 수 있습니다. 	60
<ul style="list-style-type: none"> 이제 <i>RecordingSource</i> 파라미터를 사용하여 레코더의 재생 사운드가 녹음되지 않도록 제외할 수 있습니다 (<i>RECORDER/SETTING/RecordingSource</i>). 레코더가 녹음을 하고 있는 중 재생을 하더라도 재생 사운드를 제외한 연주 사운드만 녹음합니다. 	110
<ul style="list-style-type: none"> <i>RECORDER/SETTING/PlayMode</i>가 “stereo”로 설정된 경우, 각 출력 대상에 대해 “on”(신호가 출력됨) 또는 “off”(신호가 출력되지 않음)를 선택할 수 있습니다. 	111
<ul style="list-style-type: none"> USB 트리거 링크 기능이 추가되었습니다. 이 추가 기능을 사용하면 [USB TO DEVICE] 터미널에 연결된 다른 MIDI 장치에서 MIDI 메시지를 수신할 수 있습니다. 	148

목차

DTX-PRO와 DTX-PROX의 차이점	5
DTX-PRO.....	5
DTX-PROX	5
참고 설명서 표기법	6
사용설명서 링크	7
DTX-PRO 사용설명서.....	7
DTX-PROX 사용 설명서	8
트리거가 사운드를 생성하는 방식	9
트리거 입력 잭, 트리거 입력 그리고 트리거 입력 소스 간 관계.....	9
트리거 입력 잭 입력 모드.....	10
트리거에 의해 재생되는 사운드(악기 및 음색)	11
음색 및 레이어	11
사용자 음색	12
사용자 음색 가져오기	12
사용자 음색 재생 방법 변경(1회 또는 루프(순환)).....	12
사용자 음색 편집 및 들어 보기	12
트리거 입력 또는 트리거 입력 소스 선택	13
개별 트리거 입력 설정.....	14
개별 트리거 입력 소스 설정	14
패드 선택(DTX-PROX).....	15
이펙트 프로세서 구조	16
각 키트에 적용되는 이펙트	17
시스템 이펙트.....	18
PRO 시리즈 모듈 내장 메모리	19

MENU 버튼	20
기본 화면 작동법	20
기능 목록	21
파라미터 설명.....	27
<i>Kit Edit</i>	27
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX)	46
Training (DTX-PROX)	54
<i>Utility</i>	55
<i>Master EQ</i>	66
<i>Phones EQ</i>	69
<i>Job</i>	72
<i>File</i>	86
<i>Bluetooth</i> (DTX-PROX)	98
<i>Factory Reset</i>	99
<i>Version</i>	101
 KIT 모드	 102
가져온 오디오 파일을 악기 사운드로 재생.....	102
 CLICK 모드	 105
SETTING ([F3]) 기능 목록	105
SETTING ([F3]) 파라미터 설명	106
가져온 오디오 파일을 클릭 사운드로 재생.....	108
 RECORDER 모드	 109
SETTING ([F3]) 기능 목록	109
SETTING ([F3]) 파라미터 설명	110
 트레이닝 기능을 사용하여 연습	 112
트레이닝 시작 및 종료.....	113
트레이닝 형식에 대한 자세한 내용.....	115
SETTING ([F3]) 파라미터 설명	124

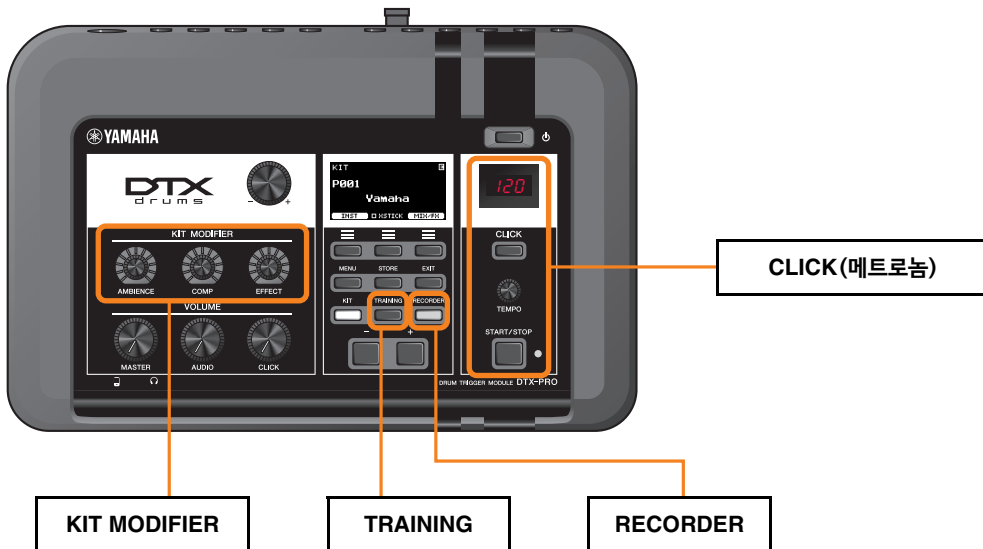
PROX	페이더 선택 FX	131
	각 악기에 적용되는 이펙트 정도 변경.....	131
PROX	페이더 선택 CUSTM	133
	맞춤 설정 구성	133
PROX	LIVE SET 모드	134
	LIVE SET.....	134
	LIVE SET 기능 목록	134
	LIVE ([F1]) 기능 설명	135
	SETTING ([F3]) 기능 설명	135
	라이브 세트 편집	135
	LIVE SET에서 편집하려는 단계 선택	135
	단계 등록	137
	오디오 파일의 템포에 클릭 맞추기.....	139
	단계 삭제	140
	단계 정렬	141
	새 이름으로 맞춤 설정 라이브 세트 저장	141
	저장된 라이브 세트 사용	142
	라이브 연주를 위한 설정	144
	설정	144
	기능	145
	컴퓨터 연결	146
	<i>Yamaha Steinberg USB Driver</i> 설치	147
	DAW 소프트웨어 사용.....	147
	USB를 통해 다른 MIDI 장치 연결	148
	문제 해결	149
	참고	155
	이펙트 유형	155

DTX-PRO와 DTX-PROX의 차이점

DTX-PRO

DTX-PRO는 클릭(메트로놈), 레코더 및 트레이닝 기능과 같은 기본적인 기능을 제공합니다. 또한, KIT MODIFIER 노브를 사용하면 AMBIENCE, COMP 및 EFFECT 설정도 직관적으로 제어할 수 있습니다.

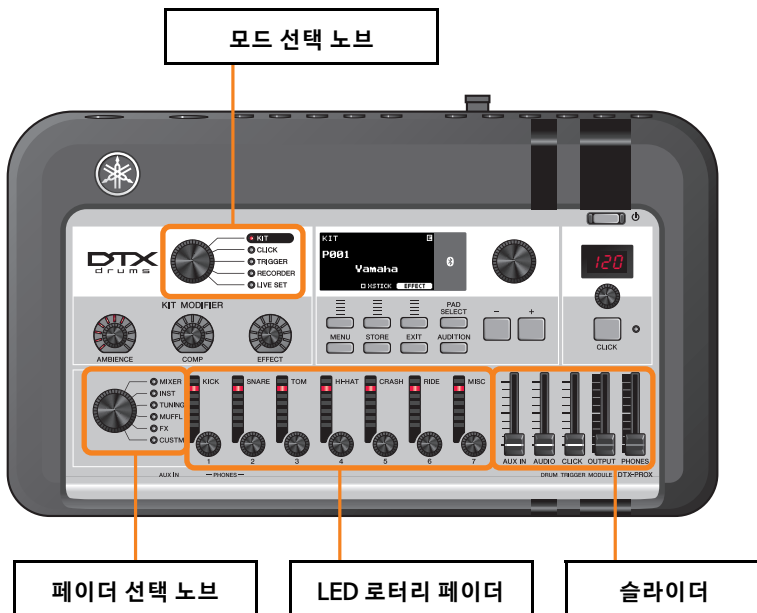
[TRAINING] 버튼을 통해 여러 다양한 트레이닝 메뉴에 접속할 수 있습니다.



DTX-PROX

DTX-PROX는 DTX-PRO와 동일한 기능 이외에 라이브 세트 기능 및 [INDIVIDUAL OUTPUT] 잭도 제공합니다.

[MENU] 버튼을 누르면 DTX-PRO와 동일한 트레이닝 메뉴에 접속할 수 있습니다.



- 직관적인 편집이 가능한 컨트롤러 (예: 슬라이더 및 LED 로터리 페이더)
- 라이브 연주에 유용한 라이브 세트 기능과 다양한 입력 및 출력 잭 (INDIVIDUAL OUTPUT 및 AUX IN)
- 다수의 트리거 설정 구성 및 저장
- Bluetooth® 오디오 지원 (Bluetooth 탑재 모델)

참고 설명서 표기법

모델명

본 문서에서는 DTX-PRO 및 DTX-PROX를 통틀어 “PRO 시리즈 모듈”이라고 합니다.

다음 아이콘과 배경 색상은 각 모델을 구별할 때 사용됩니다.

PRO	DTX-PRO만 해당됨
PROX	DTX-PROX만 해당됨
PROX-with-Bluetooth	DTX-PROX만 해당됨 (<i>Bluetooth</i> 탑재 모델)

“주의사항” 및 “주”

주의사항	장치 고장이나 손상, 오작동 또는 데이터 손실을 유발할 수 있는 문제에 대한 설명
주	추가 설명

사용설명서 링크

사용설명서의 링크 목록은 아래와 같습니다.

● DTX-PRO 사용설명서

페이지	설명	링크
4	시스템 설정 주의사항	PRO 시리즈 모듈 내장 메모리 (19페이지)
4	USB 플래시 드라이브 또는 컴퓨터에 데이터 저장 시 주의사항	MENU/File/Save
11	[MENU] 버튼	MENU 버튼 (20페이지)
13	컴퓨터 사용	컴퓨터 연결 (146페이지)
16	헤드폰 EQ	MENU/Phones EQ
17	트리거 설정 변경	MENU/Job/Trigger
20	데이터 저장	MENU/File/Save
22	USB 플래시 드라이브 포맷	MENU/File/Format
29	불러오기 기능	MENU/Job/Kit/Recall
31	각 패드의 음량 또는 패드 각 부분의 음량 조절	MENU/Kit Edit/Volume
35	드럼 세트 사운드 변경	MENU/Kit Edit
37	오디오 파일 가져오기	KIT 모드: 가져온 오디오 파일을 악기 사운드로 재생 (102페이지)
40	그 밖의 클릭 설정 변경	CLICK/SETTING
42, 43	그 밖의 레코더 설정 변경	RECORDER/SETTING
42	DTX-PRO에 녹음된 연주를 오디오 파일로 내보내기	MENU/Job/Recorder/Export Audio
46	트레이닝곡 선택, 트레이닝 시간 (타이머 설정), 난이도 및 그 밖의 설정	TRAINING/SETTING
57	개별 트리거 입력 설정	MENU/Trigger/Input Mode
58	패드 유형 설정	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
61	컴퓨터에 연결	컴퓨터 연결 (146페이지)
64, 65	문제 해결 - 패드 유형 설정	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
65	문제 해결 - 더블 트리거, 크로스토크	더블 트리거: MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime 크로스토크: MENU/Trigger/Crosstalk
65	문제 해결 - USB 플래시 드라이브의 이용 가능한 메모리 확인	MENU/File/Memory Info

● DTX-PROX 사용 설명서

페이지	설명	링크
4	시스템 설정 주의사항	PRO 시리즈 모듈 내장 메모리 (19페이지)
4	USB 플래시 드라이브 또는 컴퓨터에 데이터 저장 시 주의사항	MENU/File/Save
11	트리거 입력 트리거 입력 소스	트리거가 사운드를 생성하는 방식 (9페이지)
11	[MENU] 버튼	MENU 버튼 (20페이지)
13	[AUX IN] (보조 입력) 잭	MENU/Utility/Input Output
13	컴퓨터 사용	컴퓨터 연결 (146페이지)
20	데이터 저장	MENU/File/Save
22	USB 플래시 드라이브 포맷	MENU/File/Format
25	Bluetooth 기능 켜기 또는 끄기	MENU/Bluetooth
32	불러오기 기능	MENU/Job/Kit/Recall
34	드럼 세트 사운드 변경	MENU/Kit Edit
35	각 패드의 음량 또는 패드 각 부분의 음량 조절	MENU/Kit Edit/Volume
36	[PAD SELECT] 버튼을 사용하여 패드 선택	패드 선택 (15페이지)
37	오디오 파일 가져오기	KIT 모드: 가져온 오디오 파일을 악기 사운드로 재생 (102페이지)
39	각 악기에 적용되는 이펙트 정도 변경	페이더 선택 FX (131 페이지)
39	Master EQ, Phones EQ 게인, 각 클릭 타이밍 음량, MIDI 컨트롤 변경에 대한 전송 설정 및 그 밖의 맞춤 설정	페이더 선택 CUSTM (133페이지)
43	그 밖의 클릭 설정 변경	CLICK/SETTING
45	트리거 설정 변경	TRIGGER/SETTING
46, 47	그 밖의 레코더 설정 변경	RECORDER/SETTING
46	DTX-PROX에 녹음된 연주를 오디오 파일로 내보내기	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	[INDIVIDUAL OUTPUT] 잭의 라우팅 설정 변경	MENU/Utility/Indiv Out
51	개별 트리거 입력 설정	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	컴퓨터에 연결	컴퓨터 연결 (146페이지)
57, 58	문제 해결 - 패드 유형 및 트리거 설정	TRIGGER/SETTING
57	문제 해결 - MENU/Utility/Output Gain	MENU/Utility/Output Gain
58	문제 해결 - 더블 트리거, 크로스토크	더블 트리거: TRIGGER/SETTING/Pad Type/RejectTime 크로스토크: MENU/Trigger/Crosstalk
59	문제 해결 - USB 플래시 드라이브의 이용 가능한 메모리 확인	MENU/File/Memory Info

트리거가 사운드를 생성하는 방식

“트리거”는 패드를 두드릴 때마다 생성되는 트리거 신호(두드리는 강도와 패드를 두드린 위치에 대한 정보)를 의미하는 용어입니다. 드럼 트리거 모듈은 트리거 입력 잭을 통해 트리거 신호가 수신될 때 사운드를 재생합니다.

트리거 입력 잭, 트리거 입력 그리고 트리거 입력 소스 간 관계

이 부분에서는 트리거 입력 잭, 트리거 입력 그리고 트리거 입력 소스 간 관계를 설명합니다.

트리거 입력 잭

PRO 시리즈 모듈의 트리거 입력 잭에는 [1]SNARE]부터 [14]까지 포함되어 있습니다.

[12]KICK/[13] 잭, [6]TOM3/[7] 잭, [4]TOM2/[5] 잭 및 [2]TOM1/[3] 잭의 입력 모드를 전환하면 트리거 입력과 트리거 입력 소스 간에 변경할 수 있습니다.

[1]SNARE] 잭과 [14] 잭은 싱글 피에조 3존 패드나 멀티 피에조 2존 패드에 사용할 수 있습니다 (*PadType*을 선택하면 설정이 자동으로 변경됩니다).

트리거 입력 소스

트리거 입력 소스는 패드의 각 존에서 전송된 트리거 신호입니다.

PRO 시리즈 모듈이 패드에서 트리거 신호를 수신하면 트리거 입력 소스를 재생합니다.

트리거 입력 잭	트리거 입력 이름	트리거 입력 소스 이름
1	Snare	SnareHd
		SnareOp
		SnareCl
2	Tom1	Tom1Hd
		Tom1Rm
3	Pad3	Pad3
4	Tom2	Tom2Hd
		Tom2Rm
5	Pad5	Pad5
6	Tom3	Tom3Hd
		Tom3Rm
7	Pad7	Pad7
8	Ride	RideBw
		RideEg
		RideCp
9	Crash1	Crash1Bw
		Crash1Eg
		Crash1Cp

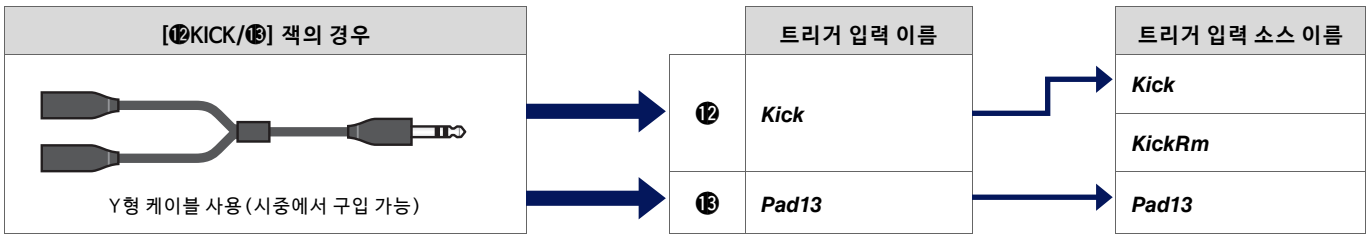
트리거 입력 잭	트리거 입력 이름	트리거 입력 소스 이름
10	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
11	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
12	Kick	Kick
		KickRm
13	Pad13	Pad13
14	Pad14	Pad14Hd
		Pad14Rm1
		Pad14Rm2

트리거 입력 잭 입력 모드

[12]KICK/[13] 잭, [6]TOM3/[7] 잭, [4]TOM2/[5] 잭 및 [2]TOM1/[3] 잭에 입력 모드를 설정할 수 있습니다. 입력 모드는 “separate” 및 “paired” 를 이용할 수 있습니다.

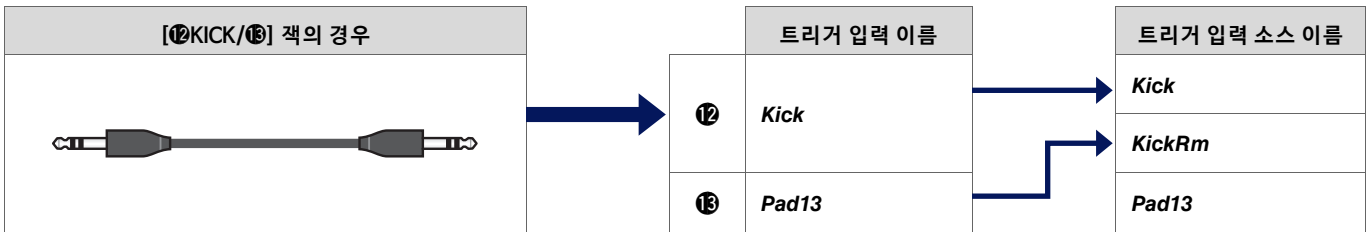
separate

“separate” 설정의 경우에는 트리거 입력 잭이 2개의 싱글 입력으로 나누어지므로 2개의 악기와 함께 사용할 수 있습니다. 예를 들어, [13] 잭이 수신하는 트리거 신호는 트리거 입력 소스 “Pad13”에 연결됩니다. “KickRm” 사운드는 생성되지 않습니다.



paired

“paired” 설정에서는 트리거 입력 잭이 1개의 악기와 함께 사용됩니다. 예를 들어, [13] 잭이 수신하는 트리거 신호는 트리거 입력 소스 “KickRm”에 연결됩니다. “Pad13” 신호는 생성되지 않습니다.



트리거 입력 잭에 연결된 패드를 통해 재생되도록 설정되지 않은 트리거 입력 소스의 경우 외부 MIDI 장치를 통해 재생할 수 있습니다. 아니면, 트리거 입력 소스 변경 화면의 [F3] 버튼을 눌러 트리거 입력 소스의 사운드를 들어 봐도 됩니다. DTX-PROX 사용 시 [Pad Select] 버튼을 누르면 트리거 입력 변경 화면을 열 수 있습니다.

트리거에 의해 재생되는 사운드 (악기 및 음색)

각 트리거 입력이나 트리거 입력 소스에 악기 또는 음색을 할당하여 사운드를 재생할 수 있습니다.

악기

“악기”는 키트의 드럼 세트에서 사용되는 각 타악기(스네어, 탐, 심벌 및 킥)를 의미합니다. PRO 시리즈 모듈에서는 각 트리거 입력마다 다른 악기를 사용할 수 있습니다.

음색

“음색”은 악기를 구성하는 사운드를 의미합니다. PRO 시리즈 모듈을 사용하면 각 트리거 입력 소스에서 다른 음색을 사용할 수 있습니다. 예를 들어 어쿠스틱 스네어 드럼의 경우 동일한 패드에서 헤드 샷 사운드, 오픈 림 샷 사운드 및 클로즈 림 샷 사운드를 모두 연주할 수 있습니다. 이와 같은 각 사운드를 음색이라고 하며 PRO 시리즈 모듈은 여러 다양한 타악기, 사운드 이펙트, 전자 사운드 등이 포함된 내장 음색을 갖추고 있습니다. 내장 음색 이외에 오디오 파일도 가져와 사용자 음색으로 연주할 수 있습니다.

주

음색 카테고리에서 “User”를 선택하면 가져온 오디오 파일을 사용할 수 있습니다. PRO 시리즈 모듈로 가져온 파일을 “Wave”라고 합니다. 가져오기 전에는 이러한 파일을 “오디오 파일”이라고 합니다.

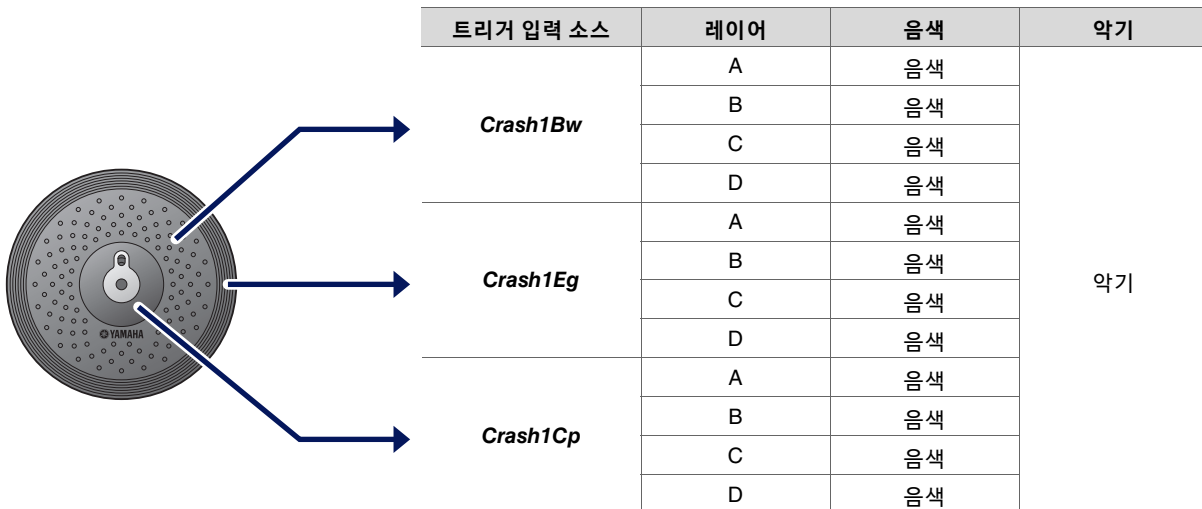
음색 및 레이어

각 트리거 입력 소스마다 4개의 레이어(A~D)가 제공됩니다. 각 레이어에 음색을 설정하면 각 트리거 입력 소스마다 최대 4개의 음색을 할당할 수 있습니다.

4개의 모든 음색을 함께 연주하거나 순차적으로 연주할 수 있습니다.

또한, 각 레이어에 세기 범위를 설정할 수 있으므로 패드를 두드릴 때마다 해당 강도에 따라 다른 음색을 연주할 수도 있습니다.

예: 싱글 피에조 3존 패드를 *Crash1*로 사용하는 경우:



사용자 음색

내장 음색 이외에 오디오 파일을 가져와 사용자 음색으로 연주할 수 있습니다. 오디오 파일을 가져오는 방법은 다양합니다.

트리거 입력으로 오디오 파일 가져오기

패드를 지정하여 오디오 파일을 가져옵니다. 모든 입력 소스가 동일한 wave를 연주합니다.

트리거 입력 소스로 오디오 파일 가져오기

입력 소스를 지정하여 오디오 파일을 가져옵니다. 각 입력 소스마다 다른 wave를 연주합니다. A, B, C, D 중에서 원하는 레이어를 지정할 수도 있습니다.

클릭 타이밍으로 오디오 파일 가져오기

악센트 및 4분 음표와 같은 클릭 타이밍에 원하는 오디오 파일을 지정할 수 있습니다.

위에 설명된 이러한 작업을 통해, wave가 비어있는 사용자 음색에 자동으로 할당되고, 사운드를 만드는 사용자 음색이 생성됩니다. 사용자 음색은 다른 키트와 사용자 클릭 세트에서 사용할 수 있습니다.

사용자 음색 가져오기

각 사용자 음색으로 최대 10개의 오디오 파일을 가져올 수 있습니다.

그러나 다수의 wave를 동시에 재생할 수는 없습니다.

패드를 두드릴 때마다 해당 강도에 따라 다른 wave를 연주할 수 있도록 각 wave에 세기 범위를 설정합니다.

세기 범위가 여러 개의 wave에 중복되면 번호가 가장 작은 wave가 연주됩니다.

사용자 음색 재생 방법 변경 (1회 또는 루프 (순환))

일반적으로 사용자 음색은 한 번 재생된 후 멈춥니다. 사용자 음색 재생을 반복하려면 *MENU/Kit Edit Voice/VoiceHoldMode*를 "on"으로 설정합니다.

이와 같이 설정하면 패드를 두드릴 때마다 wave가 연주되기 시작하거나 멈춥니다.

사용자 음색 편집 및 들어 보기

MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit 화면의 [A] 버튼을 사용하여 사운드를 들어 볼 때는 1회 재생만 가능하며 지정된 속도로 사운드가 연주됩니다.

어떤 이펙트도 적용되지 않습니다.

키트에 사용자 음색을 할당하면 패드를 두드리 재생 속도를 변경하거나 이펙트를 적용하거나 사운드를 연주할 수 있습니다.

트리거 입력 또는 트리거 입력 소스 선택

트리거 입력 또는 트리거 입력 소스 설정이 필요한 파라미터 화면에서는 트리거 입력 이름이나 트리거 입력 소스 이름 및 관련 레이어(A, B, C, D)가 우측 상단에 표시됩니다.

● 개별 트리거 입력 설정을 위한 화면

예:
MENU/Kit Edit/Inst의 경우



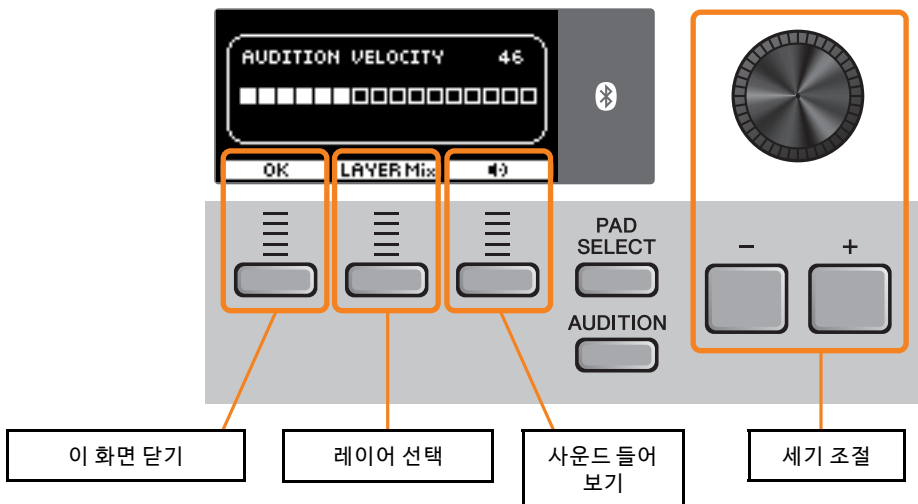
● 개별 트리거 입력 소스 설정을 위한 화면

예:
MENU/Kit Edit/Voice/Layer의 경우



● AUDITION VELOCITY 화면

[TRG] 또는 [] 인디케이터가 화면 우측 하단에 표시된 경우, 인디케이터 아래의 버튼([F3])과 [-] 또는 [+] 버튼을 동시에 눌러 트리거 입력 사운드 오디션의 강도(세기)를 조절할 수 있는 화면이 표시됩니다. DTX-PROX를 사용하는 경우 [AUDITION] 버튼을 길게 눌러 이 화면을 열 수 있습니다.



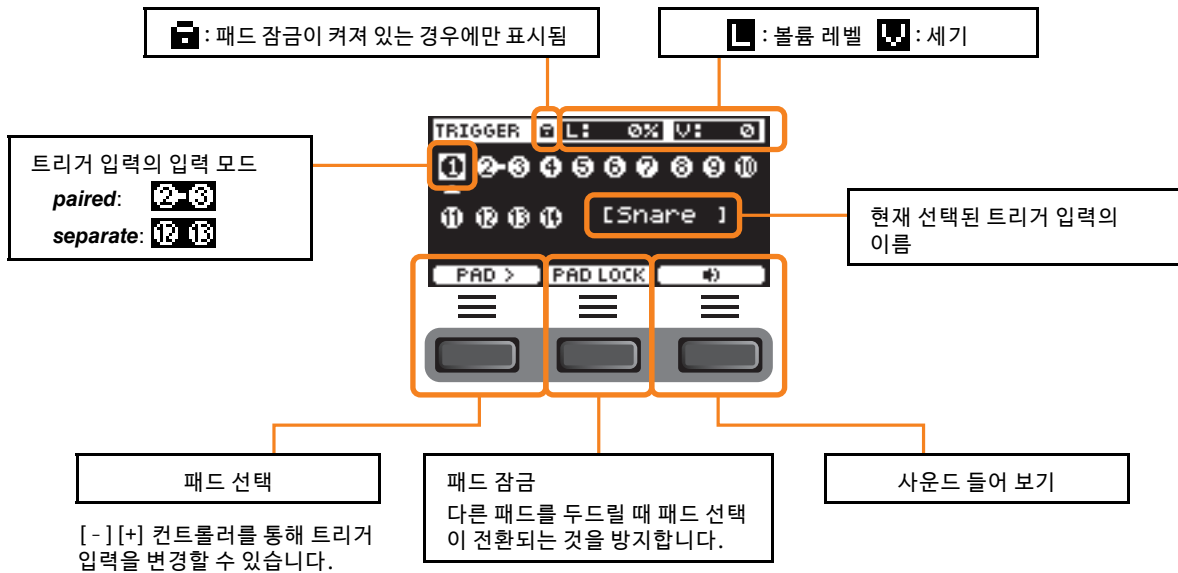
* 위의 그림은 DTX-PROX를 예로 들어 설명했습니다.

개별 트리거 입력 설정

예를 들어, DTX-PRO의 *MENU/Kit Edit/Inst* 또는 *MENU/Trigger/Pad Type*이나 트리거 입력 설정이 필요한 모든 설정 화면에서는 "TRG" (F3) 버튼을 눌러 트리거 입력 변경 화면을 엽니다.

DTX-PROX를 사용하면 [PAD SELECT] 버튼을 눌러 이 화면을 열 수 있습니다.

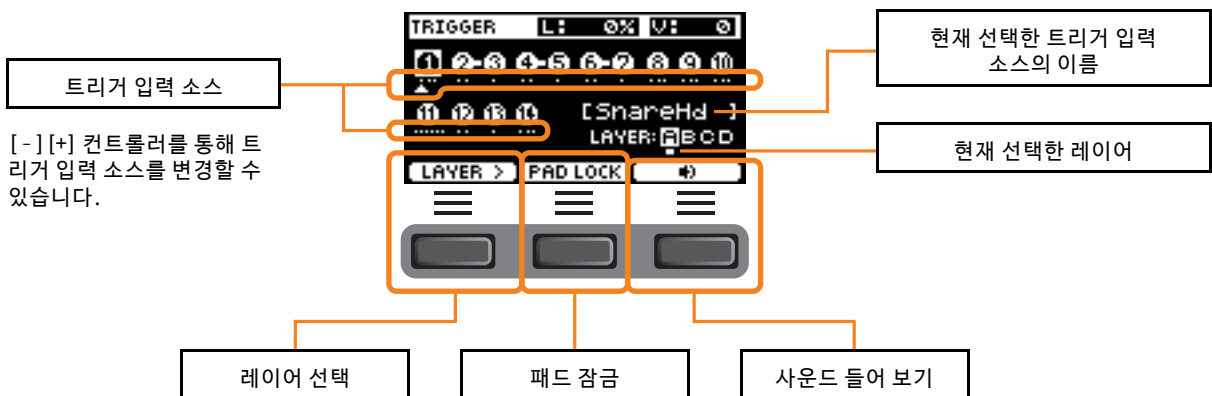
● 트리거 입력 변경 화면



개별 트리거 입력 소스 설정

예를 들어, *MENU/Kit Edit/Voice/Message* 또는 *MENU/Utility/Pad*에서 또는 트리거 입력 소스 설정이 필요한 모든 설정 화면에서 "TRG" (F3) 버튼을 눌러 트리거 입력 소스를 변경하는 화면을 엽니다.

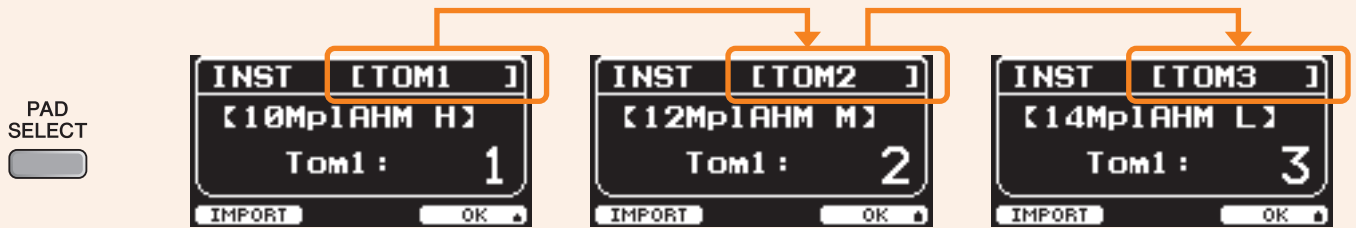
● 트리거 입력 소스 변경 화면



PROX 패드 선택

[PAD SELECT] 버튼을 누르면 상황에 따라 다른 화면이 나타납니다.

페이더 선택 노브와 LED 로터리 페이더를 사용하여 악기를 변경하는 경우 [PAD SELECT] 버튼을 사용하여 *Tom1*, *Tom2*, *Tom3*을 서로 전환하거나 *Crash1*과 *Crash2*를 서로 전환합니다.



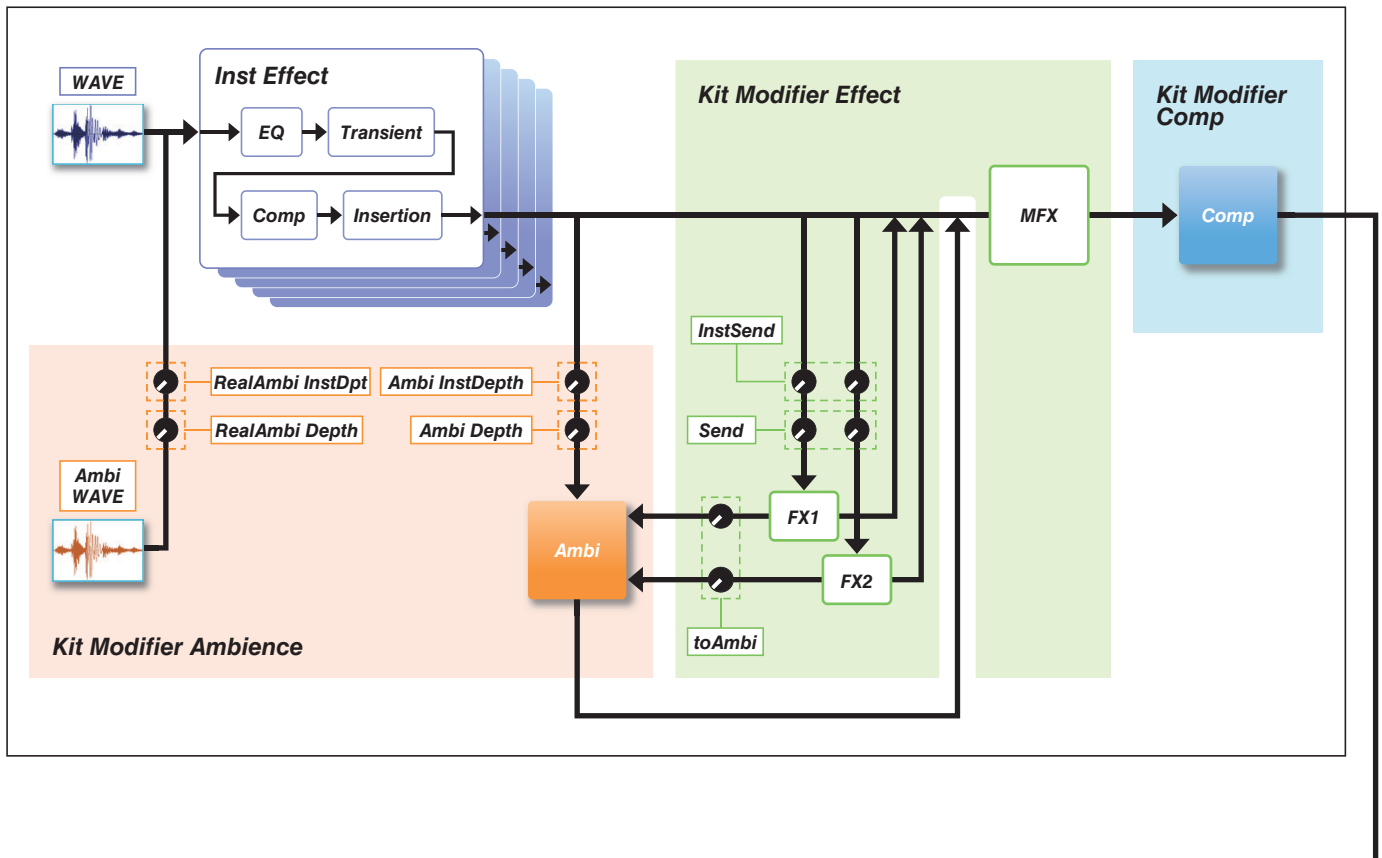
다른 상황에서는 [PAD SELECT] 버튼을 누르면 트리거 입력 변경 화면이나 트리거 입력 소스 변경 화면이 나타납니다.

이펙트 프로세서 구조

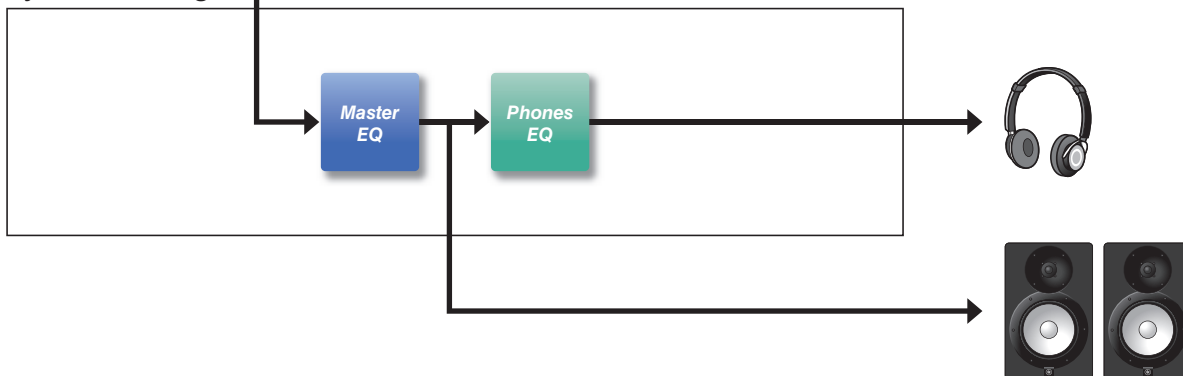
DTX-PRO와 DTX-PROX는 동일한 이펙트 블록 구조로 되어 있습니다.
 이펙트는 각 키트에 적용되는 이펙트와 전체 시스템에 적용되는 이펙트의 두 그룹으로 나뉩니다.

- 이펙트 블록 다이어그램

Kit Edit



System Setting



각 키트에 적용되는 이펙트

KIT MODIFIER는 3개의 블록 (*Ambience*, *Comp* 및 *Effect*)으로 구성되어 있으며, 해당 노브를 통해 각 블록의 이펙트 정도를 조절할 수 있습니다.

Ambience

아래 표시된 대로 Ambience 이펙트 유형은 2가지입니다.

- **RealAmbi**

실제 스튜디오 설정에서 녹음된 음향 특성입니다. 일부 악기 사운드에는 이용할 수 없습니다. 깊이는 각 악기에 맞게 설정할 수 있습니다.

- **Ambi**

디지털 처리를 통해 추가된 리버브 이펙트입니다. *Ambi Type* 및 깊이는 각 악기에 맞게 설정할 수 있습니다.

[AMBIENCE] 노브의 커브 설정을 사용하면 *RealAmbi* 및 *Ambi*의 전체 깊이를 어떻게 제어할지 결정할 수 있습니다.

먼저 *RealAmbi*의 깊이를 증가시킨 다음 *Ambi*의 깊이를 증가시킬 수 있습니다.

*RealAmbi*를 지원하지 않는 악기를 사용할 때에는 처음부터 *Ambi*가 유효한 커브를 선택합니다.

Comp

연주의 전체 사운드에 적용됩니다.

Effect

다음 3개의 블록으로 구성되어 있습니다.

- **MFX(마스터 이펙트)**

연주의 전체 사운드에 적용되는 이펙트에 사용됩니다. 이펙트의 유형 및 깊이를 설정할 수 있습니다.

- **FX1(이펙트 1)**

전송 레벨 설정을 통해 각 악기에 적용되는 이펙트에 사용됩니다. [EFFECT] 노브를 사용하여 전체 전송 레벨을 조절할 수 있습니다.

- **FX2(이펙트 2)**

FX1과 동일한 방식으로 작용하는 추가 블록입니다. FX1 설정과는 별도로 이펙트 유형과 전송 레벨을 설정할 수 있습니다.

Inst Effect

각 악기(또는 패드)에 설정할 수 있습니다. 다음 4개의 이펙트가 연속적으로 연결되어 있습니다.

- **EQ**

각 대역마다 서로 다른 게인, 주파수 및 그 밖의 설정이 가능한 3대역 EQ입니다.

- **Transient**

어택 및 릴리스를 조절합니다.

- **Comp**

컴프레서 설정을 미세 조절합니다.

- **Insertion**

MFX와 동일한 이펙트 유형을 사용할 수 있습니다. 단, 이 이펙트는 *Pad3, Pad5, Pad7, Pad13*에 적용할 수 없습니다.

시스템 이펙트

Master EQ

연주 사운드와 트레이닝곡 톤을 조절하는 5대역 EQ입니다. 이 이펙트는 보조 입력의 사운드나 클릭 사운드에 적용되지 않습니다.

Phones EQ

헤드폰 사운드의 톤을 조절하는 4대역 EQ입니다.

PRO 시리즈 모듈 내장 메모리

편집된 내용이 내장 메모리에 저장되면 전원을 끈 후에도 데이터를 그대로 유지할 수 있습니다. 트리거 설정 (DTX-PRO의 *MENU/Trigger* 또는 DTX-PROX의 TRIGGER 모드) 및 그 밖의 일반 설정 (*MENU/Utility*)과 시스템 설정을 저장할 수 있습니다.

PRO 시리즈 모듈에 저장할 수 있는 데이터

PRO 시리즈 모듈에 저장할 수 있는 데이터 형식은 다음과 같습니다.

	DTX-PRO	DTX-PROX
사용자 키트	200	
사용자 클릭 설정	30	
사용자 곡	1	
사용자 음색	100	
Waves	최대 1,000개 사용자 음색당 최대 10개	
트리거 설정	시스템 설정: 1	사용자 트리거: 10
라이브 세트	—	10
그 밖의 일반 설정	1	

주의사항

- 전원을 끄면 PRO 시리즈 모듈의 녹음 데이터가 사라집니다.
- 총 용량 한도를 초과하지 않는 한 최대 1000개의 Wave를 가져올 수 있습니다.

데이터 파일 저장 및 불러오기

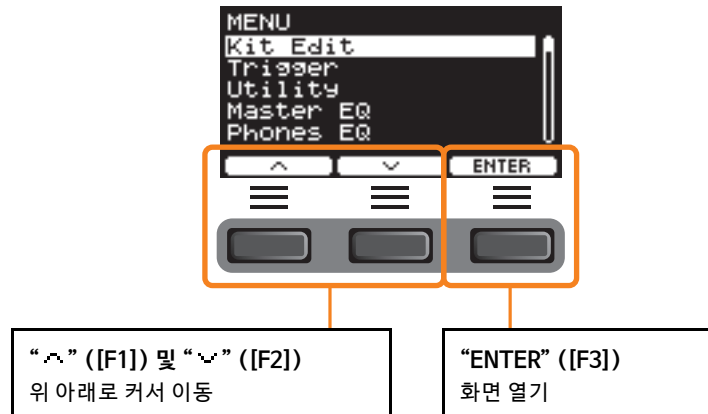
PRO 시리즈 모듈에 저장된 모든 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있습니다. USB 플래시 드라이브에 저장된 파일은 PRO 시리즈 모듈로 다시 불러올 수 있습니다. 그러나, USB 플래시 드라이브에 저장된 DTX-PROX 파일은 DTX-PRO로 다시 불러올 수 없습니다. 자세한 내용은 *MENU/File* (86페이지)을 참조하십시오.

MENU 버튼

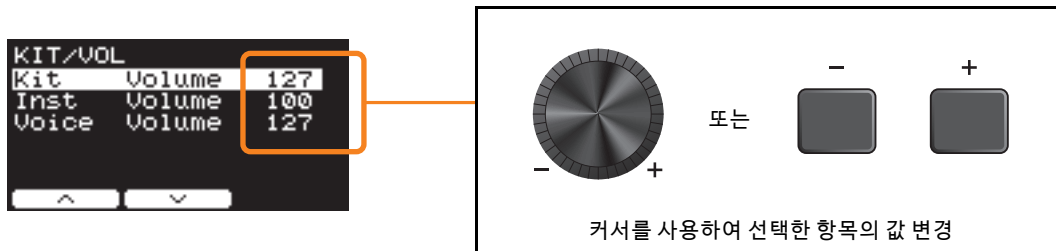
기본 화면 작동법

[MENU] 버튼을 누르면 화면이 나타납니다.

MENU 탐색



설정 값 변경

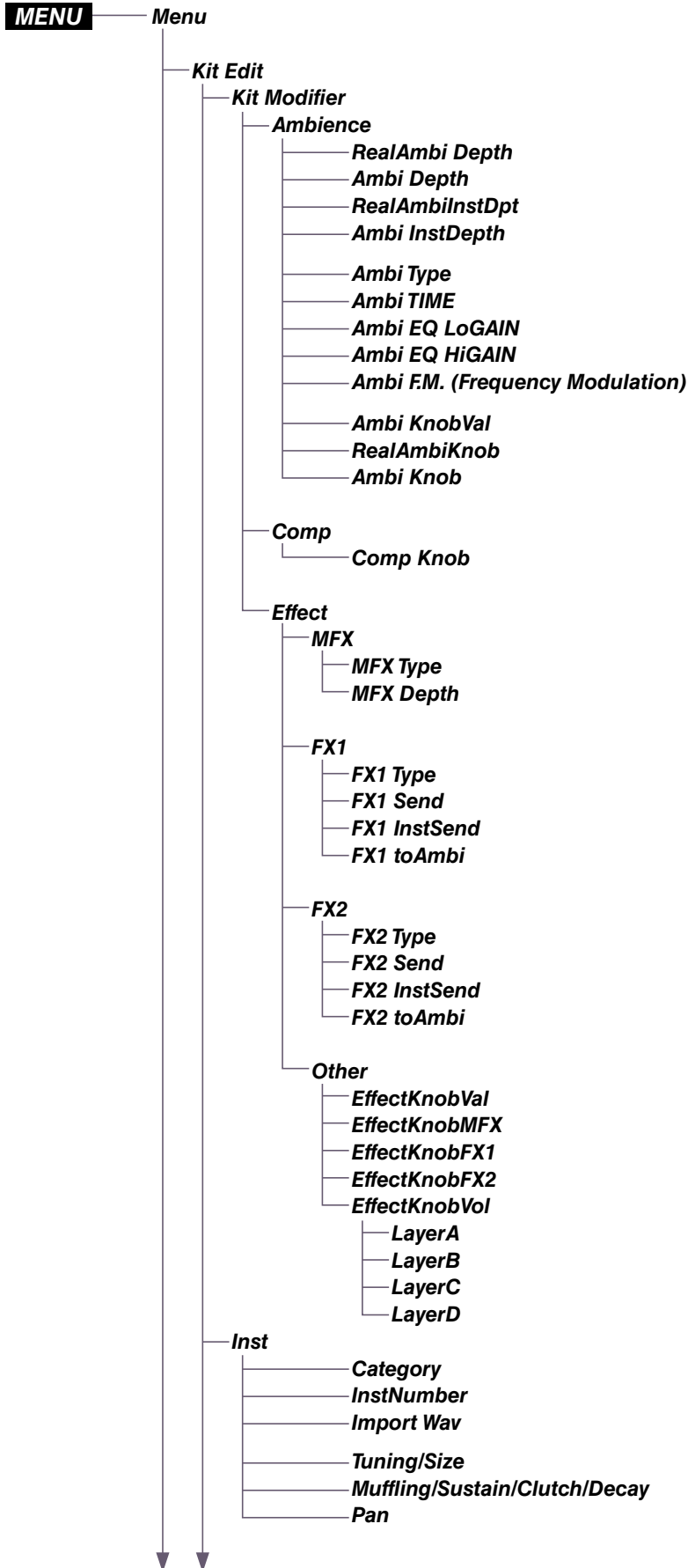


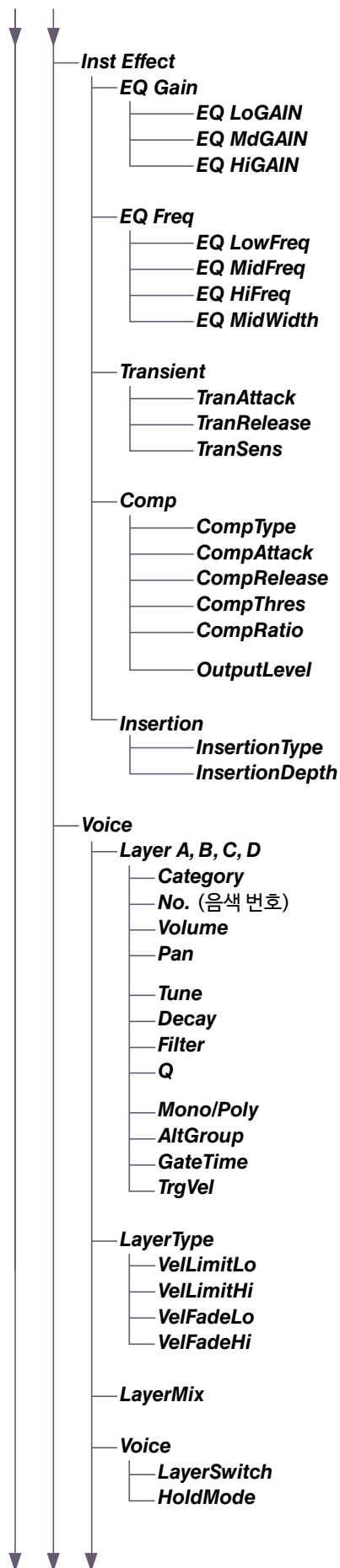
북마크 기능

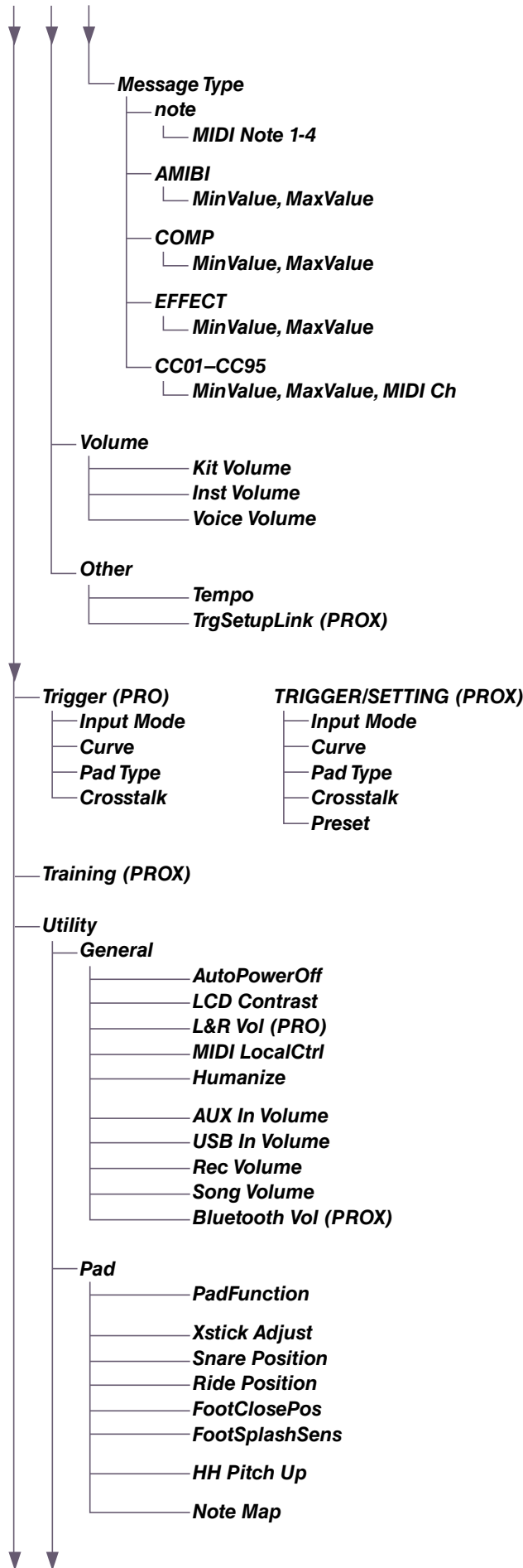


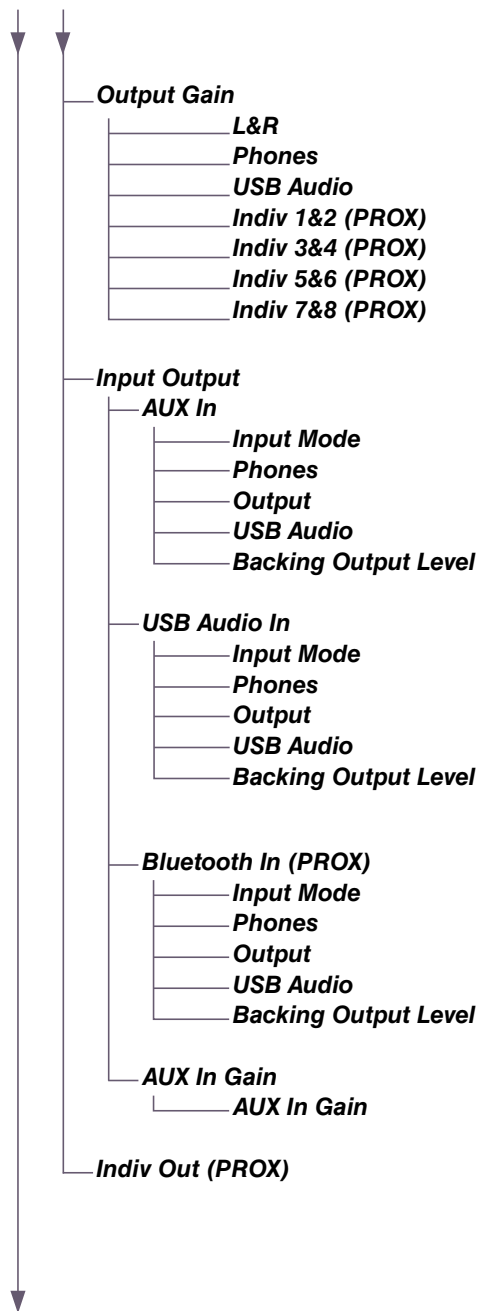
일부 화면에서는 북마크 기능을 통해 자주 불러와서 사용하는 파라미터에 더욱 쉽게 액세스할 수 있습니다. 북마크를 선택한 후 “ENTER” 아래의 버튼 ([F3])을 누르면 관련 파라미터 설정 화면이 나타납니다. 파라미터 설정 화면에서 “^” 및 “v” 아래의 버튼 ([F1] 및 [F2])을 사용하면 북마크 사이에서 커서를 옮길 수 있습니다. [EXIT] 버튼을 눌러 북마크로 돌아갑니다.

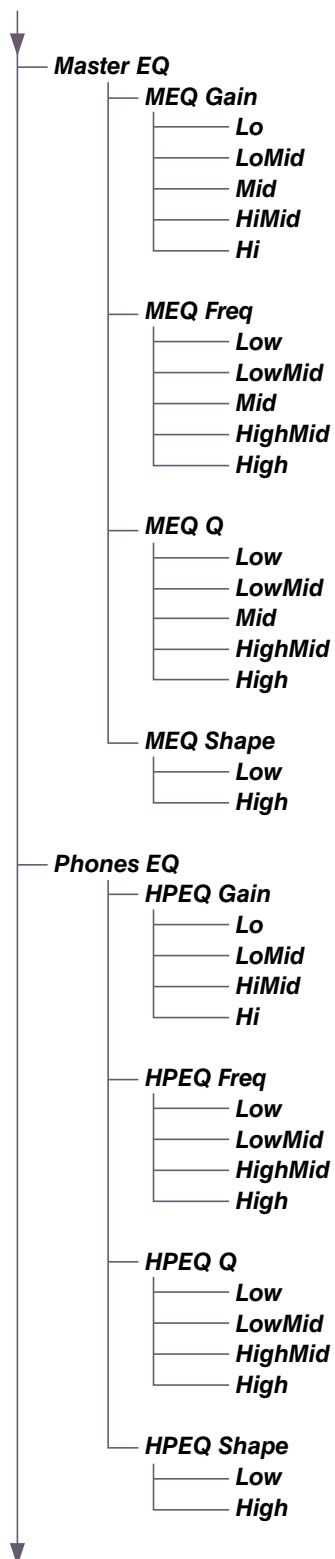
기능 목록

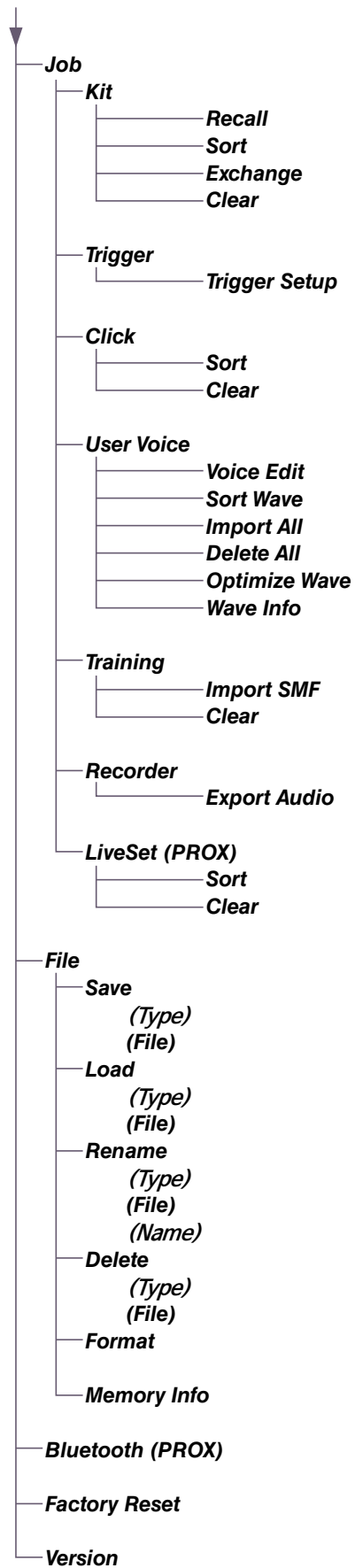












파라미터 설명

Kit Edit

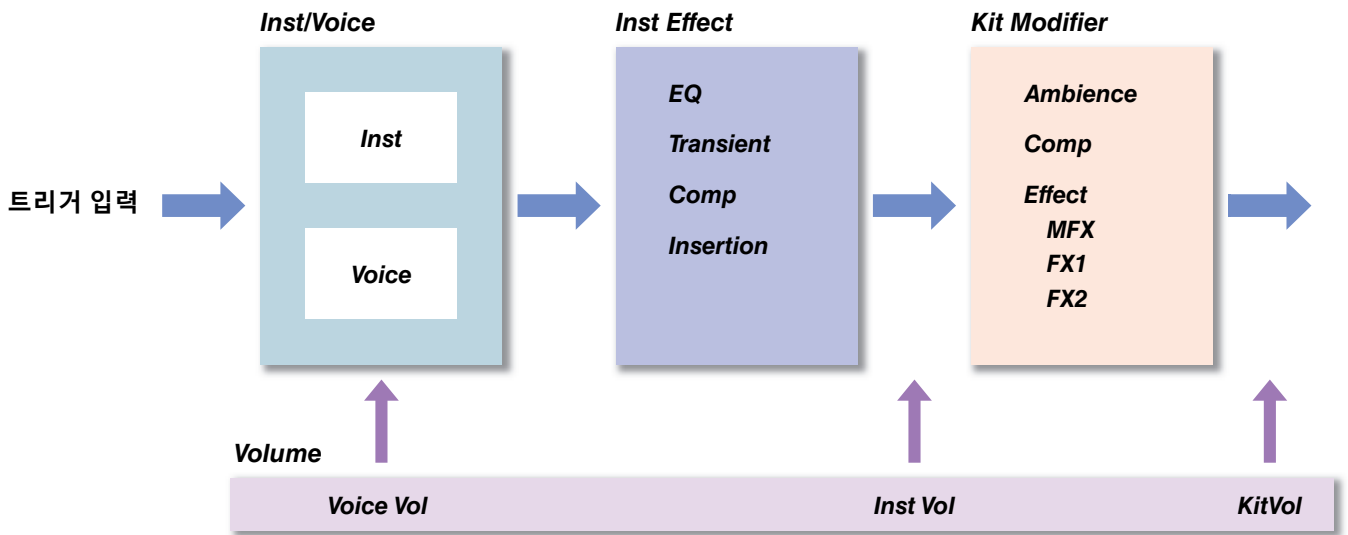
이 부분에서는 메뉴의 “*Kit Edit*” 설정을 설명합니다. *Kit Edit*에서는 kit modifier, Inst, Inst effects, voices, volume과 그 밖의 설정을 구성할 수 있습니다.

Kit modifier를 사용하면 원하는 대로 Ambience, Comp 및 Effect를 맞춤 설정할 수 있습니다. 변경할 수 있는 설정은 각 악기의 파라미터, 각 악기에 맞게 설정할 수 있는 이펙트, (입력 소스나 레이어를 통해 설정된) 음색 설정, 음량 설정(마스터 음량, 악기 음량, 음색 음량) 등이 있습니다.

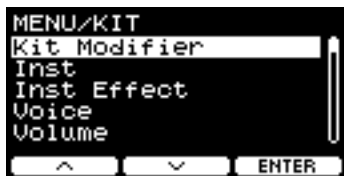
주의사항

원하는 대로 맞춤 설정한 경우 키트를 저장합니다(사용설명서). 설정을 먼저 저장하지 않고 다른 키트를 선택하면 맞춤 설정된 데이터가 사라집니다.

● 키트 블록 다이어그램



MENU/Kit Edit

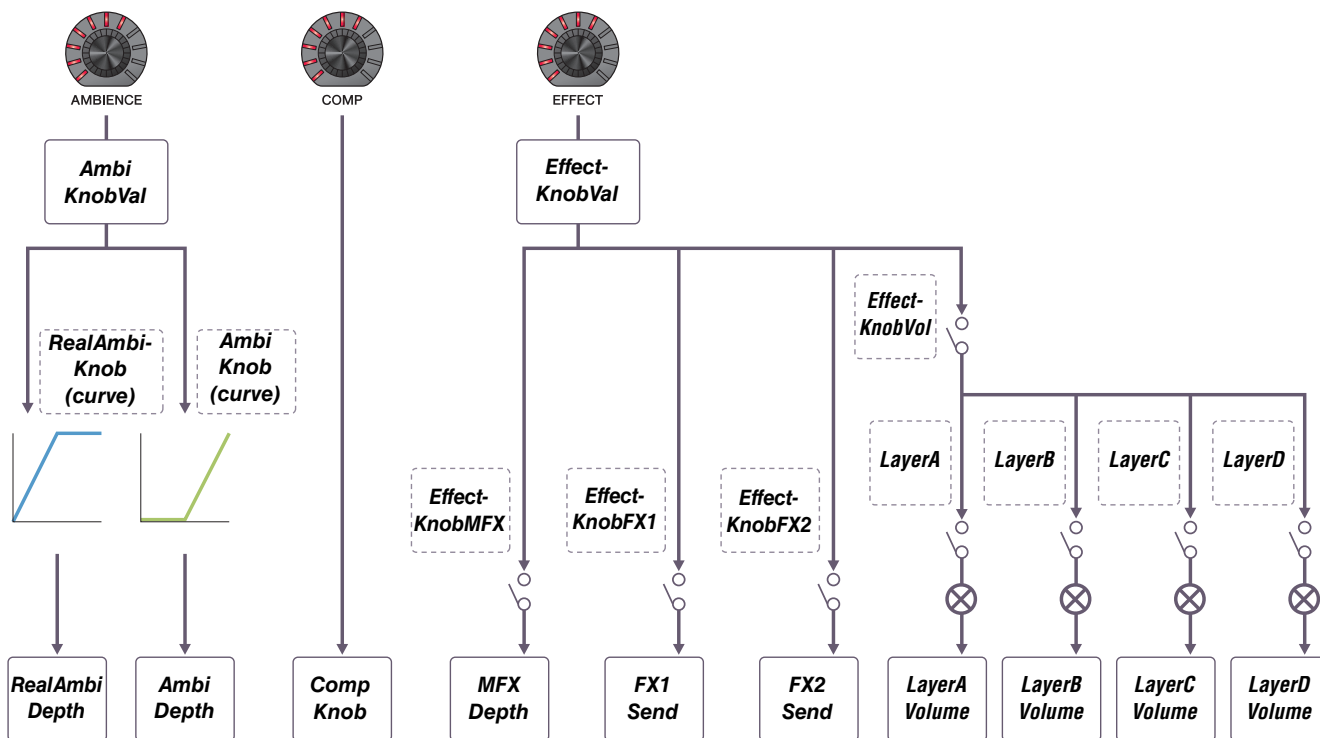


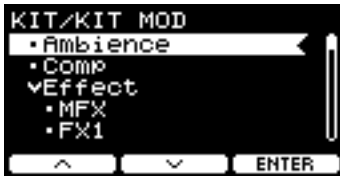
- Kit Modifier
- Inst
- Inst Effect
- Voice
- Volume
- Other

Kit Modifier

Kit Modifier 파라미터를 사용하면 KIT MODIFIER 노브의 고급 설정을 변경할 수 있습니다. 노브와 파라미터 간 관계 다이어그램은 아래에 제시되어 있습니다.


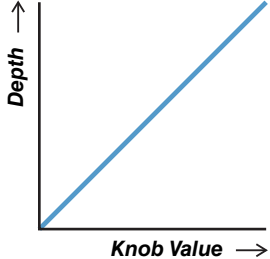
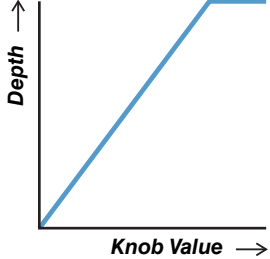
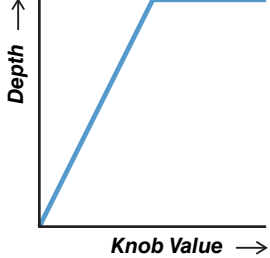
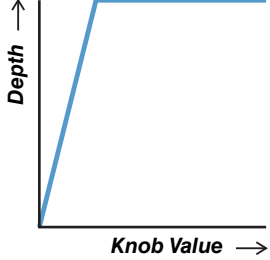
노브 관련 파라미터

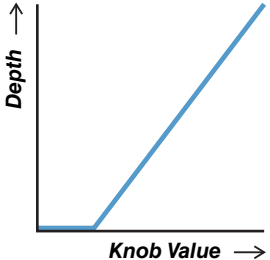
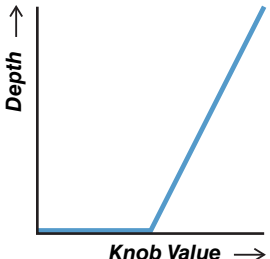
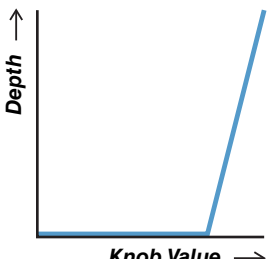




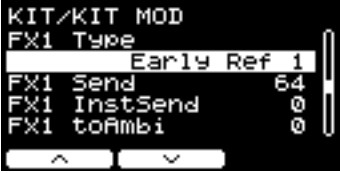





MENU/Kit Edit/Kit Modifier

화면	파라미터	설정	설명
Ambience			
	RealAmbi Depth	0 - 127	적용할 <i>RealAmbi</i> 의 전체 깊이를 조절합니다. [AMBIENCE] 노브를 통해서도 이 파라미터를 제어할 수 있습니다. <i>RealAmbi</i> 를 적용할 수 있는 악기 사운드는 제한되어 있습니다. 자세한 내용은 Data List(PDF)를 참조하십시오.
	Ambi Depth	0 - 127	적용할 <i>Ambi</i> 의 전체 깊이를 조절합니다. [AMBIENCE] 노브를 통해서도 이 파라미터를 제어할 수 있습니다.
	RealAmbiInstDpt	0 - 100	각 악기에 적용할 <i>RealAmbi</i> 의 깊이를 조절합니다.
	Ambi InstDepth	0 - 127	각 악기에 적용할 <i>Ambi</i> 의 깊이를 조절합니다.
	Ambi Type	이펙트 유형 (155페이지)	<i>Ambi</i> 유형을 설정합니다.
	Ambi TIME	0.3s - 30.0s	<i>Ambi</i> 길이를 조절합니다.
	Ambi EQ LoGAIN	-12 - 0 - +12	EQ로 조정할 <i>Ambi</i> 의 저대역 게인을 조절합니다.
	Ambi EQ HiGAIN		EQ로 조정할 <i>Ambi</i> 의 고대역 게인을 조절합니다.
	Ambi FM. (Frequency Modulation)	범위는 <i>Ambi Type</i> 에 따라 달라 집니다.	<i>Ambi</i> 에 적용할 코러스 및 플랜저와 같은 이펙트의 주파수 변조를 조절합니다.



화면	파라미터	설정	설명
	Ambi KnobVal	0-127	이 설정은 [AMBIENCE] 노브를 통해 조절됩니다. 이 파라미터를 사용하여 [AMBIENCE] 노브로 제어하는 값을 미세 조절할 수 있습니다.
	RealAmbiKnob Ambi Knob		[AMBIENCE] 노브를 돌릴 때 적용할 RealAmbi Depth 또는 Ambi Depth 를 제어하기 위한 커브를 선택합니다.
	off		[AMBIENCE] 노브를 돌려도 RealAmbi Depth 또는 Ambi Depth 가 변경되지 않습니다.
	curve1		
	curve2		
curve3			
curve4			

화면	파라미터	설정	설명
		curve5	
		curve6	
		curve7	
Comp			
	Comp Knob	0 - 127	적용할 <i>Comp</i> 의 레벨을 설정합니다. 이 파라미터를 사용하여 [COMP] 노브로 제어하는 값을 미세 조절할 수 있습니다.
Effect			
MFX			
	MFX Type	이펙트 유형 (157페이지)	적용할 마스터 이펙트의 유형을 선택합니다.
	MFX Depth	0 - 127	적용할 마스터 이펙트의 깊이를 설정합니다. 이 파라미터를 사용하여 [EFFECT] 노브로 제어하는 값을 미세 조절할 수 있습니다.

화면	파라미터	설정	설명
FX1			
	FX1 Type	이펙트 유형 (156페이지)	적용할 이펙트 1의 유형을 선택합니다.
	FX1 Send	0 - 127	이펙트 1로 전송할 전체 사운드의 전송 레벨을 조절합니다.
	FX1 InstSend	0 - 127	이펙트 1로 전송할 악기 사운드의 전송 레벨을 조절합니다.
	FX1 toAmbi	0 - 127	<i>Ambi</i> 로 전송할 이펙트 1의 전송 레벨을 조절합니다.
FX2			
	FX2 Type	이펙트 유형 (156페이지)	적용할 이펙트 2의 유형을 선택합니다.
	FX2 Send	0 - 127	이펙트 2로 전송할 전체 사운드의 레벨을 조절합니다.
	FX2 InstSend	0 - 127	이펙트 2로 전송할 악기 사운드의 레벨을 조절합니다.
	FX2 toAmbi	0 - 127	<i>Ambi</i> 로 전송할 이펙트 2의 레벨을 조절합니다.
Other			
	EffectKnobVal	0 - 127	[EFFECT] 노브를 사용하여 이 값을 조절합니다. 이 파라미터를 사용하여 [EFFECT] 노브로 제어하는 값을 미세 조절할 수 있습니다.
	EffectKnobMFX	off on	[EFFECT] 노브를 돌릴 때 <i>MFX Depth</i> 를 제어할지 설정합니다.
	EffectKnobFX1		[EFFECT] 노브를 돌릴 때 <i>FX1 Send</i> 를 제어할지 설정합니다.
	EffectKnobFX2		[EFFECT] 노브를 돌릴 때 <i>FX2 Send</i> 를 제어할지 설정합니다.
	EffectKnobVol	off on	파라미터를 “on”으로 설정하면 [EFFECT] 노브를 사용하여 현재 트리거 입력 소스 볼륨 레벨을 조절할 수 있습니다.
	LayerA	off	이 옵션은 <i>EffectKnobVol</i> 파라미터가 “on”으로 설정되면 사용할 수 있습니다. 각 레이어 별로 [EFFECT] 노브를 사용하여 현재 선택된 입력 소스의 볼륨 레벨을 조절할지 여부를 설정 (“on” 또는 “off”)할 수 있습니다.
	LayerB	on	
	LayerC		
	LayerD		

Inst

MENU/Kit Edit/Inst

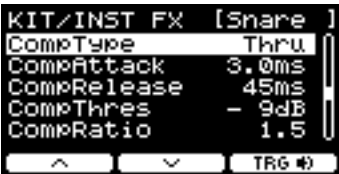


화면	파라미터	설정
	Category Data List(PDF)를 참조하십시오.	약기 카테고리를 지정합니다. DTX-PRO의 경우 KIT 화면에 표시된 "INST" 아래의 버튼([F1])을 눌러도 약기를 선택할 수 있습니다. DTX-PROX에서는 먼저 페이더 선택 노브를 "INST"로 설정한 후 LED 로터리 페이더를 돌려도 약기를 선택할 수 있습니다.
	InstNumber Data List(PDF)를 참조하십시오.	약기 번호를 지정합니다. DTX-PRO의 경우 KIT 화면에 표시된 "INST" 아래의 버튼([F1])을 눌러도 약기를 선택할 수 있습니다. DTX-PROX에서는 먼저 페이더 선택 노브를 "INST"로 설정한 후 LED 로터리 페이더를 돌려도 약기를 선택할 수 있습니다.
	Import Wav	오디오 파일을 가져옵니다. "ENTER" 아래의 버튼([F3])을 누르면 IMPORT 화면이 나타납니다.
	Tuning -12.00 - 0.00 - +12.00	25센트 단위로 피치를 조절합니다. 0.01은 1센트에 해당됩니다. 주 "센트"는 반음의 100분의 1로 정의되는 피치 단위입니다. (100센트 = 1 반음)
	Size -32 - 0 - +32	심벌 사이즈를 변경하는 이펙트를 재현합니다.
	Muffling 0 - +16	머플링 정도 (또는 드럼 헤드의 뮤트 정도)를 변경하는 이펙트를 재현합니다.
	Sustain -32 - 0	심벌 서스테인 지속 시간 (즉, 심벌의 지연되는 소리가 얼마나 빠르게 고요하게 감소되는지)을 결정합니다.
	Clutch -32 - 0 - +32	하이햇의 클러치 포지션을 변경하는 이펙트를 재현합니다. 설정값이 작을수록 오픈 하이햇 사운드는 더 빠르게 감소됩니다. 주 하이햇 클러치 설정은 모든 키트에 적용됩니다.
	Decay -16 - 0	얼마나 빠르게 소리가 고요해지는지의 시간을 결정합니다.
	Pan L64 - C - R63	스테레오 영역 (팬)에서의 위치를 설정합니다.

약기 카테고리에 따라 다른 파라미터가 나타납니다.

Inst Effect

MENU/Kit Edit/Inst Effect

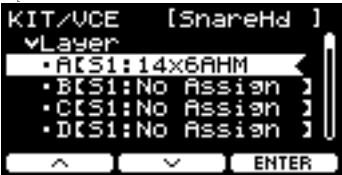
화면	파라미터	설정	설명
EQ Gain			
	EQ LoGAIN	-12 - 0 - +12 (dB)	EQ로 조정할 저대역의 게인을 조절합니다.
	EQ MdGAIN	-12 - 0 - +12 (dB)	EQ로 조정할 중대역의 게인을 조절합니다.
	EQ HiGAIN	-12 - 0 - +12 (dB)	EQ로 조정할 고대역의 게인을 조절합니다.
EQ Freq			
	EQ LowFreq	32Hz - 2.0kHz	EQ로 조정할 저대역의 주파수를 조절합니다.
	EQ MidFreq	100Hz - 10kHz	EQ로 조정할 중대역의 주파수를 조절합니다.
	EQ HiFreq	500Hz - 16kHz	EQ로 조정할 고대역의 주파수를 조절합니다.
	EQ MidWidth	0.1 - 12.0	중대역의 폭을 조절합니다.
Transient			
	TranAttack	-50 - 0 - +50	어택을 조절합니다.
	TranRelease	-50 - 0 - +50	릴리스를 조절합니다.
	TranSens	Low, LowMid, HighMid, High	트랜센트 이펙트의 적용 방식을 설정합니다.

화면	파라미터	설정	설명
Comp			
	CompType	<i>Thru, Kick 1, Kick 2, Snare 1, Snare 2, Tom 1, Tom 2, Cymbal, Limiter</i>	<i>Comp</i> 유형을 설정합니다. 이 파라미터를 변경하면 <i>CompAttack</i> , <i>CompRelease</i> , <i>CompThres</i> 및 <i>CompRatio</i> 가 최적값으로 설정됩니다. 필요에 따라 이러한 각 파라미터를 조절할 수 있습니다.
	CompAttack	1.0ms - 40.0ms	<i>Comp</i> 이펙트가 최대값에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
	CompRelease	10ms - 680ms	<i>Comp</i> 이펙트가 잦아들 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
	CompThres	-48dB - -6dB	<i>Comp</i> 가 적용되기 시작하는 입력 레벨을 설정합니다.
	CompRatio	1.0 - 20.0	<i>Comp</i> 이펙트의 압축비를 설정합니다.
	OutputLevel	-18.0dB - 0.0dB - +18.0dB	출력 레벨을 설정합니다.
Insertion			
	InsertionType	이펙트 유형 (157페이지)	삽입 이펙트의 유형을 선택합니다.
	InsertionDepth	0 - 127	적용할 삽입 이펙트의 깊이를 조절합니다.
이 파라미터는 <i>Pad3</i> , <i>Pad5</i> , <i>Pad7</i> 또는 <i>Pad130</i> 에 설정할 수 없습니다.			

Voice


Voice 파라미터는 패드에 지정된 각 음색의 설정을 수정할 수 있습니다.

MENU/Kit Edit/Voice/Layer



다음 파라미터를 사용하면 현재 선택된 패드에 대한 각 레이어 설정과 음색 할당을 수정할 수 있습니다. 각 레이어의 음색 지정 상태를 확인한 “~” 또는 “~” 인디케이터 아래의 버튼 ([F1] 또는 [F2])을 눌러 커서를 편집하려는 레이어로 이동시킨 뒤 [ENTER]를 눌러 편집 화면을 엽니다.

화면	파라미터	설정	설명
	Category	Data List(PDF)를 참조하십시오.	음색 카테고리를 지정합니다.
	No.	Data List(PDF)를 참조하십시오.	음색 번호를 지정합니다.
	Volume	0 - 127	음색의 볼륨을 설정합니다.
	Pan	L63 - C - R63	음색의 스테레오 팬을 설정합니다.
	Tune	-24.0 - 0.0 - +24.0 (0.1=10센트)	할당된 음색의 튜닝을 설정합니다. 0.1은 10센트에 해당됩니다.
	Decay	-64 - 0	할당된 음색에 대한 감쇄(사운드가 잦아들어 사라질 때까지 소요되는 시간)를 설정합니다. 값이 작을수록 생성되는 사운드가 선명해집니다.
	Filter	-64 - 0 - +63	할당된 음색에 대한 필터 차단 주파수를 설정합니다. 마이너스 값이면 사운드가 어두워지고 플러스 값이면 밝아집니다.
	Q	-64 - 0 - +63	할당된 음색의 필터에 대한 Q(필터 공명)를 설정합니다. 필터 차단 주파수 근처의 신호를 증가시켜 사운드에 특성을 가미합니다.

화면	파라미터	설정	설명
	Mono/Poly	mono, poly	이 파라미터를 " <i>mono</i> "로 설정하면 같은 패드를 반복해서 두드리면 각각의 연속적인 사운드가 이전 사운드를 음소거합니다. " <i>poly</i> "로 설정하면 이러한 제한이 없습니다.
	AltGroup	off, S&R1-32, S1-32, R1-32	오픈 및 클로즈 하이햇 등 동시에 재생할 수 없는 사운드를 같은 대체 그룹 번호("off" 이외의 값)에 등록하면 동시에 재생되는 것을 방지할 수 있습니다. 음소거 명령을 전송하는 레이어에 S1~32를 할당하고, 음소거 명령을 수신하는 레이어에 R1~32를 할당하고, 음소거 명령을 전송하고 수신하려는 레이어에 S&R1~32를 할당합니다. 주 지정된 트리거 입력 소스가 하이햇인 경우, 이 파라미터를 "off"가 아닌 다른 값으로 설정하면 모든 이펙트가 비활성화됩니다.
	GateTime	0.0s-9.9s	트리거 입력에 대한 게이트 시간(MIDI Key On 메시지가 출력된 후 MIDI Key Off 메시지가 출력될 때까지 경과되는 시간)을 설정합니다.
	TrgVel	variable 1-127	이 파라미터를 사용하여 현재 패드를 두드릴 때 전송되는 MIDI 음의 세기 값을 제어합니다. variable 패드를 두드리는 강도에 따라 MIDI 세기 값이 결정됩니다. 1-127 패드를 두드리는 강도와 상관없이 MIDI 음이 고정된 세기 값으로 전송됩니다.

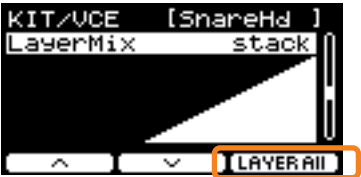
MENU/Kit Edit/Voice/LayerType

“LayerType” 또는 “LayerMix” 화면을 통해 하드 또는 소프트 패드를 두드렸을 때(그래프의 수평축) 각 레이어가 얼마나 강하게 반응(그래프의 수직축)하는지를 설정할 수 있습니다. 이러한 파라미터를 사용하면 각 타격의 강도에 따라 다른 레이어의 사운드를 낼 수 있으며, 레이어 간의 볼륨 밸런스를 조절할 수 있습니다. “LayerType” 화면에서는 각 레이어의 그래프 모양을 설정할 수 있고, “LayerMix” 화면에서는 그래프 모양을 보면서 각 레이어가 오버레이되는 방법을 설정할 수 있습니다.

주의사항

두 화면(“LayerType” 및 “LayerMix”)을 편집할 수 있습니다. 하지만 동일한 단일 그래프를 구성하게 됩니다. 따라서, 한쪽 화면에서 구성 중인 그래프를 다른 화면을 조작하여 실수로 지우지 않도록 주의하시기 바랍니다. 가장 좋은 방법은 먼저 “LayerMix” 화면에서 레이어가 어떻게 서로 겹쳐져야 하는지 결정한 다음, “LayerType” 화면에서 개별 그래프 모양을 조절하는 것입니다.

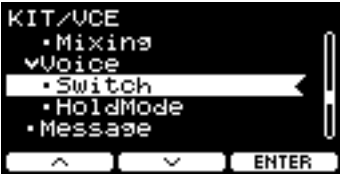
화면	파라미터	설정	설명
	LayerType	normal, swA, xFadeA, etc.	각 레이어의 그래프 모양을 설정합니다. 기본 설정은 “normal”입니다. 기본 설정에서는 패드를 두드리는 강도(세기)가 음색 볼륨 레벨에 직접 적용됩니다. “normal” 이외의 설정에 대해서는 화면의 그래프 모양을 확인하여 디자인 의도를 확인하십시오.
	VelLimitLo VelLimitHi	0-126 1-127	이 파라미터는 그래프의 수평 축을 참조하며, 현재 선택된 레이어에 대해 패드가 두드려졌을 때 반응하는 세기(강도) 범위를 결정합니다.
	VelFadeLo VelFadeHi	0-127	세기 제한의 양 끝에서 각 타격 강도에 따라 볼륨 레벨이 점차적으로 페이드 인/아웃되는 정도를 설정합니다. 값이 높을수록 페이드인/페이드아웃 정도가 커집니다.
	VelLimitLo VelLimitHi		그래프의 왼쪽 끝에서 VelLimitLo 는 0(0)이 되고, 각 타격의 강도에 따라 볼륨 레벨이 페이드인 됩니다. 그래프의 오른쪽 끝에서는 VelLimitHi 가 0(0)이 되고, 각 타격의 강도에 따라 볼륨 레벨이 희미해집니다.

화면	파라미터	설정	설명
 <div data-bbox="129 524 475 656" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 레이어를 선택합니다. LAYER ALL을 선택하면 A~D 레이어의 모든 그래프가 동시에 표시됩니다. </div>	LayerMix		<p>그래프 모양을 보면서 레이어가 서로 어떻게 중첩되는지 설정할 수 있습니다.</p> <p>개별 레이어(A~D)를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 "All"을 선택하면 모든 레이어가 어떻게 중첩되는지 보면서 설정을 구성할 수도 있습니다.</p>
		<i>off</i>	버전 1의 사용자 키트 설정입니다. "off" 이외의 것을 선택하면 "off" 를 다시 선택할 수 없습니다.
		<i>stack</i>	각 레이어는 <i>LayerType</i> 이 "normal" 로 설정된 그래프로 표현됩니다.
		<i>addB</i>	이 설정에서는 레이어 A와 B에만 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 이 설정을 사용하면 레이어 B(<i>LayerType</i> 은 "normal" 으로 설정)가 "normal" <i>LayerType</i> 설정이 세기 범위 전체에 적용된 레이어 A 위에 오버레이되고, 세기는 특정 값에서 시작하여 127로 증가합니다. 커서를 "B" 에 놓으면 시작 세기 값을 자유롭게 설정할 수 있습니다.
		<i>fadeInB</i>	이 설정에서는 레이어 A와 B에만 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 이 설정을 사용하면 레이어 B가 레이어 A ("normal" <i>LayerType</i> 설정이 세기 범위 전체에 적용) 위에 오버레이되고, 레이어 B는 세기가 특정 값에서 시작하여 127로 증가하면서 페이드인합니다. 시작 세기 값은 고정값이며 변경할 수 없습니다. 그러나 페이드인 수준은 "Fade" 에 커서를 이동하는 것으로 자유롭게 설정할 수 있습니다.
		<i>swA, B</i>	이 설정에서는 레이어 A와 B에만 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 레이어 A 및 B의 <i>LayerType</i> 은 "normal" 로 설정되고, 음색 레이어는 특정 세기 임계값의 다른 레이어로 전환됩니다. 그러나 세기 임계값은 "AB" 에 커서를 이동하는 것으로 자유롭게 설정할 수 있습니다.
		<i>xFadeA, B</i>	이 설정에서는 레이어 A와 B에만 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 특정 세기 임계값에서 음성 레이어는 다른 레이어와 서로 크로스 페이드하는 것으로 다른 레이어로 전환됩니다. 세기 임계값은 "AB" 를 사용하여 자유롭게 설정할 수 있습니다. "All" 을 사용하여 그래프상에서 레이어 A의 오른쪽 끝과 레이어 B의 왼쪽 끝 사이의 거리를 자유롭게 설정할 수 있습니다. 이에 더해 "Fade" 를 사용하여 레이어 A와 레이어 B의 세기 값이 서로 크로스 페이드하는 수준을 설정할 수 있습니다.

화면	파라미터	설정	설명
		addB, C	이 설정에서는 레이어 A, B, C에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 이 설정을 사용하면 레이어 B와 레이어 C(LayerType은 "normal"로 설정)가 "normal" LayerType 설정이 세기 범위 전체에 적용된 레이어 A 위에 오버레이되고, 세기는 특정 값에서 시작하여 127로 증가합니다. 시작 속도는 "B" 또는 "C"에 커서를 이동하는 것으로 자유롭게 설정할 수 있습니다. 이에 더해 "All"에 커서를 이동하여 두 레이어를 평행하게 이동시킬 수 있습니다.
		fadeInB, C	이 설정에서는 레이어 A, B, C에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 이 설정을 사용하면 레이어 B와 레이어 C가 레이어 A ("normal" LayerType 설정이 세기 범위 전체에 적용) 위에 오버레이되고, 레이어 B와 C는 세기가 특정 값에서 시작하여 127로 증가하면서 페이드인합니다. 두 시작 세기 값은 고정값이며 변경할 수 없습니다. 그러나 페이드인 수준은 "Fade"에 커서를 이동하는 것으로 자유롭게 설정할 수 있습니다.
		swA-C	이 설정에서는 레이어 A, B, C에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 레이어 A, B 및 C의 LayerType은 "normal"로 설정되고, 음색 레이어는 특정 세기 임계값의 다른 레이어로 전환됩니다. 커서를 "AB"(레이어 A와 B의 경계) 및 "BC"(레이어 B와 C의 경계)에 각각 놓으면 세기 임계값을 자유롭게 설정할 수 있습니다. 이에 더해 "All"에 커서를 이동하여 두 레이어를 평행하게 이동시킬 수 있습니다.
		xFadeA-C	이 설정에서는 레이어 A, B, C에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 특정 세기 임계값에서, 보이싱 레이어는 서로 크로스페이드되어 다른 레이어로 전환됩니다. 세기 임계값은 각각 "AB"와 "BC"를 사용하여 설정할 수 있습니다. 그래프에서 레이어 A의 오른쪽 끝과 레이어 B의 왼쪽 끝 사이의 거리, 레이어 B의 오른쪽 끝과 레이어 C의 왼쪽 끝 사이의 거리를 설정하려면 "All"을 사용할 수 있습니다. 또한, "Fade"를 사용하면 레이어 A와 B의 세기 값, 그리고 레이어 B와 C의 세기 값이 각각 서로 크로스페이드되는 정도를 동시에 설정할 수 있습니다.

화면	파라미터	설정	설명
		<i>addB-D</i>	이 설정에서는 모든 레이어에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 이 설정을 사용하면 레이어 B, C 및 D (<i>LayerType</i> 은 "normal"로 설정)가 " <i>normal</i> " <i>LayerType</i> 설정이 세기 범위 전체에 적용된 레이어 A 위에 오버레이되고, 세기는 특정 값에서 시작하여 127로 증가합니다. 커서를 "B", "C" 또는 "D"에 놓으면 시작 세기 값을 설정할 수 있습니다. 커서를 " <i>B</i> ", " <i>C</i> " 또는 " <i>D</i> "에 놓으면 시작 세기 값을 설정할 수 있습니다. 커서를 " <i>All</i> "에 놓으면 이 세 개의 레이어를 병렬로 이동할 수도 있습니다.
		<i>fadeInB-D</i>	이 설정에서는 모든 레이어에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 이 설정을 사용하면 레이어 B, C, D가 레이어 A(전체 세기 범위에 걸쳐 " <i>normal</i> " <i>LayerType</i> 설정이 적용됨) 위에 중첩되어 레이어 B, C, D가 각각 특정 값에서 시작하여 127에 가까워질 때까지 페이드 인됩니다. 이 세 가지 시작 세기 값은 고정되어 변경할 수 없습니다. 하지만 커서를 " <i>Fade</i> "에 놓으면 페이드인 정도를 자유롭게 설정할 수 있습니다.
		<i>swA-D</i>	이 설정에서는 모든 레이어에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 모든 레이어의 <i>LayerType</i> 은 " <i>normal</i> "로 설정되고, 음색 레이어는 특정 세기 임계값의 다른 레이어로 전환됩니다. 커서를 " <i>AB</i> "(A 레이어와 B 레이어의 경계), " <i>BC</i> "(B 레이어와 C 레이어의 경계), " <i>CD</i> "(C 레이어와 D 레이어의 경계)에 각각 놓으면 세기 임계값을 자유롭게 설정할 수 있습니다. 커서를 " <i>All</i> "에 놓으면 이 세 개의 레이어를 병렬로 이동할 수도 있습니다.
		<i>xFadeA-D</i>	이 설정에서는 모든 레이어에 음색이 할당되어 있다고 가정합니다. 특정 세기 임계값에서 음색 레이어는 다른 레이어와 서로 크로스 페이드하는 것으로 다른 레이어로 전환됩니다. 세기 임계값은 각각 " <i>AB</i> ", " <i>BC</i> ", " <i>CD</i> "를 사용하여 설정할 수 있습니다. " <i>All</i> "을 사용하면 그래프에서 레이어 A의 오른쪽 끝과 레이어 B의 왼쪽 끝 사이의 거리, 레이어 B의 오른쪽 끝과 레이어 C의 왼쪽 끝 사이의 거리, 레이어 C의 오른쪽 끝과 레이어 D의 왼쪽 끝 사이의 거리를 동시에 설정할 수 있습니다. 또한, " <i>Fade</i> "를 사용하면 레이어 A와 B의 세기 값, 레이어 B와 C의 세기 값, 레이어 C와 D의 속도 값이 각각 서로 크로스페이드되는 정도를 동시에 설정할 수 있습니다.

MENU/Kit Edit/Voice/Voice



다음 파라미터를 사용하면 현재 선택된 패드에 할당된 음색이 재생되는 방식을 설정할 수 있습니다.

화면	파라미터	설정	설명
	LayerSwitch		음색이 재생되는 방식을 설정합니다.
		<i>stack</i>	패드를 치면 레이어에 등록된 모든 음색을 동시에 재생합니다.
	<i>alt</i>	패드를 두드릴 때마다 레이어에 등록된 모든 음성을 순차적으로 재생합니다.	
	HoldMode		“User” 카테고리 내 음색의 홀드 모드를 켜거나 끕니다.
		<i>on</i>	패드를 치면 소리가 루프 형태로 반복해서 재생되고, 패드를 다시 치면 소리가 멈춥니다. 패드를 두드릴 때마다 MIDI Key On 및 Key Off 메시지가 번갈아 전송됩니다.
		<i>off</i>	이와 같이 설정하면 패드에서 단일 사운드가 연주됩니다. 패드를 두드릴 때 MIDI Note On 메시지가 전송되며 게이트 시간이 경과된 후 해당 MIDI Note Off 메시지가 자동으로 전송됩니다.

MENU/Kit Edit/Voice/MessageType

화면	파라미터	설정	설명
	Message Type		패드를 두드릴 때 전송될 MIDI 메시지의 형식을 설정합니다. "note" 이외의 다른 설정에서는 패드를 두드릴 때 소리가 나지 않습니다.
	note		패드를 두드릴 때 전송되는 MIDI 노트와 채널 메시지를 설정합니다. 이러한 MIDI 노트와 채널 메시지가 수신되면, 해당 트리거 입력 소스가 재생됩니다. 전송할 각 레이어에 최대 4개의 MIDI 노트를 할당할 수 있습니다.
	MIDI Note 1-4	off, 1 (C#-2) - 127 (G8)	선택된 트리거 입력 소스에서 수신되는 트리거 신호를 출력하는 데 사용되는 MIDI 음표 번호와 MIDI 채널을 지정합니다. 여기에 지정된 MIDI 음표 번호와 채널을 사용하여 MIDI 메시지를 수신하면, 해당 트리거 입력 소스가 재생됩니다.
	Ch	1 - 16	
	AMIBI		패드를 두드리는 강도에 따라 Ambience의 정도(노브)를 제어합니다. 패드를 두드릴 때 어떤 소리도 나지 않습니다.
	MinValue	0 - 127	패드를 약하게 두드릴 때 적용되는 Ambience의 정도(최소값)를 설정합니다.
	MaxValue	0 - 127	패드를 강하게 두드릴 때 적용되는 Ambience의 정도(최대값)를 설정합니다.
	COMP		패드를 두드리는 강도에 따라 Comp의 정도(노브)를 제어합니다. 패드를 두드릴 때 어떤 소리도 나지 않습니다.
	MinValue	0 - 127	패드를 약하게 두드릴 때 적용되는 Comp의 정도(최소값)를 설정합니다.
	MaxValue	0 - 127	패드를 강하게 두드릴 때 적용되는 Comp의 정도(최대값)를 설정합니다.
	EFFECT		패드를 두드리는 강도에 따라 Effect의 정도(노브)를 제어합니다. 패드를 두드릴 때 어떤 소리도 나지 않습니다.
	MinValue	0 - 127	패드를 약하게 두드릴 때 적용되는 Effect의 정도(최소값)를 설정합니다.
	MaxValue	0 - 127	패드를 강하게 두드릴 때 적용되는 Effect의 정도(최대값)를 설정합니다.

화면	파라미터	설정	설명
	CC01-CC95		패드를 두드리는 강도에 따라 컨트롤 변경 메시지를 전송합니다. 패드를 두드릴 때 어떤 소리도 나지 않습니다.
	MinValue	0 - 127	패드를 약하게 두드릴 때 최소값을 설정합니다.
	MaxValue	0 - 127	패드를 강하게 두드릴 때 최대값을 설정합니다.
	MIDI Ch	1 - 16	지정된 MIDI 메시지를 전송하기 위한 MIDI 채널을 설정합니다.


Volume

MENU/Kit Edit/Volume

화면	파라미터	설정	설명
	Kit Volume	0 - 127	키트의 전체 음량을 설정합니다. 키트 간 밸런스를 조절합니다.
	Inst Volume	0 - 127	Inst의 볼륨을 설정합니다. 같은 키트 내의 Inst 사운드 사이의 균형을 조절합니다.
	Voice Volume	0 - 127	레이어에 할당된 음색의 음량을 설정합니다. 이 파라미터를 사용하여 동일한 악기의 존 간 밸런스와 레이어 간 밸런스를 조절합니다.

Other

MENU/Kit Edit/Other

화면	파라미터	설정	설명
	Tempo	off, 30 - 300	<p>선택한 키트의 메트로놈 템포를 설정합니다. “off”로 설정하는 경우 키트를 변경해도 템포가 동일하게 유지됩니다. 메트로놈을 사용하여 라이브 연주 중 템포를 확인하거나 템포 동기화 이펙트를 사용하는 경우에는 키트에 설정된 템포를 사용하십시오.</p> <p>이 파라미터는 DTX-PROX의 라이브 세트에는 적용되지 않습니다. 다음 단계로 전환하여 키트 템포를 변경하려면 템포 파라미터를 사용하십시오.</p>
	PROX TrgSetupLink	off, U01 - U10	<p>[-] [+] 컨트롤러를 사용하여 선택한 키트의 트리거 설정을 선택합니다. “off”로 설정하는 경우 키트를 변경해도 트리거 설정이 동일하게 유지됩니다.</p>

PRO TRIGGER

PROX TRIGGER/SETTING

이 섹션에서는 DTX-PRO 메뉴의 "Trigger" 설정과 DTX-PROX의 트리거 모드에 대해 설명합니다. 패드를 연주할 때 패드에서 출력되는 트리거 신호의 특성은 다양한 패드 설계 요인에 따라 달라집니다.

"Trigger" 설정을 사용하면 PRO 시리즈 모듈로 처리할 수 있도록 각 패드에 맞게 트리거 신호를 최적화할 수 있습니다.

패드를 추가하거나 변경할 때 적절한 패드 유형을 선택합니다. [12]KICK/[13] 잭, [6]TOM3/[7] 잭, [4]TOM2/[5] 잭 또는 [2]TOM1/[3] 잭에 패드를 연결할 때 입력 모드를 변경해야 합니다.

DTX-PROX에서는 "SETTING" 아래의 버튼([F3])을 통해 트리거 설정을 변경할 수 있습니다. 설정을 변경한 후에는 저장해야 합니다.



이 섹션의 화면 예는 DTX-PRO에서 가져왔습니다.

MENU/Trigger



- Input Mode
- Curve
- Pad Type
- Crosstalk
- PROX** Preset

Input Mode

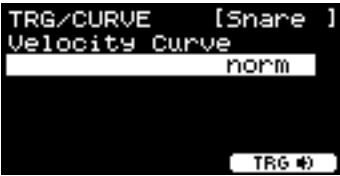
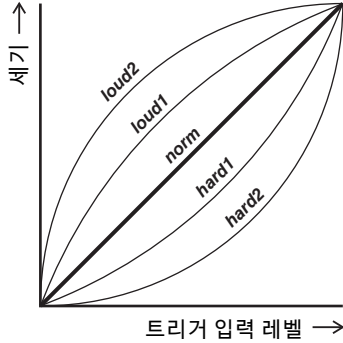
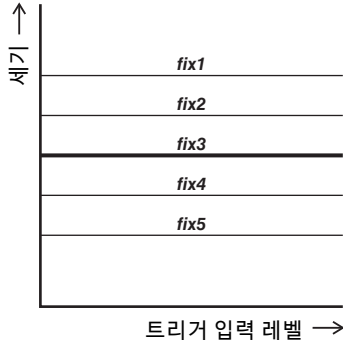
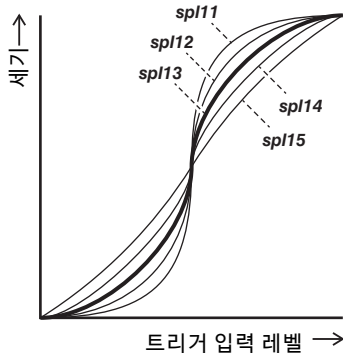
모노 x 2 입력 잭 사용 방법을 설정합니다. 드럼 트리거(DT50S) 또는 이와 유사한 장치를 사용할 때에는 "paired"를 선택합니다.

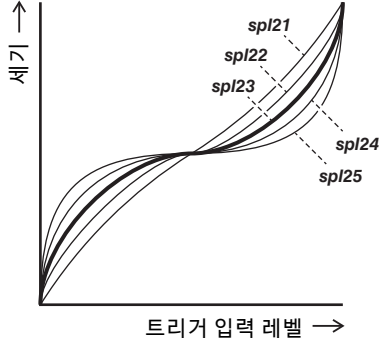
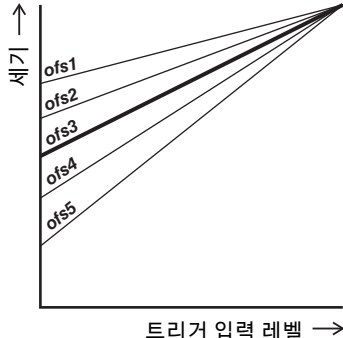


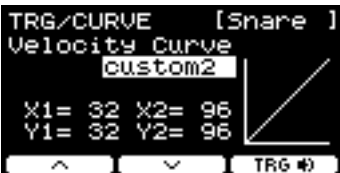

MENU/Trigger/Input Mode

화면	파라미터	설정	설명
	Tom1/Pad3	paired, separate	[2]TOM1/[3] 잭을 설정하여 [2]TOM1 및 [3] 트리거 입력을 세트 또는 개별적으로 사용합니다.
	Tom2/Pad5		[4]TOM2/[5] 잭을 설정하여 [4]TOM2 및 [5] 트리거 입력을 세트 또는 개별적으로 사용합니다.
	Tom3/Pad7		[6]TOM3/[7] 잭을 설정하여 [6]TOM3 및 [7] 트리거 입력을 세트 또는 개별적으로 사용합니다.
	Kick/Pad13		[12]KICK/[13] 잭을 설정하여 [12]KICK 및 [13] 트리거 입력을 세트 또는 개별적으로 사용합니다.

Curve

MENU/Trigger/Curve

화면	파라미터	설정	설명
	Velocity Curve	loud2, loud1, norm, hard1, hard2	선택한 패드의 세기 곡선을 선택합니다. 세기 곡선은 패드를 두드리는 강도가 사운드 세기에 미치는 영향을 결정합니다.
			
		fix1-fix5	
		spl11-spl15	


화면	파라미터	설정	설명
		spl21-spl25	
		ofs1-ofs5	
	custom1		<p>“” 버튼 ([F2])을 사용하여 커서를 이동한 다음, 다양한 사전 설정 곡선 중 하나를 선택합니다.</p> <p>loud C10-C1 이러한 옵션은 loud2와 loud1보다 훨씬 더 섬세한 변형을 제공합니다.</p> <p>normal C norm과 동일합니다.</p> <p>hard C1-C10 이러한 옵션은 hard2와 hard1보다 훨씬 더 세부적인 변형을 제공합니다.</p> <p>fix C1-C10 이러한 옵션은 fix1 - fix5보다 훨씬 더 세부적인 변형을 제공합니다.</p> <p>spline1 C10-C1 이러한 옵션은 spline11 - 15보다 훨씬 더 세부적인 변형을 제공합니다.</p> <p>spline2 C1-C10 이러한 옵션은 spline21 - 25보다 훨씬 더 세부적인 변형을 제공합니다.</p> <p>offset C1-C10 이러한 옵션은 offset1 - offset5보다 훨씬 더 세부적인 변형을 제공합니다.</p>
	custom2	<p>X1=1-126 Y1=1-127 X2=2-127 Y2=1-127</p>	<p>“” 버튼 ([F2])을 사용하여 커서를 이동한 후 두 점의 XY 좌표를 지정하여 파선 곡선을 생성합니다.</p>

Pad Type

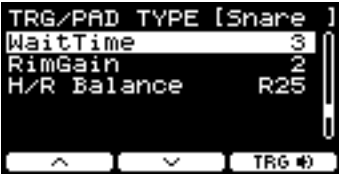
● 패드 유형이란 무엇인가요?

각 패드에서 최상의 사운드를 얻을 수 있도록 최적화된 트리거 파라미터(즉, 패드 입력 신호와 관련된 다양한 값 등)를 완벽하게 구비하여 그에 맞게 이름을 부여했습니다. 이러한 파라미터 그룹을 "패드 유형"이라고 합니다. 패드는 킥, 스네어, 톰, 심벌즈, 드럼 트리거 등 다양한 종류가 있으므로 패드 특성이 매우 다양합니다. PRO 시리즈 모듈은 다양한 특성에 맞는 패드 유형이 사전에 로드되어 있어서 최대로 활용할 수 있습니다.

MENU/Trigger/Pad Type

화면	파라미터	설정	설명
	PadType		현재 패드(가장 최근에 눌린 패드)의 제품 번호를 트리거 입력으로 선택합니다.
	OFF	--	트리거 신호를 수신해도 응답이 없습니다. 즉, 패드를 두드려도 소리가 나지 않습니다.
	KK	KP 시리즈, KU 시리즈 등 킥패드 및 킥유닛의 제품 번호입니다.	
	SN	XP 시리즈, TP 시리즈 등 스네어 패드의 제품 번호입니다.	
	TM	XP 시리즈, TP 시리즈 등 톰 패드의 제품 번호입니다.	
	CY	PCY 시리즈 등 심벌 패드의 제품 번호입니다.	DTX6K-X 키트에 포함된 크래쉬 심벌 패드에는 "PCY95"를 선택합니다.
	HH	RHH 시리즈, PCY 시리즈 등 하이햇 심벌 패드의 제품 번호입니다.	RHH135 이외의 다른 패드에서는 HH65(별매)를 하이햇 컨트롤러로 사용해야 합니다.
	DT	DT 시리즈 등 드럼 트리거의 제품 번호입니다.	






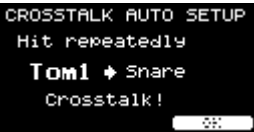

화면	파라미터	설정	설명
	Gain	1 - 127	<p><i>Pad Type</i>에서 선택한 패드를 두드릴 때 입력 신호의 게인 (증폭) 을 설정합니다.</p> <p>주 높게 설정하면 특정 레벨 이상의 모든 입력 신호가 동일한 레벨 (최대 레벨) 로 증폭됩니다. 따라서, 부드럽게 또는 강하게 패드를 두드리는 것의 격차가 사라질 수 있습니다. 반면에, 낮게 설정하면 부드럽게 또는 강하게 연주하는 것이 출력 트리거 신호에 훨씬 더 많이 반영되어 연주의 표현력이 풍부해집니다.</p>
	Sensitivity	1 - 13	<p>패드를 약하게 두드릴 때의 감도를 설정합니다.</p> <p>주 너무 낮은 값을 사용하면 너무 약하게 두드리거나 빠른 롤을 연주할 때 소리가 나지 않을 수 있습니다. 너무 큰 값을 사용하는 경우에는 크로스토크가 발생할 수 있습니다. 조절을 해야 할 경우에는 연주에 지장을 주지 않는 방법으로 조절하십시오.</p>
	RejectTime	4ms - 500ms	<p>여기에서 설정한 시간 안에 발생하는 트리거 신호는 이중 트리거로 간주되므로 어떤 소리도 나지 않습니다. 값이 커지면 소리가 나지 않는 시간이 길어집니다.</p> <p>주 Reject Time 안에 발생하더라도 다시 두드릴 때 소리가 나는 경우는 다음과 같습니다. • <i>RejectTime</i> 안에 다시 두드릴 때의 트리거 레벨이 처음 두드릴 때보다 2배 이상 강한 경우</p>
	MinLevel	0 - 99	<p>이 파라미터는 최소 (%) 부터 최대 (%) 까지 세기 값으로 전환되는 트리거 입력 신호의 범위를 설정합니다. Trigger 신호가 여기에서 설정한 최소 레벨 아래이면 어떤 소리도 나지 않습니다. 반면, 최대 레벨을 초과하는 트리거 신호는 아래의 <i>MinVelocity/MaxVelocity</i>에 설명된 것처럼 <i>Maximum Velocity</i>로 설정됩니다.</p>
	MaxLevel	1 - 100	
	MinVelocity	0 - 126	<p>이 파라미터는 위에 언급된 <i>MinLevel/MaxLevel</i> 파라미터에 해당되는 최소 및 최대 세기를 설정합니다. 여기에서 설정한 세기 범위에서 소리가 납니다.</p>
	MaxVelocity	1-127	

화면	파라미터	설정	설명
	WaitTime	1 - 64 (msec)	대상 패드가 트리거 신호를 감지할 때까지 걸리는 시간을 설정합니다. 트리거 신호가 최대값에서 감지되고 패드를 두드리는 강도가 들리는 소리의 음량과 일치하도록 설정을 조절합니다.
	RimGain	1 - 127	멀티 피에조 지원 잭에 연결된 멀티 피에조 패드의 림 게인 레벨을 설정합니다. 모노 × 2 입력 잭을 사용할 때 이 파라미터는 <i>paired</i> 입력 모드에서만 유효합니다.
	H/R Balance	H49 - H1, 0, R1 - R49	멀티 피에조 패드의 헤드와 림 간 밸런스를 설정합니다. 림을 두드릴 때 헤드 사운드가 들리는 경우 R 값을 높이면 림 사운드가 더욱 커집니다. 헤드를 두드릴 때 림 사운드가 들리는 경우 [-] 버튼을 눌러 H 값을 높이면 헤드 사운드가 더욱 커집니다. 모노 × 2 입력 잭을 사용할 때 이 파라미터는 입력 모드를 " <i>paired</i> "로 설정한 경우에만 유효합니다.

Crosstalk

"크로스토크"라는 용어는 패드 간의 진동이나 간섭으로 인해 전자 드럼 패드(드럼 트리거가 부착된 어쿠스틱 드럼 포함)에서 외부 트리거 신호가 출력되는 것을 말합니다. 패드로 인해 크로스토크가 발생하지 않게 하려면 각 패드의 최대값("rejection level")을 트리거 신호가 출력되지 않는 레벨로 설정해야 합니다. 각 패드를 두드려 값을 자동으로 설정(Auto Setup)하거나 특정 값을 지정(P1~P14의 Specified Rejection 레벨 또는 *All reject Lvl*)할 수 있습니다. 먼저 자동 설정을 사용하는 것이 좋습니다. 크로스토크가 지속되면 각 패드에 대한 값(P1~P14에서 지정된 거부 레벨)을 직접 지정하십시오.

MENU/Trigger/Crosstalk


화면	파라미터	설명
<p>①</p> 	Auto Setup	패드가 크로스토크를 일으키는 것을 방지하기 위해 다른 패드들의 최대값("rejection level")을 트리거 신호가 출력되지 않는 레벨 이하로 설정해야 합니다.
<p>②</p> 		<p>절차</p> <p>1 화면 ① 이 표시되는 동안 "ENTER" 버튼([F3])을 누릅니다. → 화면 ② 가 나타납니다.</p>
<p>③</p> 		<p>2 화면 ② 가 표시된 동안 원하는 패드를 선택합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> [-][+] 컨트롤러를 사용하거나 패드를 두드려 선택합니다. 패드를 선택한 후 "확인" 버튼([F3])을 누릅니다. <p>→ 화면 ③ 이 나타납니다.</p>
<p>[A]</p> 		<p>3 화면 ③ 이 표시된 상태에서 2단계에서 선택한 패드를 반복해서 칩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 정확한 설정을 위해 패드의 여러 곳을 다양한 강도로 두드립니다. 2단계에서 선택한 패드가 아닌 다른 패드를 치거나, 다른 패드를 선택하려면 [EXIT] 버튼을 누르고 2단계부터 다시 시작합니다. 패드를 두드렸을 때 크로스토크가 발생하지 않을 경우, 화면 [A] 및 [B]처럼 두드릴 때마다 진행 상황 막대가 증가합니다. 패드를 두드렸을 때 크로스토크가 발생할 경우, 크로스토크가 다시 발생하지 않도록 <i>Specified Rejection Level from P1 - P14</i> 파라미터가 일시적으로 업데이트되고, 화면 [C] 가 표시되어 패드가 크로스토크의 영향을 받고 있음을 표시합니다. 이 때 두드린 횟수가 0으로 복원됩니다. 따라서 3 단계부터 다시 시작해야 합니다. <p>→ 진행 상황 막대가 100%에 도달하면, 화면 ④ 가 표시되고, "OK" 버튼([F3])을 사용할 수 있게 됩니다.</p>
<p>[B]</p> 		
<p>[C]</p> 		
<p>④</p> 		<p>4 화면 ④ 가 표시되면 "OK" 버튼([F3])을 누릅니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3단계에서 얻은 최종값이 <i>Specified Rejection Level from P1 - P14</i> 파라미터에 적용됩니다. <p>→ 화면 ① 이 나타납니다.</p>

화면	파라미터	설정	설명
	Rejection Level from P1 - P14	레벨: --(0), 1 - 99 오리지널 패드: 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	화면 우측 상단에 표시된 패드(크로스토크가 생성되는 패드)와 다른 패드(크로스토크를 발생시킨 패드) 간의 크로스토크를 해결합니다. 예를 들어, <i>Kick</i> 을 두드릴 때 <i>Snare</i> 에서 잘못 소리가 나는 경우 스네어 패드를 두드려 화면 우측 상단에 “ <i>Snare</i> ”가 표시되도록 한 후 커서를 “12” (<i>Kick</i>)로 옮긴 후 Rejection Level을 올립니다. 이렇게 하면 지정된 값 이하의 트리거 신호음이 출력되는 것을 방지할 수 있습니다. 값이 높을수록 크로스토크 방지에는 보다 효과적이기는 하지만, 동시에 다른 패드를 연주하기 어려워질 수도 있습니다.
	All Reject Lvl	0 - 99	화면 우측 상단에 표시된 패드(크로스토크가 생성되는 패드)와 다른 모든 패드(크로스토크를 발생시킨 패드) 간의 크로스토크를 해결합니다. 여기에 지정된 값보다 레벨이 낮은 트리거 신호음은 다른 모든 패드에서 출력되지 않습니다. 값이 높을수록 크로스토크 방지에는 보다 효과적이기는 하지만, 동시에 다른 패드를 연주하기 어려워질 수도 있습니다.

주
*Pad3, Pad5, Pad7, Pad13*에 대한 설정은 입력 모드가 “*separate*”로 설정된 경우에만 적용됩니다.

PROX *Preset*

MENU/Trigger/Preset

화면	파라미터	설정	설명
			<p>현재 편집 중인 사용자 트리거 설정으로 프리셋 트리거 설정을 복사합니다. 설정을 저장하여 변경사항을 저장합니다.</p> <p>절차</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 프리셋 트리거 설정을 선택합니다. 2. “OK” ([F3])를 눌러 트리거 설정을 현재 편집 중인 사용자 트리거 설정에 복사합니다. 3. [EXIT]를 눌러 TRIGGER 화면으로 돌아갑니다. 4. [STORE] 버튼을 눌러 설정을 저장합니다.

PROX *Training*

DTX-PRO의 [TRAINING] 버튼을 누르거나 DTX-PROX 메뉴의 “*Training*”을 선택하면 트레이닝 메뉴에 접근할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 “[트레이닝 기능을 사용하여 연습](#)” (112페이지)을 참조하십시오.

Utility

이 부분에서는 메뉴의 “Utility” 설정을 설명합니다.
여기에서 일반 설정, 패드 설정, 출력 게인 및 입/출력 설정을 구성하며,
DTX-PROX의 경우에는 개별 출력 설정을 구성할 수 있습니다.

이 섹션의 화면 예는 DTX-PROX에서 가져왔습니다.

MENU/Utility



General

Pad

Output Gain


Input Output

PROX Indiv Out

General


MENU/Utility/General

화면	파라미터	설정	설명
	AutoPowerOff	off , 5, 10, 15, 30, 60, 120(분)	오토 파워 오프 기능으로 전원이 꺼질 때 까지 경과되는 시간을 설정합니다. 오토 파워 오프 기능을 비활성화하려면 이 파라미터를 “ off ”로 설정합니다. 주의사항 오토 파워 오프 기능에 대한 시간 설정은 근사값입니다. 오토 파워 오프 기능으로 PRO 시리즈 모듈의 전원이 꺼지면 저장하지 않은 데이터는 사라 집니다. 전원이 자동으로 꺼지기 전에 데이터를 저장하 십시오.
	LCD Contrast	0 - 63	화면의 대비를 조절합니다.
	PRO L&R Vol	variable ([MASTER VOLUME] 노브로 작동), 1 - 127 (고정값)	OUTPUT 잭의 음량을 설정합니다. 예를 들어, 라이브 상황에서는 출력 음량을 고정값으로 설정해야 [MASTER VOLUME] 노브로 헤드폰 음량만 조절할 수 있습니다. “ variable ”로 설정하여 [MASTER VOLUME] 노브로 헤드폰 음량 과 OUTPUT 잭 음량을 조절합니다.

화면	파라미터	설정	설명
	MIDI LocalCtrl	off,on	패드로 연주할 때 내부 톤 제너레이터를 활성화(<i>on</i>) 또는 비활성화(<i>off</i>)합니다. 보통 이 파라미터는 “ <i>on</i> ”으로 설정되어 있습니다. “ <i>off</i> ”로 설정하면 PRO 시리즈 모듈에서 트리거 입력 섹션과 톤 제너레이터 섹션이 분리되므로 패드를 두드릴 때 어떤 소리도 나지 않습니다. 하지만 이 설정과는 상관없이 PRO 시리즈 모듈의 연주 정보는 MIDI 데이터 형태로 전송되며, 외부 장치에서 수신된 MIDI 메시지는 PRO 시리즈 모듈에 의해 처리됩니다. “ <i>off</i> ” 설정은 시퀀서나 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 드럼 연주를 녹음하려는 경우 유용합니다.
	Humanize	off, 1, 2	동일한 패드를 반복적으로 두드릴 때 각 음의 사운드가 너무 균일하지 않도록 방지하기 위해 자연스러운 사운드 변형할지 여부(1, 2) 또는 하지 않을지 여부(<i>off</i>)를 설정합니다. 값 “1”은 Ver.1과 동일한 작업을 수행합니다. 값 “2”는 Ver.1 대비 개선된 작업을 수행합니다.
	AUX In Volume	0 - 127	[AUX IN] 잭의 음량을 설정합니다.
	USB In Volume	0 - 127	USB 오디오 입력의 음량을 설정합니다.
	Rec Volume	0 - 127	녹음기 재생 음량을 설정합니다.
	Song Volume	0 - 127	트레이닝곡의 음량을 설정합니다.
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol	0 - 127	<i>Bluetooth</i> 오디오의 음량을 설정합니다.


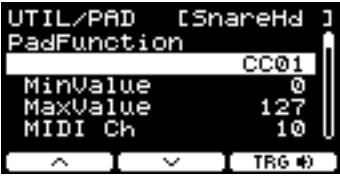

Pad




MENU/Utility/Pad

화면	파라미터	설정	설명
	PadFunction		패드를 두드릴 때 사운드를 재생하는 대신 키트 번호 또는 템포 변경과 같이 실시할 작동 기능을 지정합니다. 설정하려는 패드를 두드리거나 TRG (F3) 버튼을 눌러 패드를 선택한 후 할당하려는 기능을 선택합니다.
		off	일반적인 경우와 같이 패드에서 소리가 납니다.

화면	파라미터	설정	설명
		<i>inc kit</i>	키트 번호를 1씩 증가시킵니다.
		<i>dec kit</i>	키트 번호를 1씩 감소시킵니다.
		<i>select kit</i>	키트를 선택합니다. 키트 번호
		<i>toggle kit</i>	키트를 서로 전환합니다. 패드를 두드릴 때마다 두 키트 간 설정이 변경됩니다. 키트 번호 1 키트 번호 2
		<i>inc tempo</i>	템포값을 1씩 증가시킵니다.
		<i>dec tempo</i>	템포값을 1씩 감소시킵니다.
		<i>tap tempo</i>	탭 템포를 설정합니다.
		<i>click start/stop</i>	클릭을 시작하거나 정지합니다.

화면	파라미터	설정	설명
		xstick on/off	크로스 스틱 사운드를 켜거나 끕니다.
		PROX live play/stop	라이브 연주 중 <i>Live Set</i> 모드를 사용하여 오디오 파일 재생 또는 클릭 사운드를 시작하거나 멈춥니다.
		PROX inc liveStep	<i>Live Set</i> 모드의 단계를 1씩 증가시킵니다.
		PROX dec liveStep	<i>Live Set</i> 모드의 단계를 1씩 감소시킵니다.
		sound off	사운드를 음소거합니다.
		ambience	패드를 두드리는 강도에 따라 <i>Ambience</i> 의 정도 ([AMBIENCE] 노브 값)를 제어합니다. MinValue: 패드를 약하게 두드릴 때 적용되는 <i>Ambience</i> 의 최소량 MaxValue: 패드를 강하게 두드릴 때 적용되는 <i>Ambience</i> 의 최대량
		comp	패드를 두드리는 강도에 따라 <i>Comp</i> 의 정도 ([COMP] 노브 값)를 제어합니다. MinValue: 패드를 약하게 두드릴 때 적용되는 <i>Comp</i> 의 최소량 MaxValue: 패드를 강하게 두드릴 때 적용되는 <i>Comp</i> 의 최대량

화면	파라미터	설정	설명
		effect	패드를 두드리는 강도에 따라 <i>Effect</i> 의 정도 ([EFFECT] 노브 값)를 제어합니다. MinValue: 패드를 약하게 두드릴 때 적용되는 <i>Effect</i> 의 최소량 MaxValue: 패드를 강하게 두드릴 때 적용되는 <i>Effect</i> 의 최대량
		CC01-CC95	패드를 두드리는 강도에 따라 컨트롤 변경 메시지를 전송합니다. MinValue: 패드를 약하게 두드릴 때 최소값 MaxValue: 패드를 강하게 두드릴 때 최대값 MIDI Ch: MIDI 채널
	Xstick Adjust	1-127	[1 SNARE] 잭에 연결된 멀티 피에조 패드의 림을 두드릴 때 크로스 스틱을 오픈 림 샷으로 전환하거나 오픈 림 샷에서 전환할 때 강도를 설정합니다. 이 값을 증가시키면 패드를 강하게 두드릴 때 더욱 쉽게 크로스 스틱 사운드를 생성할 수 있습니다. 반대로 이 값을 감소시키면 패드를 약하게 두드릴 때 더욱 쉽게 오픈 림 샷을 생성할 수 있습니다. 항상 오픈 림 샷 사운드를 연주하려면 크로스 스틱 설정을 고십시오. 싱글 피에조 패드가 연결된 경우 이 파라미터는 이펙트가 없습니다.
	Snare Position	off, on	스네어 패드의 위치 센서를 켜거나 끕니다. 존 안에서 두드린 위치에 따라 톤 변화를 주려면 스네어 위치 기능을 켭니다. 이 기능을 사용하려면 위치 센서가 달린 패드를 [1 SNARE] 잭에 연결해야 합니다. 또한, 위치 감지 기능을 지원하는 악기나 음색을 선택해야 합니다. 자세한 내용은 Data List를 참조하십시오.
	Ride Position	off, on	라이드 심벌 보우에 대한 위치 센서를 켜거나 끕니다. 라이드 위치 기능을 켜면 두드린 패드 위치에 따라 톤 변화를 줄 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 위치 센서가 달린 패드를 [3 RIDE] 잭에 연결해야 합니다. 또한, 위치 감지 기능을 지원하는 악기나 음색을 선택해야 합니다. 자세한 내용은 Data List를 참조하십시오.

화면	파라미터	설정	설명
	FootClosePos	-32 - 0	이 파라미터를 사용하여 하이햇 컨트롤러나 하이햇 페달 작동 시 하이햇이 오픈에서 클로즈로 전환되는 위치를 조절합니다. 값이 낮을수록 상단 하이햇과 하단 하이햇 사이의 실제 열린 정도가 작아집니다.
	FootSplashSens	off, 1-127	하이햇 풋 스플래시를 감지하는 감도의 정도를 설정할 때 사용하는 파라미터입니다. 값이 높을수록 하이햇 컨트롤러로 풋 스플래시 사운드를 생성하기 쉬워집니다. 그러나 값이 높으면, 예를 들어 하이햇 컨트롤러나 하이햇 페달을 살짝 밟아 박자를 맞추는 경우에 의도치 않게 스플래시 사운드가 생성될 수 있습니다. 풋 스플래시를 연주하지 않으려면 이 파라미터를 “off” 로 설정하는 것이 좋습니다.
	HH Pitch Up	off, on	하이햇 페달을 깊게 눌렀을 때 피치가 상승 (on)하거나 상승하지 않도록 (off) 설정합니다. 이 설정은 현재 선택된 음색이 "HiHat1" 카테고리 에 있을 때만 유효합니다.
	Note Map	off	드럼 트리거 모듈과 같은 다른 MIDI 장치에서 수신한 MIDI 메시지를 재생하도록 이 제품을 설정합니다. “off” 이외의 값이 설정된 경우, MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note의 MIDI 수신 설정이 비활성화됩니다.
	PRO/PROX, DTX900, DTX700		드럼 트리거 모듈 등의 다른 MIDI 장치에 본 제품을 연결할 때 이러한 옵션 중 하나를 선택합니다. <ul style="list-style-type: none"> • PRO/PROX: Yamaha DTX-PRO, DTX-PROX • DTX900: Yamaha DTX900 • DTX700: Yamaha DTX700 옵션 중 하나를 선택하면 음 1~3의 필드가 각 트리거 입력 소스에 해당하는 MIDI 음 번호를 표시하고, Ch 필드는 MIDI 채널 번호를 표시합니다. 이러한 MIDI 메시지를 수신하면 해당 트리거 입력 소스에 할당된 음색이 재생됩니다. 필요 시 음 1~3 및 Ch 필드를 편집할 수 있습니다.
			<p>주</p> <ul style="list-style-type: none"> • "DTX900"을 선택한 경우, 본 제품은 DTX900의 다음 트리거 입력 소스에서 전송된 MIDI 메시지를 지원하지 않습니다. snrHdOff, snrOpOff, snrClOff, tom1Rm2, tom2Rm2, tom3Rm2, tom4Rm2, pad12Hd - pad15Rm2 • "DTX700"을 선택한 경우, 본 제품은 DTX700의 다음 트리거 입력 소스에서 전송된 MIDI 메시지를 지원하지 않습니다. SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Rm2, Tom2Rm2, Tom3Rm2, pad11Hd - HHKick

Output Gain




MENU/Utility/Output Gain

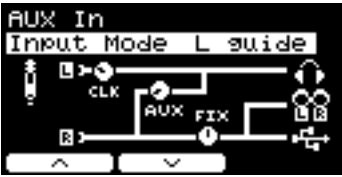
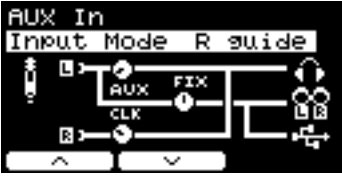
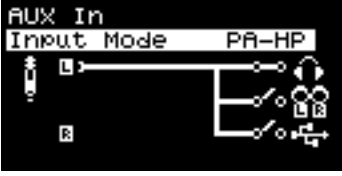





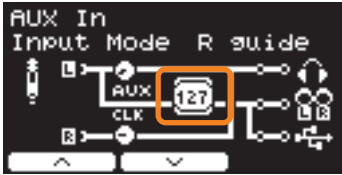
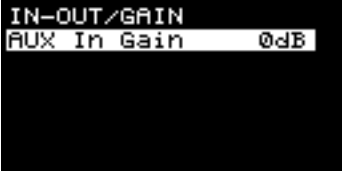
화면	파라미터	설정	설명
	L&R	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	[OUTPUT] 잭의 출력 게인을 설정합니다.
	Phones	+6dB, +12dB, +18dB	[PHONES] 잭의 출력 게인을 설정합니다.
	USB Audio		[USB TO HOST] 터미널의 오디오 출력 게인을 설정합니다.
	PROX Indiv 1&2	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	[INDIVIDUAL OUTPUT 1/2] 잭의 출력 게인을 설정합니다.
	PROX Indiv 3&4	+6dB, +12dB, +18dB	[INDIVIDUAL OUTPUT 3/4] 잭의 출력 게인을 설정합니다.
	PROX Indiv 5&6		[INDIVIDUAL OUTPUT 5/6] 잭의 출력 게인을 설정합니다.
	PROX Indiv 7&8		[INDIVIDUAL OUTPUT 7/8] 잭의 출력 게인을 설정합니다.

Input Output



MENU/Utility/Input Output

화면	파라미터	설정	설명
AUX In			
USB Audio In			
PROX-with-Bluetooth Bluetooth In			
	Input Mode	<p>AUX In() , USB 오디오() 또는 <i>Bluetooth</i> 오디오()에서 오디오 소스 입력의 출력 대상을 설정합니다.</p> <p>PA-HP 이외의 다른 설정에서는 출력 대상 스위치가 “on”으로 설정되어 있습니다. <i>L guide, R guide</i> 또는 <i>PA-HP</i>의 경우 출력 대상을 켜거나 끌 수 없습니다.</p>	<p>stereo 오디오 소스를 스테레오로 출력합니다.</p>
			<p>L mono 중앙 팬 위치의 L 채널에서만 오디오 소스를 출력합니다.</p>
			<p>R mono 중앙 팬 위치의 R 채널에서만 오디오 소스를 출력합니다.</p>
			<p>L+Rmono L 및 R 채널의 오디오 소스를 믹싱하여 중앙 팬 위치에서 출력합니다.</p>

화면	파라미터	설정	설명
		L guide	가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드가 L 및 R 채널로 분리되는 오디오 입력에 이 설정을 선택합니다. 가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드는 중앙 팬 위치의 <i>Phones</i> 에서 출력되며, 반주 사운드는 중앙 팬 위치의 <i>Output</i> 및 <i>USB Audio</i> 에서 출력됩니다. 헤드폰을 사용할 때 [CLICK] 노브(또는 슬라이더)로 안내(클릭) 사운드의 음량을 조절하고, [AUDIO] 노브(또는 슬라이더)로 반주 사운드를 조절할 수 있습니다.
		R guide	커서를 “~” ([F2])로 옮긴 후 [-] [+] 컨트롤러로 설정을 변경하면 <i>Output</i> 잭 및 <i>USB Audio Out</i> 에서 출력된 반주 사운드의 음량을 변경할 수 있습니다 (<i>Phones</i> 음량 설정과는 별개임).
		PA-HP	L 채널만 사용하여 중앙 팬 위치의 <i>Phones</i> 로만 출력합니다. (AUX IN에 한함) 라이브 연주 상황에서 믹서 등의 PA 시스템을 AUX IN 잭에 연결하여 오디오 신호(모노 오디오)를 수신할 때 유용합니다.
	Phones 	off 	<i>Input Mode</i> 를 <i>stereo</i> , <i>L mono</i> , <i>R mono</i> 또는 <i>L+Rmono</i> 로 설정한 경우 이 파라미터를 사용하여 출력 대상을 켜거나 끕니다.
	Output 	on 	
	USB Audio 		
	Backing Output Level	0-127	<i>Input Mode</i> 를 <i>L guide</i> 또는 <i>R guide</i> 로 설정한 경우 이 파라미터를 사용하여 <i>Output</i> 잭 및 <i>USB Audio Out</i> 을 통해 출력된 반주 사운드의 음량을 조절합니다.
			
AUX In Gain			
	AUX In Gain	0dB, +6dB, +12dB	<i>AUX In</i> 에 대한 게인을 설정합니다.

PROX *Indiv Out*

[INDIVIDUAL OUTPUT] 책의 고급 설정을 구성합니다.

“<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 패드나 오디오 소스를 선택한 후 [-][+] 컨트롤러로 L 및 R 신호를 연결하는 방법을 선택합니다.

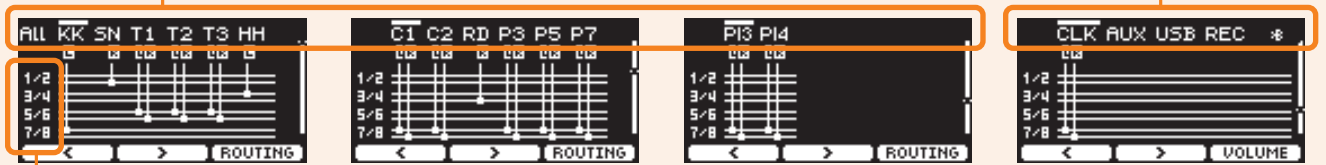
Kit Modifier (*RealAmbi* 제외)와 *MasterEQ* 파라미터는 *Indiv Out*에 적용되지 않습니다.

패드:

화면	ALL	KK	SN	T1	T2	T3	HH	C1	C2	RD	P3	P5	P7	P13	P14
Pad	All	Kick	Snare	Tom1	Tom2	Tom3	Hi-Hat	Cymbal1	Cymbal2	Ride	Pad3	Pad5	Pad7	Pad13	Pad14

오디오 소스:

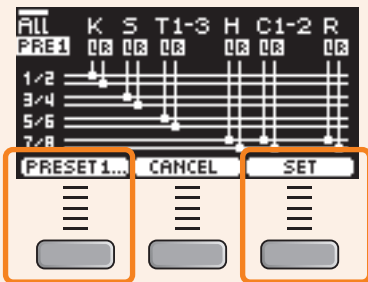
화면	CLK	AUX	USB	REC	*
오디오 소스	메트로놈	AUX IN	USB 오디오	Recorder	Bluetooth 오디오



- 1/2: 개별 출력 [1/2] 잭
- 3/4: [3/4] 잭
- 5/6: [5/6] 잭
- 7/8: [7/8] 잭

“<” 버튼([F1])으로 “ALL”을 선택하여 모든 패드에 대한 설정을 구성합니다.

“PRESET” 아래의 버튼([F1])으로 프리셋을 선택한 후 “SET” 아래의 버튼([F3])으로 선택 항목을 확인합니다.



ALL 설정에 이용 가능한 프리셋은 4가지가 있습니다.

PRESET1	8개의 <i>Indiv Out</i> 신호 경로를 사용하여 <i>Kick, Snare, Tom</i> 및 <i>Cymbal+HH</i> 를 스테레오로 출력합니다.
PRESET2	8개의 <i>Indiv Out</i> 신호 경로를 사용하여 <i>Kick, Snare, HH</i> 및 <i>Ride</i> 를 모노로 출력하고 <i>Tom</i> 및 <i>Crash</i> 를 스테레오로 출력합니다.
PRESET3	4개의 <i>Indiv Out</i> (1, 3, 5, 7) 신호 경로를 사용하여 <i>Kick, Snare, Tom</i> 및 <i>Cymbal+HH</i> 를 모노로 출력합니다.
PRESET4	3개의 <i>Indiv Out</i> (1, 3, 5) 신호 경로를 사용하여 <i>Kick, Snare</i> 및 <i>Tom+Cymbal</i> 을 모노로 출력합니다.

MENU/Utility/Indiv Out

화면	파라미터	설정	설명
	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	“<” 및 “>” 아래의 버튼 ([F1] 및 [F2])을 사용하여 출력 대상에 패드나 오디오 소스(클릭, AUX IN, USB 오디오, 레코더 또는 Bluetooth 오디오)를 선택합니다. 모노로 출력하면 사운드의 공간감은 사라지지만 라우팅 유연성은 향상됩니다.
	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	
ROUTING ([F3])			
	TranCompInsByps	off, on	<i>IndivOut</i> 으로 출력할 악기 이펙트의 <i>Transient</i> , <i>Comp</i> 또는 <i>Insertion</i> 을 건너뛰지 선택합니다.
	MixerBypass	off, on	<i>Indiv Out</i> 으로 출력할 믹서 설정을 건너뛰지 선택합니다.
VOLUME ([F3])			
	Click Volume	<i>var</i> ([AUX IN], [AUDIO] 또는 [CLICK] 슬라이더로 작동), 1 - 127	<i>Indiv Out</i> 으로 출력할 각 오디오 소스의 음량을 설정합니다.
	AUX In Volume		
	USB In Volume		
	Rec Volume		
	Bluetooth Vol		
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol		

Master EQ

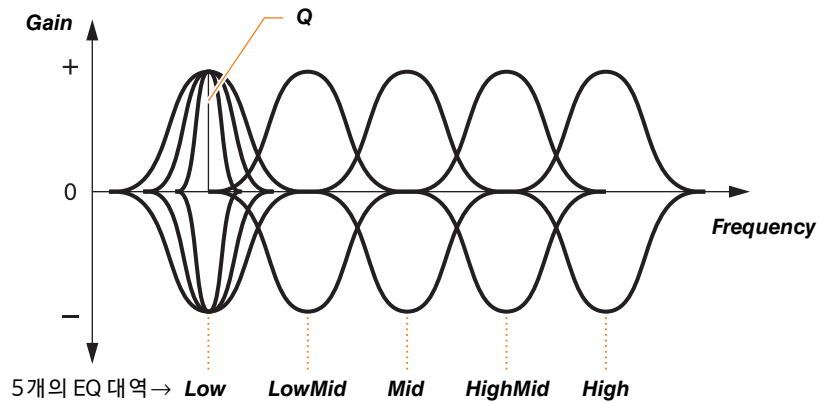
이 부분에 수록된 파라미터는 전체 키트의 톤을 조절할 때 사용됩니다.

마스터 EQ 설정은 전체 키트(연주 및 트레이닝곡)와 *HP Out/Output*에 적용됩니다.

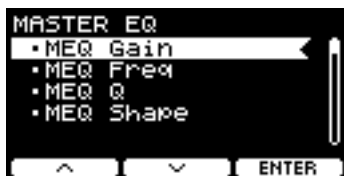
DTX-PROX의 경우 마스터 EQ 설정은 보조 입력, 레코더 사운드, 클릭 사운드에 적용되거나 *Indiv Out*으로 출력되지 않습니다.

특정 조건에서는 이 5대역 마스터 EQ를 통해 신호 레벨을 각 대역에 지정된 중심 주파수 주변에서 자유롭게 증폭시키거나 차단할 수 있습니다. 또한, “*low*” 및 “*high*” 주파수 대역도 쉘빙 또는 피킹 유형 이퀄라이제이션(EQ)으로 설정할 수 있습니다.

DTX-PROX의 경우 페이더 선택을 CUSTM으로 설정하고 LED 로터리 페이더를 사용하면 마스터 EQ 게인을 신속하게 조절할 수 있습니다.



MENU/Master EQ




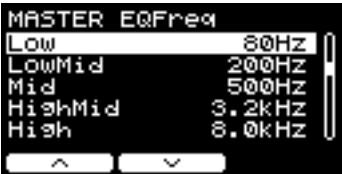
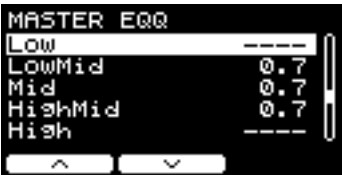
MEQ Gain

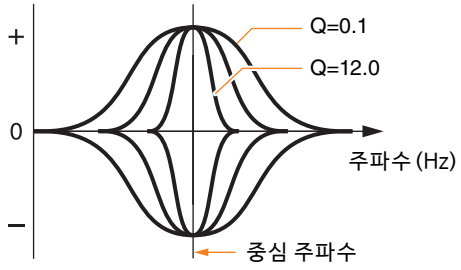
MEQ Freq

MEQ Q


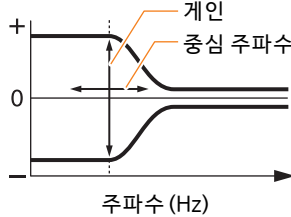
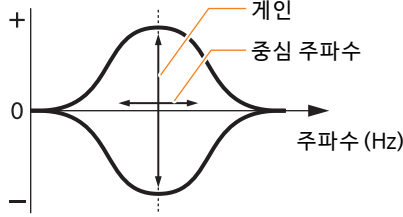
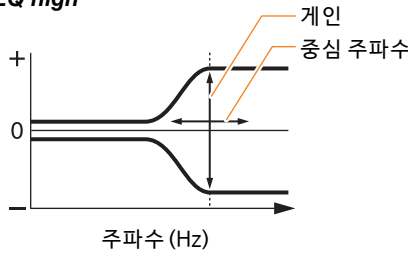
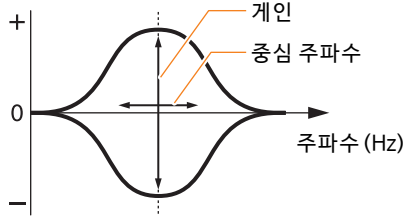
MEQ Shape

MENU/Master EQ

화면	파라미터	설정	설명
MEQ Gain			
	Lo	-12 - +0 - +12	이 파라미터를 사용하여 <i>Lo, LoMid, Mid, HiMid</i> 및 <i>Hi MEQ Freq</i> 설정의 중심 주파수 레벨을 각각 증폭시키거나 차단합니다. DTX-PROX에서는 페이더 선택을 CUSTM(<i>MEQ Gain</i>)으로 설정하고 LED 로터리 페이더를 사용하여 설정을 조절합니다.
	LoMid		
	Mid		
	HiMid		
	Hi		
MEQ Freq			
	Low	32Hz-2.0kHz	이 파라미터를 사용하여 각각 <i>Low, LowMid, Mid, HighMid</i> 및 <i>High</i> 대역 중심 주파수를 설정합니다.
	LowMid	100Hz-10kHz	
	Mid	100Hz-10kHz	
	HighMid	100Hz-10kHz	
	High	500Hz-16kHz	
MEQ Q			
	Low	0.1-12.0	이러한 파라미터를 사용하여 각각 <i>Low, LowMid, Mid, HighMid, High</i> 주파수 대역의 너비를 변경합니다. 값이 커지면 주파수 범위가 좁아지므로 톤 변화가 급격해지지만, 값이 작아지면 주파수 범위가 넓어지므로 톤 변화가 매끄러워집니다.
	LowMid		
	Mid		
	HighMid		
	High		



주
MEQ Shape 값을 “*shelving*”으로 설정한 경우 Q 설정이 “----”로 표시되므로 사용 불가능해집니다.

화면	파라미터	설정	설명		
MEQ Shape					
	Low	shelving	<p>이 파라미터를 사용하여 각각 저주파 및 고주파 대역의 EQ 형식을 설정합니다.</p> <p>특정 주파수 미만이거나 초과하는 주파수의 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> <p>EQ low</p> 		
		peaking	<p>중심 주파수 근처 주파수 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> 		
		High		shelving	<p>특정 주파수 미만이거나 초과하는 주파수의 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> <p>EQ high</p> 
		peaking	<p>중심 주파수 근처 주파수 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> 		

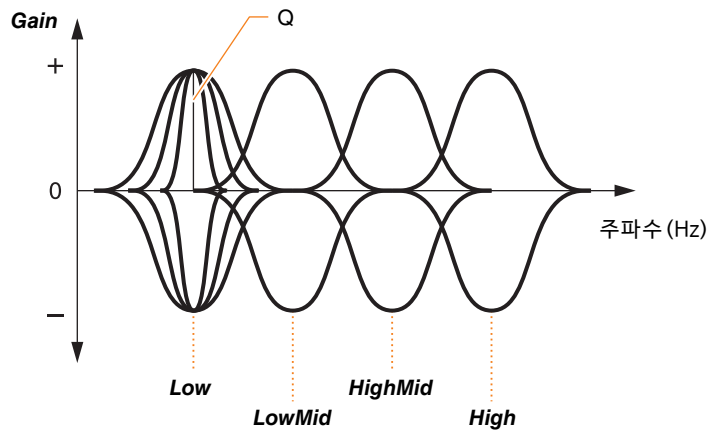
Phones EQ

이 부분의 파라미터는 헤드폰을 통해 재생되는 모든 사운드의 톤을 조정할 때 사용됩니다.

특정 조건에서는 이 4대역 헤드폰 EQ를 통해 신호 레벨을 각 대역에 지정된 중심 주파수 주변에서 자유롭게 증폭시키거나 차단할 수 있습니다. 또한, “Low” 및 “High” 주파수 대역도 쉘빙 또는 피킹 유형 이퀄라이제이션(EQ)으로 설정할 수 있습니다.

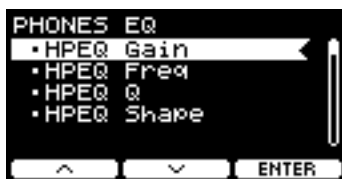
사용하는 헤드폰에 따라 결과가 달라질 수 있으나, 키크과 같은 낮은 사운드가 너무 조용해 들리지 않을 때에는 *Lo* 설정을 높입니다. 심벌 사운드가 너무 크면 *Hi* 설정을 낮춥니다.

DTX-PROX의 경우 페이더 선택을 CUSTM으로 설정하고 LED 로터리 페이더를 사용하면 폰 EQ 게인을 신속하게 조절할 수 있습니다.



4개의 EQ 대역

MENU/Phones EQ




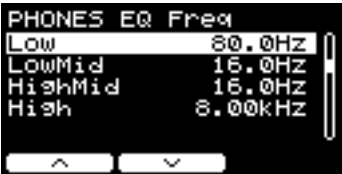
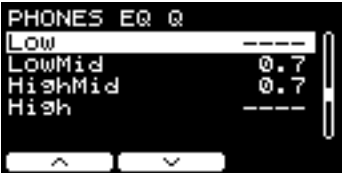
HPEQ Gain

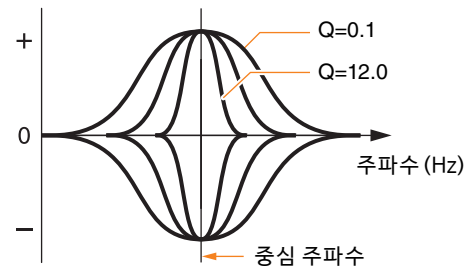
HPEQ Freq

HPEQ Q

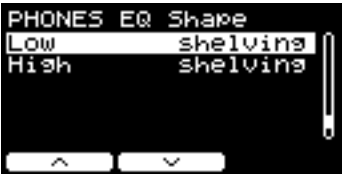
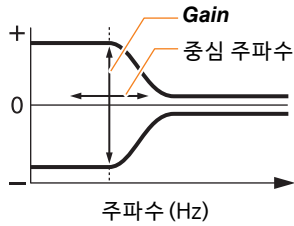
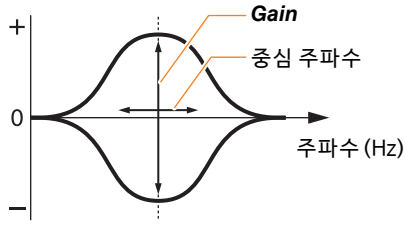
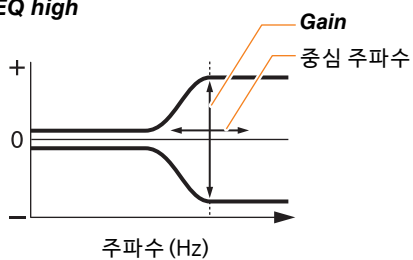
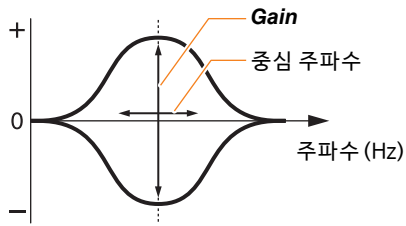
HPEQ Shape

MENU/Phones EQ

화면	파라미터	설정	설명
HPEQ Gain			
	Lo	-12 - +0 - +12	이 파라미터를 사용하여 <i>Lo, LoMid, HiMid</i> 및 <i>Hi HPEQ Freq</i> 설정의 중심 주파수 레벨을 각각 증폭시키거나 차단합니다. DTX-PROX에서는 페이더 선택을 CUSTM(<i>HPEQ Gain</i>)으로 설정하고 LED 로터리 페이더를 사용하여 설정을 조절합니다.
	LoMid		
	HiMid		
	Hi		
HPEQ Freq			
	Low	16.0Hz-24.4kHz	이러한 파라미터를 사용하여 각각 <i>Low, LowMid, HighMid, High</i> 주파수 대역의 중심 주파수를 설정합니다.
	LowMid		
	HighMid		
	High		
HPEQ Q			
	Low	0.1-12.0	이러한 파라미터를 사용하여 각각 <i>Low, LowMid, HighMid, High</i> 주파수 대역의 너비를 변경합니다. 값이 커지면 주파수 범위가 좁아지므로 톤 변화가 급격해지지만, 값이 작아지면 주파수 범위가 넓어지므로 톤 변화가 매끄러워집니다.
	LowMid		
	HighMid		
	High		



주
HPEQ Shape 값을 “*shelving*”으로 설정한 경우 Q 설정이 “----”로 표시되므로 사용 불가능해집니다.

화면	파라미터	설정	설명
HPEQ Shape			
	Low	shelving	<p>이 파라미터를 사용하여 각각 저주파 및 고주파 대역의 EQ 형식을 설정합니다.</p> <p>특정 주파수 미만이거나 초과하는 주파수의 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> <p>EQ low</p> 
		peaking	<p>중심 주파수 근처 주파수 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> 
	High	shelving	<p>특정 주파수 미만이거나 초과하는 주파수의 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> <p>EQ high</p> 
		peaking	<p>중심 주파수 근처 주파수 신호가 증폭되거나 차단됩니다.</p> 

Job

작업 메뉴에는 키트, 트리거, 클릭 세트, 사용자 음색, 트레이닝, 레코더 및 라이브 세트와 관련된 파라미터가 포함되어 있습니다.

MENU/Job



- Kit
- Trigger
- Click
- User Voice
- Training
- Recorder
- PROX** LiveSet

Kit

사용자 키트 (User Kit) 설정만 키트 설정 (Job/Kit)에서 변경할 수 있습니다. 프리셋 키트는 변경할 수 없습니다.

MENU/Job/Kit

화면	파라미터	설명
----	------	----



Recall

설정을 저장하기 전에 다른 키트를 선택하면 키트에 적용된 변경사항이 사라집니다. 하지만 편집한 내용은 리콜 메모리에 그대로 유지되므로 키트 리콜 기능을 사용하면 해당 변경사항을 불러올 수 있습니다.



주

편집한 키트 번호와 키트 이름이 표시됩니다. 리콜 데이터가 없는 경우 키트 이름에 "No data"가 표시됩니다.

절차

1. "RECALL" 버튼 ([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
2. "YES" 버튼 ([F1])을 누르면 데이터를 불러옵니다. "NO" 버튼 ([F3])을 누르면 데이터 불러오기가 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다. 불러오기가 완료되면 "Completed." 메시지가 나타나고 화면이 Recall 화면으로 돌아갑니다.

화면	파라미터	설명
	Sort	사용자 키트의 순서를 정렬합니다.



절차

1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 커서를 옮깁니다.
2. “SELECT” 버튼([F3])을 눌러 움직이려는 키트를 선택합니다.
3. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])과 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 선택한 키트를 옮깁니다.
4. 원하는 위치로 키트를 옮긴 후에 “INSERT” 버튼([F3])을 누릅니다.



“INSERT” 버튼([F3])을 누르면 재배열된 순서가 설정되고 이에 따라 키트 번호가 변경됩니다.

Exchange	두 키트의 순서를 서로 바꿉니다.
-----------------	--------------------



절차

1. 서로 바꾸려는 두 키트를 선택합니다.
2. “EXCHANGE” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼([F1])을 누르면 두 키트의 순서가 변경됩니다. “NO” 버튼([F3])을 누르면 순서 변경이 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다.
교환이 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 Exchange 화면으로 돌아갑니다.

화면	파라미터	설명
	Clear	키트를 초기화합니다.



절차

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 초기화하려는 키트를 선택합니다.
2. “CLEAR” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼([F1])을 누르면 선택한 키트가 초기화됩니다. “NO” 버튼([F3])을 누르면 초기화가 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다.
초기화가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 Clear 화면으로 돌아갑니다.

Trigger

MENU/Job/Trigger

화면	파라미터	설명
	Trigger Setup	모든 패드의 감도를 설정합니다.



절차

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 드럼 키트 (트리거 설정)를 선택합니다.
2. “OK” 버튼([F3])을 누릅니다.

DTX-PROX의 경우 선택한 드럼 키트의 트리거 설정은 U01~U10으로 복사됩니다.
U01에 대한 트리거 설정 이름은 선택한 드럼 키트 이름으로 변경됩니다.
(U02~U10은 “UserTrig”로 표시됩니다.)

Click

MENU/Job/Click

화면	파라미터	설명
----	------	----



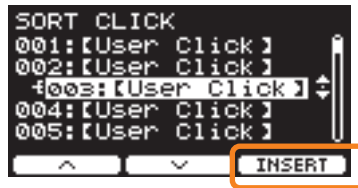
Sort

사용자 클릭 세트의 순서를 정렬합니다.



절차

1. “^” 및 “v” 버튼 ([F1] 및 [F2]) 을 사용하여 커서를 옮깁니다.
2. “SELECT” 버튼 ([F3]) 을 눌러 옮기려는 클릭 세트를 선택합니다.
3. “^” 및 “v” 버튼 ([F1] 및 [F2]) 과 [-] [+] 컨트롤러를 사용하여 선택한 클릭 세트를 옮깁니다.
4. 원하는 위치로 클릭 세트를 옮긴 후에 “INSERT” 버튼 ([F3]) 을 누릅니다.



“INSERT” 버튼 ([F3]) 을 누르면 재배열된 순서가 설정되고 이에 따라 클릭 번호가 변경됩니다.

Clear

선택한 클릭 세트를 초기화합니다.



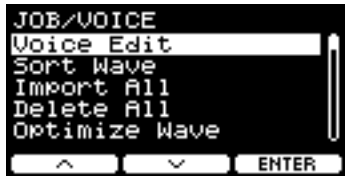
절차

1. [-] [+] 컨트롤러를 사용하여 초기화하려는 클릭을 선택합니다.
2. “CLEAR” 버튼 ([F3]) 을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼 ([F1]) 을 누르면 선택한 클릭 세트가 초기화됩니다. “NO” 버튼 ([F3]) 을 누르면 초기화가 취소되고 1 단계 화면으로 돌아갑니다.
초기화가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 Clear 화면으로 돌아갑니다.

User Voice

MENU/Job/User Voice

화면	파라미터	설명
----	------	----

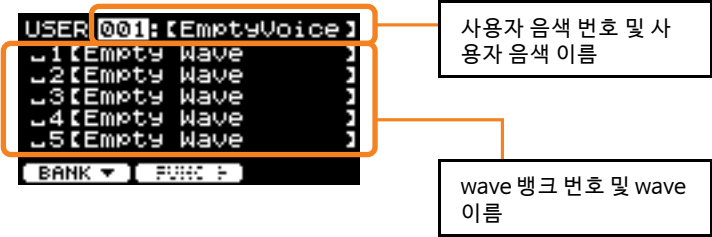


Voice Edit

사용자 음색을 편집합니다. 여기에서 오디오 파일 추가, Wave 삭제, 사용자 음색 이름 변경, 사용자 음색 초기화 및 각 wave에 대한 세기 범위 설정 작업을 실행할 수 있습니다.

각 사용자 음색마다 10개의 wave बैं크를 가지고 있습니다.

오디오 파일을 추가하려는 경우 해당 오디오 파일이 포함된 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.



절차

● 사용자 음색 편집

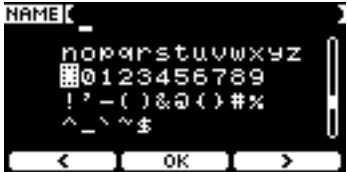
커서가 wave बैं크 번호에 위치하면 사용자 음색 번호로 옮기는데 필요한 횟수만큼 “BANK” ([F1])를 누릅니다. 가져온 오디오 파일이 없는 사용자 음색은 편집할 수 없습니다.

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 편집하려는 사용자 음색을 선택합니다.
2. “FUNC” 버튼 ([F2])을 눌러 실행하려는 편집 형식을 선택합니다.

DELETE	사용자 음색 초기화 (모든 wave 삭제)
NAME	새 이름으로 저장

화면	파라미터	설명
----	------	----

3. 편집을 시작합니다.

DELETE	확인 화면이 나타나면 “YES” 버튼 ([F1])을 누릅니다. 변경을 취소하려면 “NO” 버튼 ([F3])을 누릅니다.
NAME	<p>[-][+] 컨트롤러를 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼 ([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16자의 사용자 음색 이름을 할당할 수 있습니다.</p>  <p>모든 문자 입력을 완료하면 “OK” 버튼 ([F2])을 누릅니다.</p>

● wave뱅크 편집

커서가 wave뱅크 번호에 위치하면 “BANK” ([F1])를 여러 번 눌러 사용자 음색 번호로 옮깁니다.

가져온 오디오 파일이 없는 사용자 음색은 편집할 수 없습니다.

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 편집하려는 사용자 음색을 선택합니다.
2. “BANK” 버튼 ([F1])을 눌러 wave뱅크를 선택합니다.
wave와 함께 wave뱅크를 선택하면 사운드를 들어 볼 수 있습니다.
3. 원하는 편집 유형을 선택하려면 “FUNC” 버튼 ([F2])을 누릅니다.


■	사운드 들어 보기
IMPORT	추가
DELETE	삭제
LO/HI	각 wave에 대한 세기 범위 상한 및 하한을 지정합니다.
SPLIT	음색에 할당된 wave의 수에 따라 wave 세기 범위를 자동으로 분할합니다. 다수의 wave뱅크에 wave가 존재할 때 이 설정을 사용하면 wave의 수에 따라 세기 범위를 동일한 크기로 분할하고 가장 작은 번호부터 시작하여 각 범위에 wave를 할당할 수 있습니다.
NAME	새 이름으로 저장

4. [F3] 버튼을 누릅니다.

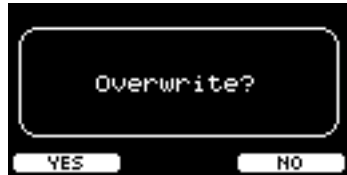
“■” (들어 보기)를 사용하면 사운드를 들어 볼 수 있습니다. 이 오디션 사운드는 오디션 세기 설정의 영향을 받지 않습니다.

화면	파라미터	설명
----	------	----

5. 편집을 시작합니다.

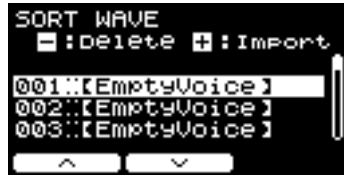
IMPORT	확인 화면의 파일을 선택하고 “YES” 버튼 ([F1])을 누릅니다. 변경을 취소하려면 “NO” 버튼 ([F3])을 누릅니다.
DELETE	확인 화면에서 “YES” 버튼 ([F1])을 누릅니다. 변경을 취소하려면 “NO” 버튼 ([F3])을 누릅니다.
LO/HI	[F3]을 사용하여 편집 대상 (Low 또는 High)을 선택한 후 [-] [+] 컨트롤러로 값을 설정합니다. [COMP] 노브와 함께 사용하여 최저값을 설정하거나 [EFFECT] 노브와 함께 사용하여 최고값을 설정해도 됩니다.
SPLIT	확인 화면이 나타나면 “YES” 버튼 ([F1])을 누릅니다. 변경을 취소하려면 “NO” 버튼 ([F3])을 누릅니다.
NAME	[-] [+] 컨트롤러를 사용하여 문자를 선택한 후 “↵” 및 “↩” 버튼 ([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16자의 wave 이름을 할당할 수 있습니다.  모든 문자 입력을 완료하면 “OK” 버튼 ([F2])을 누릅니다.

선택한 बैं크에 이미 wave를 불러왔거나 동일한 파일 이름을 가진 파일이 이미 존재한다면 덮어쓰기 확인 화면이 나타납니다.



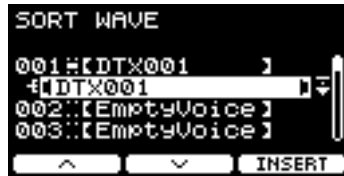
덮어쓰기를 원치 않는 경우 “NO” 버튼 ([F3])을 눌러 이전 화면으로 돌아갑니다.

화면	파라미터	설명
	Sort Wave	사용자 음색 안의 wave 순서를 정렬합니다.



절차

1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 커서를 옮깁니다.
2. “SELECT” 버튼([F3])을 눌러 이동하려는 Wave를 선택합니다. wave가 포함된 wave बैं크를 선택하면 “SELECT” 버튼([F3])이 나타납니다.
3. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 선택한 wave를 옮깁니다.
4. 원하는 위치로 wave를 옮긴 후에 “INSERT” 버튼([F3])을 누릅니다.



“INSERT” 버튼([F3])을 누르면 재배열된 순서가 설정되고 이에 따라 wave बैं크 번호가 변경됩니다.

또한, 음색이나 wave를 선택한 상태에서 [-] 버튼을 눌러 삭제하거나 [+] 버튼을 눌러 오디오 파일을 가져올 수도 있습니다.

화면	파라미터	설명
----	------	----

Import All

USB 플래시 드라이브 루트 디렉토리에 저장된 모든 오디오 파일을 PRO 시리즈 모듈의 wave 메모리로 가져옵니다.



절차

1. "IMP TYPE" 버튼 ([F1])을 눌러 가져오기 형식을 선택합니다.

TO EMPTY	이용 가능한 가장 작은 번호의 사용자 음색으로 각 오디오 파일을 가져옵니다.
TO 1VCE	선택한 사용자 음색에 최대 10개의 오디오 파일을 가져옵니다.
BY NAME	대상을 지정할 수 있도록 파일 이름을 사용하여 오디오 파일을 가져옵니다.
SEL FILE	대상을 지정하여 선택한 파일을 가져옵니다. 이때 여러 파일을 가져올 수 있습니다.

2. 가져오기 전에 프리셋을 설정합니다.

TO EMPTY	
TO 1VCE	[-][+] 컨트롤러를 사용하여 가져올 사용자 음색을 선택합니다.
BY NAME	파일 이름 시작 부분에 사용자 음색 번호(001~100) 및 wave बैं크 번호(01~10)가 추가된 파일을 준비한 후 USB 플래시 드라이브에 저장합니다. 예: wave बैं크 3에서 사용자 음색 5로 "DTX.wav" 가져오기 <i>00503DTX.wav</i>
SEL FILE	<ol style="list-style-type: none"> [-][+] 컨트롤러를 사용하여 가져올 파일을 선택합니다. "CHECK" 버튼 ([F2])을 눌러 "Import" 옆에 체크 표시를 합니다. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 가져올 사용자 음색을 선택합니다. 커서를 이동하려면 "↔" 버튼 ([F2])을 사용합니다. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 가져올 wave बैं크를 선택합니다. wave가 포함된 wave बैं크를 선택하면 사운드가 연주됩니다. 커서를 이동하려면 "↔" 버튼 ([F2])을 사용합니다. <p>1단계에서 선택한 파일 옆에 체크 표시를 한 경우 "UNCHECK" 버튼 ([F2])을 누르면 이 체크 표시를 해제할 수 있습니다.</p>

화면	파라미터	설명
		<p>3. “IMPORT” 버튼 ([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.</p> <p>4. “YES” 버튼 ([F1])을 눌러 가져옵니다. “NO” 버튼 ([F3])을 누르면 가져오기가 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다. 가져오기 과정 중 “CANCEL” 버튼 ([F3])을 누르면 가져오기가 중지되고 1단계 화면으로 돌아갑니다.</p> <p>가져오기가 완료되면 “<i>Completed.</i>” 메시지가 나타나고 화면이 Import All 화면으로 돌아갑니다.</p> <p>주 오디오 파일의 상태나 수에 따라 모든 파일을 가져오지 못할 수도 있습니다.</p>

Delete All PRO 시리즈 모듈의 내장 wave 메모리에서 모든 wave를 삭제합니다.



절차


1. “DELETE” 버튼 ([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
2. “YES” 버튼 ([F1])을 누르면 모든 wave가 삭제됩니다.
 “NO” 버튼 ([F3])을 누르면 삭제가 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다.
 삭제가 완료되면 “*Completed.*” 메시지가 나타나고 화면이 Delete All 화면으로 돌아갑니다.

Optimize Wave PRO 시리즈 모듈의 wave 메모리를 최적화합니다. 최적화하면 메모리 내 용이 재구성되므로 메모리 공간을 더욱 효율적이고 효과적으로 활용할 수 있습니다. 메모리를 최적화하면 연속적으로 사용 가능한 메모리 공간을 늘릴 수 있습니다.





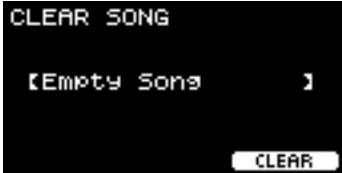
절차

1. “OPTIMIZE” 버튼 ([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
2. “YES” 버튼 ([F1])을 누르면 메모리가 최적화됩니다.
 “NO” 버튼 ([F3])을 누르면 최적화가 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다.
 최적화가 완료되면 “*Completed.*” 메시지가 나타나고 화면이 Optimize 화면으로 돌아갑니다.

화면	파라미터	설명
	<p>Wave Info</p>	<p>PRO 시리즈 모듈의 wave 메모리 사용량을 표시합니다.</p> <div data-bbox="804 353 1147 528" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <pre> WAVE/INFO Free 65.7MB (100.0%) Total 65.7MB OK </pre> </div> <p>여기에 표시된 예시 화면은 DTX-PRO에서 가져온 것입니다.</p> <p>Total: 전체 메모리 크기(MB) MB(메가바이트) 단위로 전체 메모리 크기를 표시합니다.</p> <p>Free: 이용 가능한 메모리 공간(MB) (이용 가능한 메모리 공간(%)) 이용 가능한 공간은 MB(메가바이트) 단위로 표시됩니다. 또한, 전체 메모리에 대한 이용 가능한 공간은 백분율(%)로도 표시됩니다. 메모리가 분할된 경우 공간이 충분해도 오디오 파일을 가져올 수 없습니다. 이 경우 메모리 최적화를 위해 <i>Optimize Wave</i>를 사용하면 문제를 해결할 수 있습니다.</p> <p>주 용량을 나타내는 데 사용되는 단위는 메모리 크기(KB: 킬로바이트, MB: 메가바이트)에 따라 변경될 수 있습니다.</p>

Training

MENU/Job/Training

화면	파라미터	설명
	Import SMF	<p>사용자곡(SMF 파일)을 가져옵니다.</p> <p>절차</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 가져오려는 SMF 파일을 선택합니다. 2. “<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 가져올 파일을 선택합니다.  <ol style="list-style-type: none"> 3. “IMPORT” 버튼([F3])을 눌러 가져오기를 시작합니다. 트레이닝곡 번호 1을 선택하여 가져온 곡을 연주하기 시작합니다. 그러나 <i>Song Part Gate</i>나 <i>Song Score Gate</i>에는 가져온 곡을 사용할 수 없습니다.
	Clear	<p>사용자 곡을 초기화합니다.</p>  <p>절차</p> <p>“CLEAR” 버튼([F3])을 눌러 사용자 곡을 초기화합니다.</p>

Recorder

MENU/Job/Recorder

화면	파라미터	설명
----	------	----



Export Audio

내부 레코더에 녹음된 오디오 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장합니다.



절차

1. 파일에 이름을 추가하려는 경우 “NAME” 버튼 ([F2])을 눌러 이름을 입력합니다.

- 파일 이름 입력

1. [-] [+] 컨트롤러를 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼 ([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16자의 파일 이름을 할당할 수 있습니다.

2. 모든 문자 입력을 완료하면 “OK” 버튼 ([F2])을 누릅니다.

2. “EXPORT” 버튼 ([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼 ([F1])을 누르면 내보내기가 실행됩니다. “NO” 버튼 ([F3])을 누르면 내보내기를 취소하고 1단계 화면으로 돌아갑니다. 내보내기가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 Export 화면으로 돌아갑니다.

- 주의사항
- 전원을 끄거나 출고 시 설정 복원 작업(공장초기화)을 실행하면 녹음된 데이터가 사라집니다.
 - 오디오 데이터는 “All” 파일에 백업되지 않습니다.

PROX LiveSet

MENU/Job/LiveSet

화면	파라미터	설명
----	------	----



Sort

사용자 라이브 세트의 순서를 정렬합니다.



절차

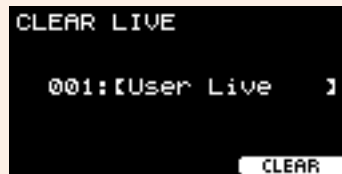
1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 커서를 옮깁니다.
2. “SELECT” 버튼([F3])을 눌러 옮기려는 라이브 세트를 선택합니다.
3. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])과 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 선택한 라이브 세트를 옮깁니다.
4. 원하는 위치로 라이브 세트를 옮긴 후에 “INSERT” 버튼([F3])을 누릅니다.



“INSERT” 버튼([F3])을 누르면 재배열된 순서가 설정되고 이에 따라 라이브 세트 번호가 바뀝니다.

Clear

선택한 라이브 세트를 초기화합니다.



절차

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 초기화하려는 라이브 세트를 선택합니다.
2. “CLEAR” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼([F1])을 누르면 선택한 라이브 세트가 초기화됩니다. “NO” 버튼([F3])을 누르면 초기화가 취소되고 1단계 화면으로 돌아갑니다.
초기화가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 Clear 화면으로 돌아갑니다.

File

Menu/File 섹션의 기능과 작동을 이해하려면 용어를 알고 있어야 합니다. 이 부분에서는 **MENU/File** 섹션에서 사용되는 용어를 설명합니다.

● **파일**

“파일”은 USB 플래시 드라이브에 저장된 데이터 모음을 정의할 때 사용되는 용어입니다. PRO 시리즈 모듈과 USB 플래시 드라이브 간 데이터 교환은 파일 형태로 실행됩니다.

● **파일 이름**

파일에 주어진 이름을 파일 이름이라고 합니다. 파일 이름은 파일을 구별하는 데 중요하며, 같은 파일 이름은 같은 디렉토리에서 사용할 수 없습니다. 컴퓨터는 긴 이름을 처리하고 영어 이외의 다른 언어 문자도 포함할 수 있지만, PRO 시리즈 모듈은 오직 영숫자 문자만 사용할 수 있습니다.

● **확장자**

파일 이름 끝에 있는 “.wav”와 같은 “마침표 + 세 글자”를 “파일 확장자”라고 합니다. 확장자는 파일 유형을 나타냅니다. PRO 시리즈 모듈에서 사용되는 파일의 확장자는 “.bin”이며, PRO 시리즈 모듈 화면에는 표시되지 않습니다.

● **파일 크기**

파일의 크기를 의미합니다. 파일 크기는 파일에 저장된 데이터의 양에 따라 결정되며, B(바이트)로 표시되는 단위로 측정됩니다. 대용량 파일과 장치의 메모리 용량 또한 KB(킬로바이트), MB(메가바이트) 및 GB(기가바이트) 단위로 표시됩니다 (1KB=1024B, 1MB=1024KB, 1GB=1024MB).

● **포맷**

USB 플래시 드라이브를 초기화하는 것을 “포맷”이라고 합니다. PRO 시리즈 모듈을 사용하여 USB 플래시 드라이브를 포맷하면 모든 파일과 디렉토리(폴더)가 지워집니다.

● **저장, 불러오기**

“저장”은 USB 플래시 드라이브에 데이터를 쓴다는 의미인 반면, “불러오기”는 USB 플래시 드라이브에서 파일을 읽는다는 의미입니다.

주

- PRO 시리즈 모듈은 최대 1,000개의 “.wav” 파일과 1,000개의 “.bin” 파일을 처리할 수 있습니다.
- USB 플래시 드라이브에 저장된 DTX-PRO 파일을 DTX-PROX로 불러올 수 있지만, 저장된 설정이 완전히 정확하게 재현되지 않을 수도 있습니다.

MENU/File



- Save
- Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

Save

MENU/File/Save

설명

USB 플래시 드라이브에 파일을 저장합니다.



절차

1. [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 드라이브를 연결합니다.
2. MENU/File/Save로 이동합니다.
다음과 같은 화면이 표시됩니다.



3. Type(파일 형식)을 선택합니다.

3-1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 저장하려는 파일의 파일 형식을 선택합니다.

설정	
All	모든 데이터(모든 사용자 키트, 모든 wave, 트리거 설정, 유틸리티 데이터)
AllKit	모든 사용자 키트 데이터, 모든 키트에 사용되는 wave
OneKit	선택한 사용자 키트 데이터, 선택한 키트에 사용되는 wave
Trigger	트리거 설정

주의사항

- 레코더(내장 메모리)로 녹음한 곡은 "All" 파일에 저장되지 않습니다. 레코더로 녹음한 데이터를 파일로 저장하려면 MENU/Job/Recorder/Export Audio를 사용합니다.
- 4개의 파일 형식 모두 동일한 확장자(.bin)의 파일로 저장되기 때문에 파일 형식을 변경하더라도 저장할 때 동일한 파일 이름을 사용하면 안 됩니다. 동일한 파일 이름을 사용하면 다른 파일에 덮어쓰기 될 수 있습니다.

3-2. OneKit의 경우, 저장하려는 키트를 선택합니다. "F1" 버튼([F1])을 눌러 키트 번호로 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 저장하려는 키트를 선택합니다. 키트에 사용자 wave가 포함된 경우 사용자 wave도 저장됩니다.

4. 저장할 파일의 이름을 입력합니다.

4-1. “↵” 버튼([F1])을 눌러 파일 이름으로 커서를 옮깁니다.



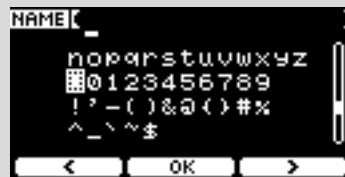
4-2. 새로운 이름으로 파일을 저장하려는 경우 “NAME” 버튼([F2])을 누릅니다.



NAME 화면이 나타납니다.

● 파일 이름 입력

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16자의 파일 이름을 할당할 수 있습니다.

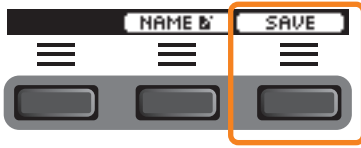


2. 모든 문자 입력을 완료하면 “OK” 버튼([F2])을 누릅니다.

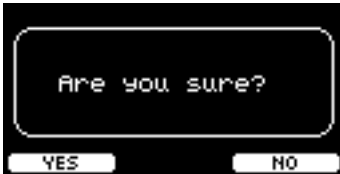
파일을 덮어쓰기 하려는 경우 “↵” 버튼([F1])을 눌러 파일 이름으로 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 덮어 쓰기 하려는 파일을 선택합니다.

5. 파일을 저장합니다.

5-1. “SAVE” 버튼([F3])을 누릅니다.

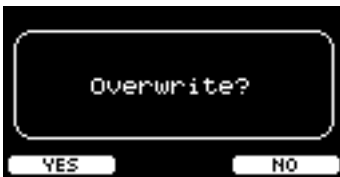


저장 확인 화면이 나타납니다.



5-2. 파일을 저장하려는 경우 “YES” 버튼([F1])을 누릅니다. 다른 이름으로 저장하려는 경우에는 “NO” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 2단계 화면으로 돌아갑니다.

동일한 파일 이름을 가진 파일이 이미 존재하는 경우 아래 그림과 같이 덮어쓰기 확인 화면이 나타납니다.



다른 이름으로 파일을 저장하려는 경우 “NO” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 2단계 화면으로 돌아갑니다.

6. “YES” 버튼([F1])을 누르면 저장됩니다.



저장하는 동안 아래 표시된 메시지가 나타납니다.



저장하는 동안 “CANCEL” 버튼([F3])을 누르면 저장이 중지되고 2단계 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

파일을 저장하는 동안 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 PRO 시리즈 모듈 전원을 끄지 마십시오. PRO 시리즈 모듈 오작동이나 USB 플래시 드라이브의 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

저장 프로세스가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 2단계로 돌아갑니다.

Load

MENU/File/Load

설명

USB 플래시 드라이브에 저장된 파일을 PRO 시리즈 모듈로 불러옵니다(가져옵니다).



파일 관리를 위해 컴퓨터로 파일을 옮겼다면 USB 플래시 드라이브의 루트 디렉토리로 다시 파일을 옮겨야 합니다.

주

파일이 하위 디렉토리(폴더)에 있는 경우 PRO 시리즈 모듈에서 파일을 불러올 수 없습니다.

절차

1. PRO 시리즈 모듈로 저장한 파일이 들어있는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
2. MENU/File/Load로 이동합니다.
다음과 같은 화면이 표시됩니다.



3. Type(파일 형식)을 선택합니다.
 - 3-1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 불러오려는 파일의 파일 형식을 선택합니다.

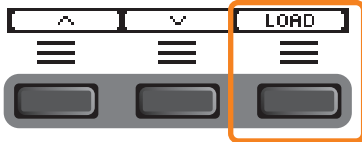
설정	
All	모든 데이터(모든 사용자 키트, 모든 wave, 트리거 설정, 유틸리티 데이터)
AllKit	모든 사용자 키트 데이터, 모든 키트에 사용되는 wave
OneKit	선택한 사용자 키트 데이터, 선택한 키트에 사용되는 wave
Trigger	트리거 설정

4. 불러오려는 파일을 선택합니다.

4-1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 커서를 “File”로 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 불러오려는 파일을 선택합니다. 선택한 파일 형식과 일치하는 파일만 불러올 수 있습니다.

4-2. *OneKit*의 경우, *OneKit*를 불러올 키트를 선택합니다.
“^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 키트 번호로 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 불러오려는 파일을 선택합니다. 키트에 사용자 wave가 포함된 경우 사용자 wave도 불러옵니다.

5. “LOAD” 버튼([F3])을 누릅니다.

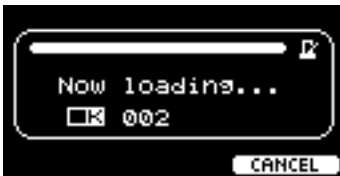


불러오기 확인 화면이 나타납니다.



6. “YES” 버튼([F1])을 누르면 불러오기가 실행됩니다.

불러오는 동안 아래 표시된 메시지가 나타납니다.



불러오는 동안 “CANCEL” 버튼([F3])을 누르면 2단계 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

파일을 불러오는 동안 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 PRO 시리즈 모듈 전원을 끄지 마십시오. PRO 시리즈 모듈 오작동이나 USB 플래시 드라이브의 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

불러오기 프로세스가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 2단계로 돌아갑니다.

Rename

MENU/File/Rename

설명

USB 플래시 드라이브에 저장된 파일의 이름을 변경합니다.



절차

1. [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 드라이브를 연결합니다.
2. MENU/File/Rename으로 이동합니다.
다음과 같은 화면이 표시됩니다.




3. 이름을 변경하려는 파일의 파일 형식(Type)을 선택합니다.
 - 3-1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 이름을 변경하려는 파일의 파일 형식을 선택합니다.

설정	
All	모든 데이터(모든 사용자 키트, 모든 wave, 트리거 설정, 유틸리티 데이터)
AllKit	모든 사용자 키트 데이터, 모든 키트에 사용되는 wave
OneKit	선택한 사용자 키트 데이터, 선택한 키트에 사용되는 wave
Trigger	트리거 설정
Wav	Waves



4. 이름을 변경할 파일을 선택합니다.
 - 4-1. “>”버튼([F2])을 눌러 “File”로 커서를 옮깁니다.
 - 4-2. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 이름을 변경하려는 파일을 선택합니다.

5. 파일에 새로운 이름을 설정합니다.

“” 버튼 ([F2])을 눌러 화면 하단으로 커서를 옮깁니다.

“Name” 버튼 ([F2])을 눌러 NAME 화면을 표시합니다.

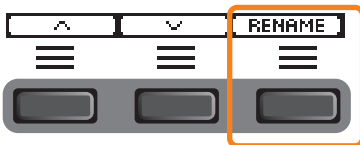
● 파일 이름 입력

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 문자를 선택한 후 “” 및 “” 버튼 ([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16자의 파일 이름을 할당할 수 있습니다.

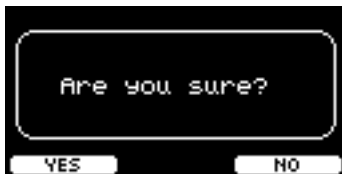


2. 모든 문자를 입력하면 “OK” 버튼 ([F2])을 누릅니다.

6. “RENAME” 버튼 ([F3])을 누릅니다.



이름 변경 확인 화면이 나타납니다.



7. “YES” 버튼 ([F1])을 누르면 이름이 변경됩니다.

주의사항

파일 이름을 변경하는 동안 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 PRO 시리즈 모듈 전원을 끄지 마십시오. PRO 시리즈 모듈 오작동이나 USB 플래시 드라이브의 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

이름 변경 프로세스가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 2단계로 돌아갑니다.

Delete

MENU/File/Delete

설명

이 작업을 실행하면 USB 플래시 드라이브의 파일이 삭제됩니다.



절차

1. PRO 시리즈 모듈로 삭제하려는 파일이 들어있는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
2. MENU/File/Delete로 이동합니다.
다음과 같은 화면이 표시됩니다.

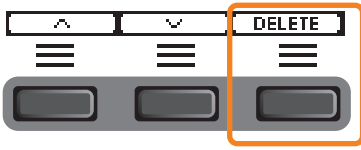


3. 삭제하려는 파일의 파일 형식 (Type)을 선택합니다.
 - 3-1. “↶” 및 “↷” 버튼 ([F1] 및 [F2])을 사용하여 “Type”으로 커서를 옮깁니다.
 - 3-2. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 파일 형식을 선택합니다.

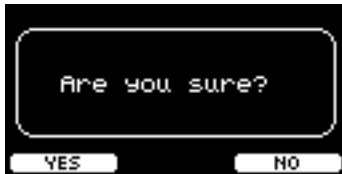
설정	
All	모든 데이터(모든 사용자 키트, 모든 wave, 트리거 설정, 유틸리티 데이터)
AllKit	모든 사용자 키트 데이터, 모든 키트에 사용되는 wave
OneKit	선택한 사용자 키트 데이터, 선택한 키트에 사용되는 wave
Trigger	트리거 설정
Wav	Waves

4. “↶” 및 “↷” 버튼 ([F1] 및 [F2])을 사용하여 “File”로 커서를 옮깁니다.
5. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 삭제하려는 파일을 선택합니다.
3단계에서 선택한 파일에 따라 삭제할 수 있는 파일만 나타납니다.

6. “DELETE” 버튼 ([F3])을 누릅니다.



삭제 확인 화면이 나타납니다.



7. “YES” 버튼 ([F1])을 누르면 파일이 삭제됩니다.



주의사항

파일을 삭제하는 동안 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 PRO 시리즈 모듈 전원을 끄지 마십시오. PRO 시리즈 모듈 오작동이나 USB 플래시 드라이브의 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

삭제 절차가 완료되면 “*Completed.*” 메시지가 나타나고 화면이 2단계로 돌아갑니다.

Format

MENU/File/Format

설명

때로는 USB 플래시 드라이브를 그대로 사용할 수 없는 경우도 있습니다. 이 경우 아래 설명된 절차에 따라 드라이브를 포맷합니다.



주의사항

포맷하면 USB 플래시 드라이브의 모든 데이터가 삭제됩니다. 포맷하기 전에 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 없는지 확인하십시오.

절차

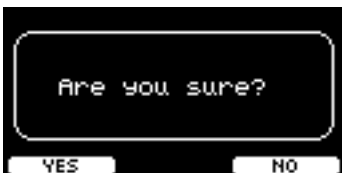
1. [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 드라이브를 연결합니다.
2. MENU/File/Format으로 이동합니다.
다음과 같은 화면이 표시됩니다.



3. "FORMAT" 버튼 ([F3])을 누릅니다.



USB 플래시 드라이브 포맷 확인 화면이 나타납니다.



4. “YES” 버튼([F1])을 누르면 포맷이 실행됩니다.



주의사항

USB 플래시 드라이브를 포맷하는 동안 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 PRO 시리즈 모듈 전원을 끄지 마십시오. PRO 시리즈 모듈 오작동이나 USB 플래시 드라이브의 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

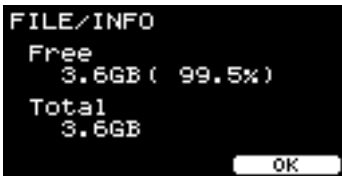
포맷 절차가 완료되면 “Completed.” 메시지가 나타나고 화면이 2 단계로 돌아갑니다.

Memory Info

MENU/File/Memory Info

설명

USB 플래시 드라이브의 메모리 사용량을 표시합니다.



Free: 이용 가능한 메모리 공간(MB) (이용 가능한 공간(%))
이용 가능한 공간은 MB(메가바이트) 단위로 표시됩니다. 또한, 전체 메모리에 대한 이용 가능한 공간은 백분율(%)로도 표시됩니다.

Total: 전체 메모리 크기(MB)
MB(메가바이트) 단위로 전체 메모리 크기를 표시합니다.

주
메모리 크기에 따른 용량 변화를 나타내는 데 사용되는 단위(KB: 킬로바이트, MB: 메가바이트, GB: 기가바이트).

PROX-with-Bluetooth Bluetooth

MENU/Bluetooth

설명

Bluetooth 설정을 구성합니다.



● 페어링

PAIRING([F3])을 누릅니다.

스마트 기기에서 연결할 기기의 이름으로 "DTX-PROX AUDIO"를 선택합니다.

주

[MENU] 버튼을 길게 눌러도 기기를 페어링할 수 있습니다.

페어링이 완료되면 각 모드의 상단 화면과 MENU/Bluetooth 화면의 우측 상단에 Bluetooth 아이콘(Bluetooth)이 나타납니다.



페어링에 실패한 경우 스마트폰과 같은 연결 기기에서 등록된 "DTX-PROX AUDIO" 항목을 먼저 제거한 후 기기를 다시 페어링해 봅니다.

● Bluetooth 기능을 켜거나 끕니다.

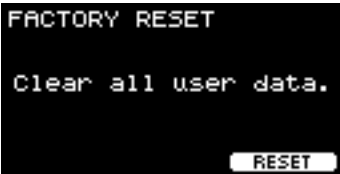
[-][+] 컨트롤러를 사용하여 Bluetooth를 켜거나 끕니다.

설정이 완료되면 [EXIT]를 눌러 MENU의 상단 화면으로 돌아갑니다.

Factory Reset

사용자 설정의 모든 데이터(사용자 키트, 트리거 설정, wave, 유틸리티, 레코더 내장 메모리)를 출고 시 기본 설정으로 다시 복원합니다.

MENU/Factory Reset

화면	파라미터	설명
	Factory Reset	주의사항 출고 시 설정 복원은 사용자 설정의 모든 데이터를 삭제하여 출고 시 기본 설정으로 복원하는 것입니다. 미리 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터를 모두 저장해야 합니다(87페이지).

기본값 복원

1. MENU/Factory Reset으로 이동합니다.

다음과 같은 화면이 표시됩니다.



2. “RESET” 버튼 ([F3])을 누릅니다.



출고 시 설정 복원 확인 화면이 나타납니다.



화면	파라미터	설명
----	------	----

3. “YES” 버튼 ([F1])을 누르면 출고 시 설정으로 복원됩니다. 출고 시 설정 복원을 실시하지 않으려는 경우 “NO” 버튼 ([F3])을 누릅니다.



작업이 진행되는 동안 다음과 같은 메시지가 나타납니다.




출고 시 설정을 복원했다면 트리거 설정 마법사가 표시됩니다.



Version

MENU/Version

화면	설명
	<p>펌웨어 버전을 표시합니다. 이 제품의 펌웨어는 기능성과 조작성을 개선하기 위해 수시로 업데이트될 수 있습니다. 최신 버전은 다음 웹사이트에서 확인하십시오. https://download.yamaha.com/</p>

가져온 오디오 파일을 악기 사운드로 재생

오디오 파일을 가져와 악기로 연주할 수 있습니다.

USB 플래시 드라이브에 저장된 오디오 파일을 선택하여 PRO 시리즈 모듈로 가져옵니다.

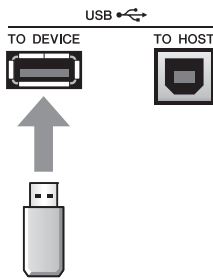
1. USB 플래시 드라이브의 루트 디렉터리에 컴퓨터의 오디오 파일을 저장합니다.

오디오 파일 조건: wav 포맷

주

- 일부 wav 형식의 오디오 파일은 가져오지 못할 수도 있습니다.
- 오디오 파일이 폴더 안에 있는 경우 PRO 시리즈 모듈에서 인식되지 않습니다.
- 오디오 파일을 음색으로 가져올 수도 있습니다. 이때 각 존마다 다른 wave를 연주할 수 있습니다.
- **MENU/Job/User voice**에서 다수의 오디오 파일을 하나의 사용자 음색으로 가져와 세기에 따라 여러 wave를 연주할 수 있습니다.

2. 후면 패널의 [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 드라이브를 연결합니다.



PRO

3. "INST" 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.

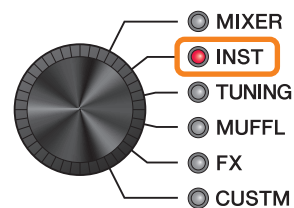


악기 선택 화면이 나타납니다.



PROX

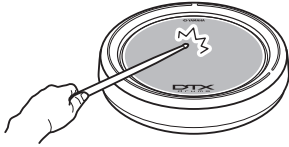
3. 페이더 선택 노브를 "INST"로 설정합니다.



INST 화면이 나타납니다.



4. 오디오 파일을 가져오려는 드럼 패드를 두드립니다.



두드린 패드의 이름이 약기 선택 화면에 나타나는지 확인합니다.

PRO

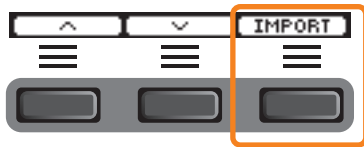


PROX



5. "IMPORT" 아래의 버튼(DTX-PRO의 경우 [F3], DTX-PROX의 경우 [F1])을 누릅니다.

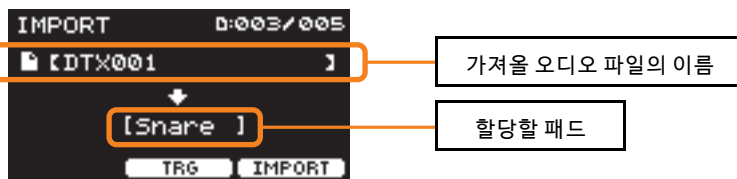
PRO



PROX



IMPORT 화면이 표시됩니다.

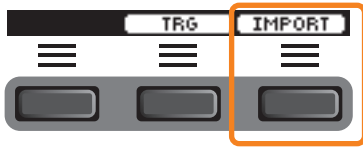


6. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 가져올 파일을 선택합니다.



"TRG" 버튼([F2])을 누르거나 패드를 두드리면 패드 선택을 변경할 수 있습니다.

7. "IMPORT" 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.

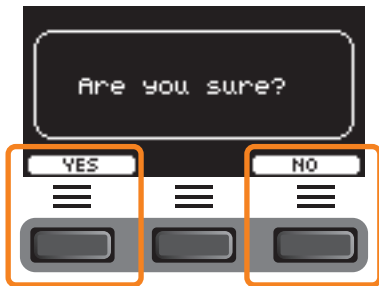


가져오기 확인 화면이 나타납니다.



8. "YES" 버튼([F1])을 눌러 가져옵니다.

"NO" 버튼([F3])을 눌러 가져오기를 취소하면 5단계 화면으로 돌아갑니다. 가져오기를 실행하는 동안 "CANCEL" 버튼([F3])을 눌러 가져오기를 중지하면 5단계 화면으로 돌아갑니다.



가져오기가 완료되면 "**Completed.**" 메시지가 나타납니다. DTX-PRO의 경우 가져오기 화면으로 돌아가며 DTX-PROX의 경우 페이더 선택 노브를 사용하기 전에 표시된 화면으로 돌아갑니다. 가져온 후에는 설정을 저장해야 합니다.

CLICK 모드

“SETTING” 아래의 버튼([F3])을 사용하면 박자, 타이머 설정, 클릭 사운드 유형 및 출력 대상과 같은 다른 설정들을 변경할 수 있습니다.



SETTING ([F3]) 기능 목록




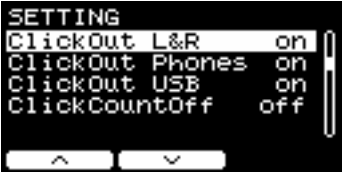
- CLICK
 - [F1] TAP
 - [F2] VOLUME
 - [F3] SETTING
 - SoundSet
 - Beat
 - Timer

 - ClickOut L&R
 - ClickOut Phones
 - ClickOut USB
 - ClickCountOff

 - Voice Category
 - VoiceNumber
 - Tuning
 - Import Wav

SETTING ([F3]) 파라미터 설명

CLICK/SETTING

화면	파라미터	설정	설명
	SoundSet	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	클릭 사운드(강세 및 박자)를 세트로 변경합니다.
	Beat	1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16	클릭의 박자를 선택합니다.
	Timer	OFF, 00:30-60:00 (30초 단위)	이 파라미터를 사용하여 타이머를 설정합니다. 타이머 상태는 CLICK 화면에 표시되어 있습니다.
			 <p>타이머를 시작하려면 [START/STOP] 버튼 (DTX-PRO)이나 [CLICK] 버튼 (DTX-PROX)을 누릅니다. 타이머 사용 중 남은 시간이 표시됩니다.</p>
			 <p>타이머 사용 중 "+30 SEC" 아래의 버튼([F3])을 눌러 30초씩 타이머를 연장합니다.</p>
	ClickOut		각 잭으로 클릭 사운드를 출력할지 (on), 출력하지 않을지 (off) 설정합니다.
	L&R	on, off	OUTPUT [R] 및 [L/MONO] 잭으로 출력을 전환합니다.
	Phones		Phones 잭으로 출력을 전환합니다.
	USB		[USB TO HOST] 단자로 출력을 전환합니다.
	ClickCountOff	off, 1, 2	한 소절이나 두 소절 뒤에서 멈추도록 클릭 사운드를 설정합니다. off 로 설정하면 클릭 사운드가 계속 연주됩니다.

화면	파라미터	설정	설명
 <p>“Acc...” 또는 다른 이름이 화면의 우측 하단에 나타나면 아래의 버튼([F3])을 눌러 설정하려는 클릭 타이밍을 선택합니다. 선택한 클릭 타이밍은 화면 우측 상단 모서리에 표시됩니다.</p>			다른 음색을 설정하거나 각 클릭 타이밍의 튜닝을 변경할 수 있습니다(Acc 및 박자). 오디오 파일을 가져와 클릭 사운드로 사용할 수도 있습니다.
	Category	<i>Kick1, Kick2, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal1, Cymbal2, HiHat1, HiHat2, Perc, Effect, User</i>	클릭 사운드의 음색 카테고리를 선택합니다.
	VoiceNumber	0(할당되지 않음) - 값은 음색 카테고리에 따라 다릅니다. (Data List 참조)	클릭 사운드의 음색 번호를 선택합니다.
	Tuning	-24.0 - 0.0 - +24.0	클릭에 선택한 음색의 튜닝을 설정합니다. 0.1은 10센트에 해당됩니다.
	Import Wav		“가져온 오디오 파일을 클릭 사운드로 재생”을 참조하십시오.

가져온 오디오 파일을 클릭 사운드로 재생

USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일(.wav)을 불러와 원하는 클릭 타이밍의 클릭 사운드로 연주할 수 있습니다.

절차

1. USB 플래시 드라이브의 루트 디렉터리에 컴퓨터의 오디오 파일을 저장합니다.

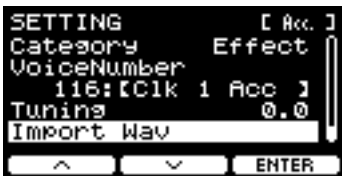
오디오 파일 조건: wav 포맷

주

- 일부 wav 형식의 오디오 파일은 가져오지 못할 수도 있습니다.
- 오디오 파일이 폴더 안에 있는 경우 PRO 시리즈 모듈에서 인식되지 않습니다.

2. 후면 패널의 [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 드라이브를 연결합니다.

3. Click/SETTING/Import Wav 화면에서 “ENTER” 버튼([F3])을 누릅니다.



PRO [CLICK] 버튼 → SETTING([F3]) → *Import Wav*
PROX 모드 선택 “CLICK” → SETTING([F3]) → *Import Wav*

4. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 가져오려는 오디오 파일을 선택한 후 “Acc.” 또는 다른 이름 아래의 버튼([F2])을 눌러 오디오 파일에 사용하려는 리듬을 선택합니다.



5. “IMPORT” 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.

6. 확인 화면이 나타나면 “YES” 버튼([F1])을 누릅니다. 가져오기를 원하지 않으면 “NO” 버튼([F3])을 눌러 이전 화면으로 돌아갑니다.



RECORDER 모드

“SETTING” 아래의 버튼 ([F3])을 사용하여 재생 속도 및 녹음 소스와 같은 다른 설정들을 변경할 수 있습니다.



SETTING ([F3]) 기능 목록

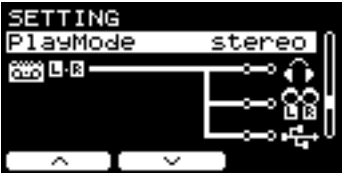
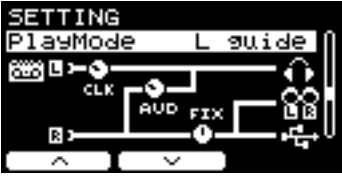
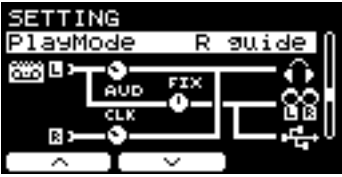
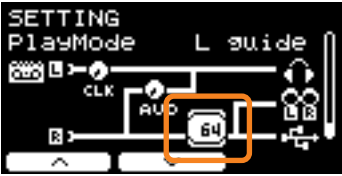
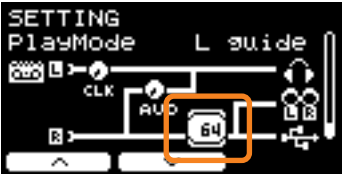
Recorder (Select audio)

- [F1] Record/Stop
- [F2] Play/Stop
- [F3] SETTIN
 - Speed
 - RecGain
 - RecordingSource
 - Click
 - AUX In
 - USB Audio
 - Recorder Playback
 - Bluetooth (PROX)
 - PlayMode
 - Recorder Backing Output Level

SETTING ([F3]) 파라미터 설명

RECORDER/SETTING





화면	파라미터	설정	설명
	Speed	0.50x-1.50x	재생 속도를 설정합니다.
	RecGain	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB, +18dB	녹음에 대한 입력 게인을 설정합니다.
	RecordingSource		녹음 소스를 선택합니다. "↖" 및 "↘" 버튼을 사용하여 커서를 이동한 다음, [-][+] 컨트롤러를 사용하여 설정을 켜거나(녹화하려면 체크 표시를 함) 끕니다(녹화를 취소하려면 체크 표시를 제거합니다).
	Click	off, on	클릭음
	AUX In	off, on	[AUX IN] 잭을 통한 오디오 신호 입력
	USB Audio	off, on	[USB TO HOST] 단자를 통한 오디오 신호 입력(예: 컴퓨터에서 재생하는 음악)
	Recorder Playback	off, on	레코더 재생 사운드
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth	off, on	Bluetooth를 통한 오디오 신호

화면	파라미터	설정	설명
	PlayMode		오디오 파일 재생에 대한 설정을 선택합니다.
		stereo	이 설정을 사용하면 일반 스테레오 파일을 재생할 수 있습니다. 다음 세 개의 커넥터에서 오디오 신호를 출력할지 여부도 지정할 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> • [PHONES] 잭 • [OUTPUT] 잭 • [USB TO HOST] 단말기
		L guide	가이드(클릭) 사운드가 L 채널에서 나오고 반주 사운드가 R 채널에서 나오는 오디오 파일을 재생하려면 이 설정을 선택하십시오. 가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드는 중앙 팬 위치의 [PHONES] 잭에서 출력되며, 반주 사운드는 중앙 팬 위치의 [OUTPUT] 잭과 [USB TO HOST] 단말기에서 출력됩니다. 헤드폰을 사용할 때 [CLICK] 노브(또는 슬라이더)로 안내(클릭) 사운드의 음량을 조절하고, [AUDIO] 노브(또는 슬라이더)로 반주 사운드를 조절할 수 있습니다.
		R guide	가이드(클릭) 사운드가 R 채널에서 나오고 반주 사운드가 L 채널에서 나오는 오디오 파일을 재생하려면 이 설정을 선택합니다.
	Recorder Backing Output Level	0-127	PlayMode 를 L guide 또는 R guide 로 설정한 경우 Backing Output Level 을 설정합니다.

트레이닝 기능을 사용하여 연습


트레이닝은 다양한 드럼 기술을 효과적으로 숙달하기 위해 사용할 수 있는 기능입니다. PRO 시리즈 모듈에서 이용할 수 있는 트레이닝 형식은 10가지입니다. 연습 용도로 모듈에 내장된 트레이닝곡 및 클릭을 사용할 수 있습니다.

● 트레이닝 형식

다양한 곡 연주 학습		
	1. TRAINING SONG	다양한 음악 카테고리 및 프레이즈에 맞춰 연주합니다.
	2. PART MUTE	한 번에 한 악기 또는 한 파트와 함께 프레이즈를 연습합니다.
	3. SONG PART GATE	트레이닝곡의 특정 파트나 구역을 독립적으로 연주할 수 있도록 학습합니다.
	4. SONG SCORE GATE	연주 숙달 수준을 확인합니다.

* SONG PART GATE 및 SONG SCORE GATE를 통해서 트레이닝곡 1~10만 사용할 수 있습니다.
1~10번 트레이닝곡은 DTX402 시리즈에 포함된 트레이닝곡과 동일합니다. 드럼 악보(PDF)는 아래 웹사이트에서 이용할 수 있습니다.
<https://download.yamaha.com/>

정확하게 리듬을 연주하는 학습		
	5. RHYTHM GATE	박자를 완벽하게 맞춰 연주할 수 있도록 학습합니다.
	6. RHYTHM GATE TRIPLET	박자를 완벽하게 맞춰 셋잇단음표를 연주할 수 있도록 학습합니다.
	7. DYNAMIC GATE	각각의 타격 강도를 조절할 수 있도록 학습합니다.
	8. MEASURE BREAK	쉼표와 필인을 하는 동안 정확한 템포를 유지할 수 있도록 학습합니다.
	9. CHANGE UP	곡 중간중간 리듬의 변화로 다양한 구절을 연주할 수 있도록 학습합니다.

드럼 연주에 필요한 체력 구축		
	10. FAST BLAST	

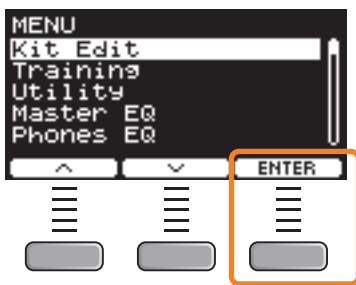
트레이닝 시작 및 종료

DTX-PRO의 트레이닝 사용 방법에 대한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.
이 지침에서는 DTX-PROX가 예로 사용됩니다.

1. [MENU] 버튼을 누릅니다.



2. “^” 및 “v” 아래의 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 “Training”을 선택한 후 “Enter” 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.



TRAINING 화면이 나타납니다.

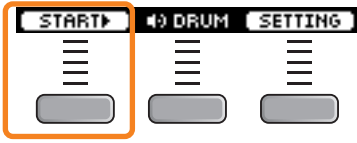


3. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 트레이닝 형식을 선택합니다.



트레이닝 형식에 대한 더 많은 정보는 "[트레이닝 형식에 대한 자세한 내용](#)" (페이지 115)을 참조하십시오.
트레이닝곡 선택, 트레이닝 시간(타이머 설정) 또는 난이도와 같은 그 밖의 설정의 경우 “SETTING” 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.

4. “START” 또는 “STANDBY” 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.



5. 드럼을 연주합니다.

선택한 트레이닝 형식에 제공된 지침에 따라 패드를 두드립니다.

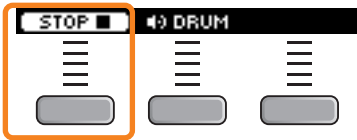
트레이닝 중 실시할 수 있는 작업에 대한 자세한 내용은 "트레이닝 형식에 대한 자세한 내용" (페이지 115)을 참조하십시오.

트레이닝곡의 템포를 변경하려면 [TEMPO] 노브를 돌립니다.

트레이닝곡의 음량을 변경하려면 [AUDIO] 슬라이더를 사용합니다.

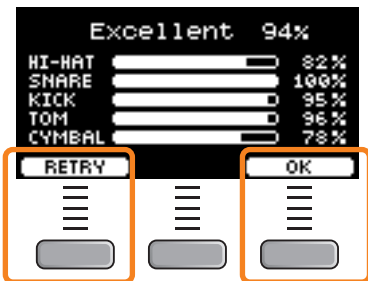
6. 트레이닝을 종료하려면 “STOP” 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.

SONG SCORE GATE와 FAST BLAST는 자동으로 멈춥니다.



트레이닝 결과나 등급은 연습 종료 후 나타납니다.

트레이닝 결과의 예
(5. RHYTHM GATE의 경우)



트레이닝을 재시작하려면 “RETRY” 아래의 버튼([F1])을 누르고 트레이닝을 종료하려면 “OK” 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.

- 트레이닝 결과는 TRAINING SONG 및 PART MUTE 종료 시에는 표시되지 않습니다.
- SONG PART GATE와 MEASURE BREAK의 경우 반복 시작 전 종료 시 트레이닝 결과가 나타납니다. 트레이닝 결과는 연습 종료 시 나타나지 않습니다.

7. TRAINING 화면을 닫으려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

트레이닝 형식에 대한 자세한 내용

PRO 시리즈 모듈에서 이용할 수 있는 10가지 트레이닝 형식은 다음과 같습니다.

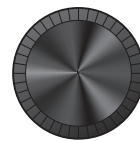


1. TRAINING SONG

다양한 음악 카테고리 및 프레이즈를 따라 연주할 수 있습니다.

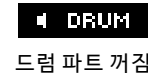
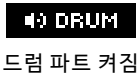
트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:

1. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 트레이닝곡을 선택합니다.
2. 트레이닝곡에 맞춰 드럼을 연주합니다.



드럼 음소거

트레이닝곡의 드럼 파트를 음소거합니다. 버튼을 눌러 설정을 켜거나 끕니다.

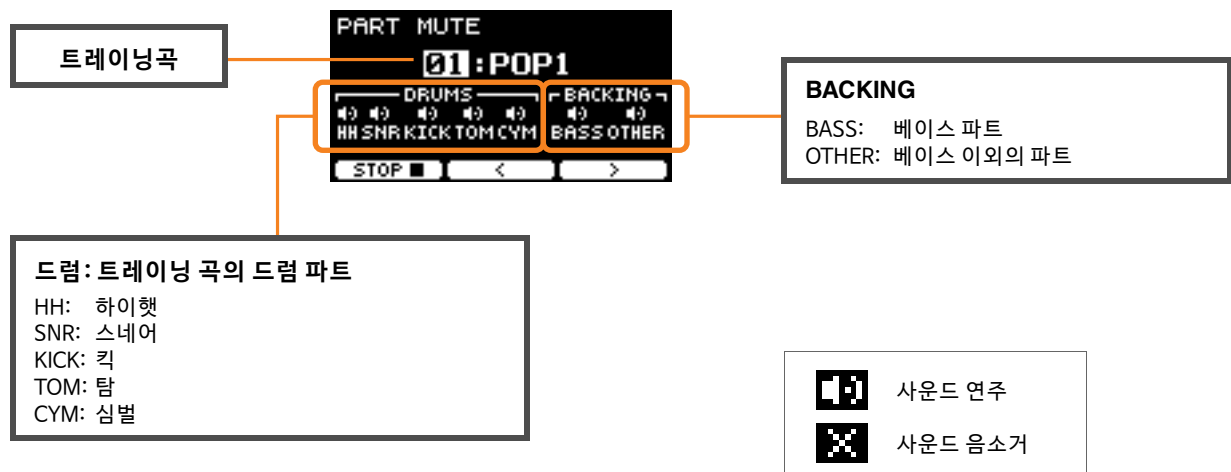




2. PART MUTE

Part Mute는 드럼 파트의 일부나 전체(예: 스네어 및 킥)와 반주 파트(드럼이 아닌 파트)를 음소거할 수 있는 연습입니다. **Part Mute**는 많은 면에서 유용합니다. 예를 들어 트레이닝곡의 스네어 파트만 연습하거나 베이스 기타 사운드만으로 연습하여 리듬 섹션 기술을 강화할 수 있습니다. 이 연습은 채점이 되지 않는다는 점에 유의하십시오.

트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



- 음소거할 파트 선택:

“ < ” 및 “ > ” 아래의 버튼([F2] 및 [F3])을 사용하여 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 파트를 선택합니다.



3. SONG PART GATE

Song Part Gate는 한 번에 트레이닝곡의 한 파트나 한 섹션을 연습하기 위한 실습입니다. 예를 들어, 트레이닝곡의 중요한 파트를 학습하기 위한 목적으로 특정 프레임을 집중적으로 연습하거나 개별적인 손/발 조정을 연습하기 위한 파트를 선택할 수 있습니다. **Song Part Gate**를 시도하기 전에 다른 트레이닝 연습을 통해 드럼 기술을 연습한 후 **Song Score Gate** (118페이지)를 시도하여 트레이닝곡의 모든 섹션을 끝까지 연주합니다.

악보(PDF)는 아래 Yamaha 웹사이트에서 이용할 수 있습니다.

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

Support 웹사이트에 접속하여 "Manual Library"를 클릭한 다음 해당 모델 이름을 입력하십시오.

트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



- 트레이닝곡 또는 연습할 파트 변경:

“^” 및 “v” 아래의 버튼([F2] 및 [F3])을 사용하여 커서를 옮긴 후 [-] [+] 컨트롤러를 사용하여 트레이닝곡 또는 섹션을 선택합니다.

이때 트레이닝곡 1~10만 사용할 수 있습니다.

점수는 반복 전 프레임이 끝날 때 표시됩니다.





4. SONG SCORE GATE

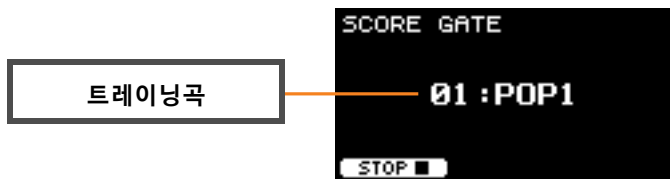
Song Score Gate는 전체 트레이닝곡의 모든 파트나 섹션을 끝까지 연주하기 위한 최종 연습입니다. 먼저 **Song Part Gate** (117페이지)를 숙달한 후 **Song Score Gate**를 연습하는 것이 좋습니다.

악보(PDF)는 아래 Yamaha 웹사이트에서 이용할 수 있습니다.

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

Support 웹사이트에 접속하여 "Manual Library"를 클릭한 다음 해당 모델 이름을 입력하십시오.

트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



● 트레이닝곡 변경

[-] [+] 컨트롤러를 사용하여 트레이닝 노래를 선택합니다.
이때 트레이닝곡 1~10만 사용할 수 있습니다.

점수는 트레이닝곡 끝부분에 도달하면 표시됩니다.



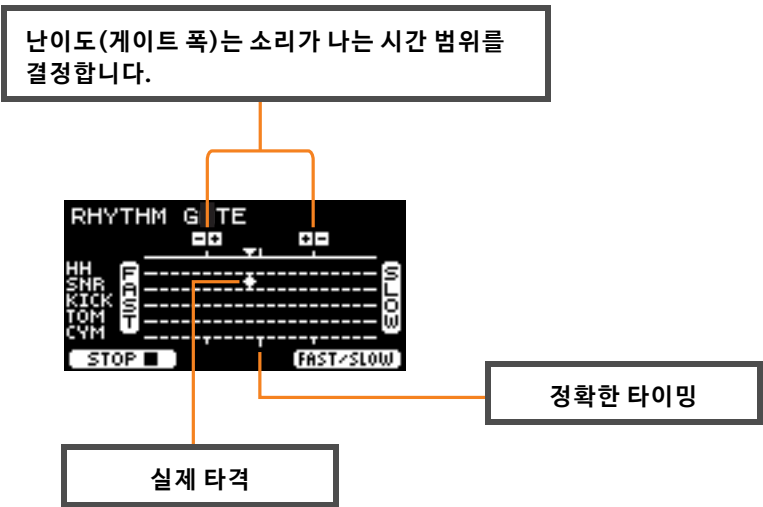
5. RHYTHM GATE



6. RHYTHM GATE TRIPLET

Rhythm Gate는 적절한 타이밍에 클릭에 맞춰 패드를 두드리기 위한 연습입니다. **Rhythm Gate**는 16분 음표를 사용하는 연습인 반면, **Rhythm Gate Triplets**는 셋잇단음표를 사용하는 연습입니다. 너무 빠르거나 늦게 두드리면 소리가 나지 않습니다.

트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



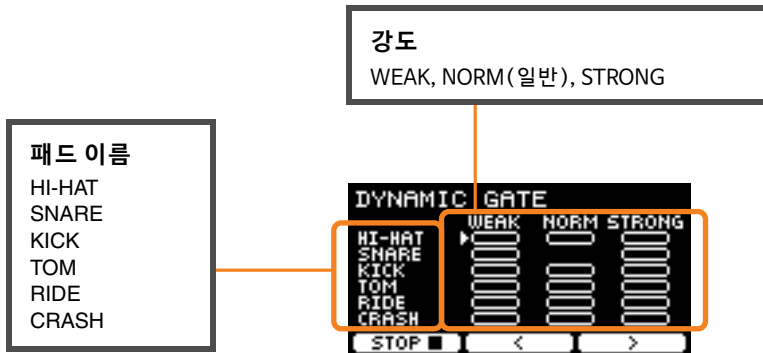
- 난이도(게이트 폭) 변경
더 좁은 게이트 폭을 설정하여 난이도를 올립니다.
[-][+] 컨트롤러를 사용하여 게이트 폭을 조절합니다.
- 타이밍 표시등 방향 변경
FAST에서 SLOW 방향을 SLOW에서 FAST 방향으로 변경할 수 있습니다.
“FAST/SLOW” 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.



7. DYNAMIC GATE

Dynamic Gate는 적절한 다이내믹에 맞춰 연주를 하기 위한 연습입니다. 목표는 약함, 보통, 강함의 3가지 레벨을 제어하는 것입니다. 잘못된 다이내믹으로 두드리면 소리가 나지 않습니다. 연습의 마지막에 적절한 다이내믹에 맞춰 얼마나 정확하게 쳤는지가 평가됩니다. **Dynamic Gate**를 숙달하면 상황에 따라 다이내믹을 조절할 수 있는 숙련된 드럼 연주자가 될 것입니다.

트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



- 특정 다이내믹에 음소거되도록 패드 사운드 설정

예를 들어, NORM 범위 안에서 패드를 두드릴 때에만 패드 소리가 나도록 설정할 수 있습니다. 이 경우 WEAK 및 STRONG을 작동 중지시킵니다.



“<” 및 “>” 아래의 버튼([F2] 및 [F3])을 사용하여 커서()를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 사각형 표시(사운드 있음) 또는 숨기기(사운드 없음)를 선택합니다.

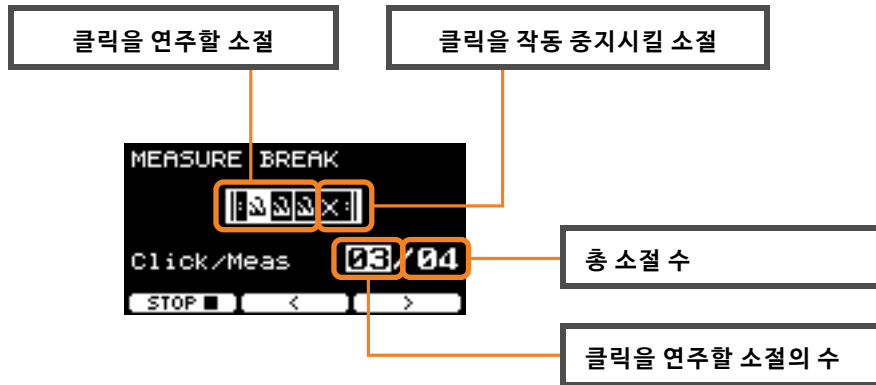
패드를 두드려도 커서 위치를 변경할 수 있습니다.



8. MEASURE BREAK

Measure Break는 메트로놈 없이 일정한 템포를 유지하기 위한 연습입니다. 쉬어가기 후 소절의 첫 번째 박자를 얼마나 정확히 치는지가 평가됩니다. **Measure Break**를 완전히 익히면 쉬어가기나 필인 후에도 일정한 템포를 유지할 수 있습니다.

트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



- 특정 소절 수를 설정하여 클릭 또는 총 소절 수 연주

“<” 및 “>” 아래의 버튼([F2] 및 [F3])을 사용하여 커서를 옮긴 후 [-] [+]를 사용하여 소절 수를 설정합니다.



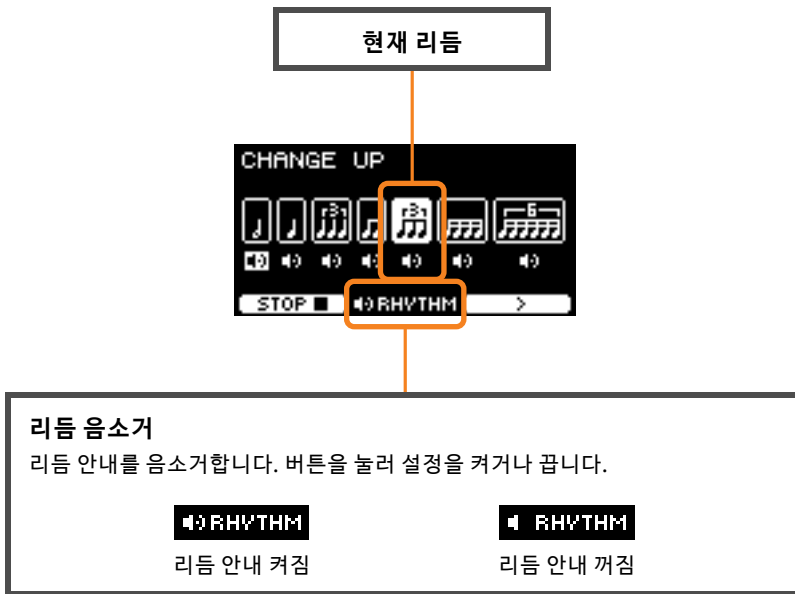
9. CHANGE UP

Change Up은 두 소절마다 바뀌는 7가지의 리듬을 연주하는 연습입니다. 리듬에 따라 얼마나 타이밍을 잘 유지하는지가 평가됩니다. 리듬이 바뀌어도 일정한 템포를 유지하도록 최선을 다하십시오.

*: 7가지 연습 리듬 패턴:



트레이닝 중 실시할 수 있는 작업:



● 어떤 리듬을 연습할지 선택

“>” 아래의 버튼([F3])을 사용하여 커서를 옮긴 후 [-] [+] 컨트롤러를 사용하여 설정을 변경합니다.



연습할 리듬



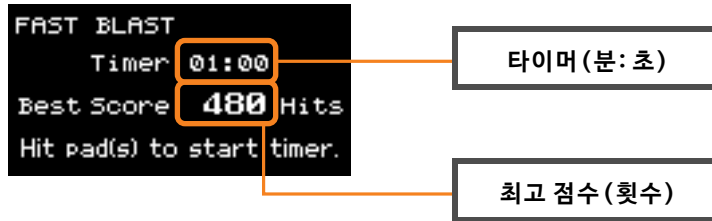
연습을 건너뛸 리듬

SETTING에서 소절 수를 변경할 수 있습니다.

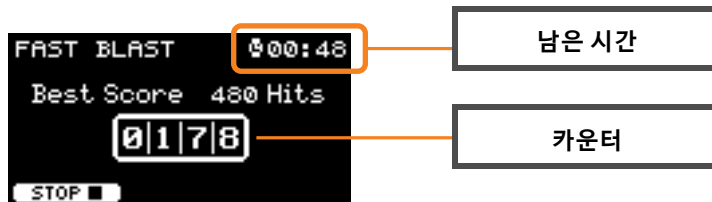


10. FAST BLAST

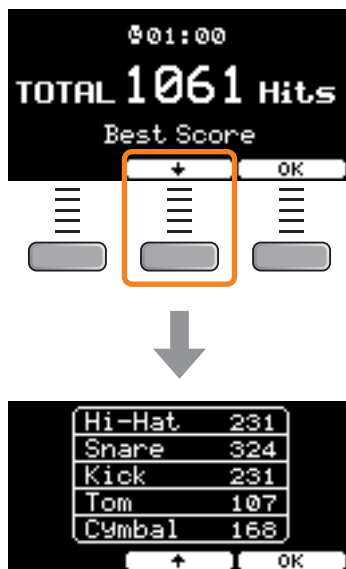
Fast Blast는 드럼 연주에 필요한 체력을 구축하기 위한 연습입니다. 제한 시간 내에 최대한 많이 패드를 두드립니다.



제한 시간 내에 최대한 많이 패드를 두드립니다.
패드를 두드리기 시작할 때 타이머가 카운트되기 시작합니다.

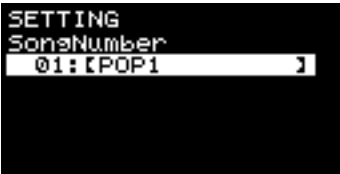


결과가 화면에 나타납니다.
각 패드의 Hits를 확인하려면 “+” 아래에 표시된 버튼 ([F2])을 누릅니다.



SETTING ([F3]) 파라미터 설명

1. TRAINING SONG

화면	파라미터	설정	설명
	SongNumber	1-37	트레이닝곡을 선택합니다. 트레이닝곡 1~10은 DTX402 시리즈에 포함된 곡과 동일합니다. 드럼 악보(PDF)는 아래 웹사이트에서 이용할 수 있습니다. https://download.yamaha.com/

2. PART MUTE

화면	파라미터	설정	설명
	AutoMute	on, off	자동 음소거 기능을 켜거나 끕니다. “on”으로 설정된 경우 패드를 두드리면 드럼 파트가 음소거됩니다. 자동 음소거된 파트를 일정 시간 동안 두드리지 않으면 자동으로 음소거가 해제됩니다.
	SongNumber	1-37	트레이닝곡을 선택합니다. 1~10번 트레이닝곡은 DTX402 시리즈에 포함된 트레이닝곡과 동일합니다. 드럼 악보(PDF)는 아래 웹사이트에서 이용할 수 있습니다. https://download.yamaha.com/
	Mute ON/OFF	on <input checked="" type="checkbox"/> (사운드 연주)	트레이닝곡의 드럼 파트 또는 반주 파트 중 어느 것을 음소거할지 선택합니다. 이 설정은 PART MUTE 화면에 나타납니다.
	Hi-Hat	off <input checked="" type="checkbox"/> (사운드 음소거)	
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Bass		
	Other		

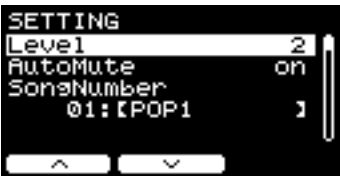
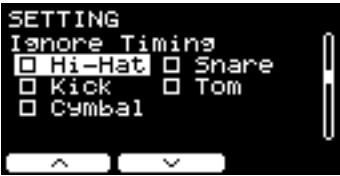


3. SONG PART GATE

화면	파라미터	설정	설명
	Timer	OFF(무한), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	트레이닝을 위한 타이머를 설정합니다. 타이머가 설정 시간에 이르면 트레이닝이 자동으로 종료됩니다. 이 파라미터를 OFF 이외의 다른 시간으로 설정한 경우 트레이닝 중 표시되는 화면의 우측 상단에 남은 시간이 표시됩니다.
	Level	1(쉬움) ~ 5(어려움)	난이도를 설정합니다.
	AutoMute	off, on	자동 음소거 기능을 켜거나 끕니다. on으로 설정된 경우 패드를 두드리면 드럼 파트가 음소거됩니다. 자동 음소거된 파트를 일정 시간 동안 두드리지 않으면 자동으로 음소거가 해제됩니다.
	SongNumber	1 - 10	트레이닝곡을 선택합니다. 1~10번 트레이닝곡은 DTX402 시리즈에 포함된 트레이닝곡과 동일합니다. 드럼 악보(PDF)는 아래 웹사이트에서 이용할 수 있습니다. https://download.yamaha.com/
	PartNumber	트레이닝곡에 따라 다름 (DTX402 시리즈의 드럼 악보 참조)	연습할 파트 번호를 선택합니다. 파트 번호는 DTX402 시리즈에 사용되는 Drum Score의 "Lesson Phrases" 섹션에 포함된 레슨에 해당됩니다.
	Ignore Timing	off, on	이 파라미터를 사용하여 타이밍이 off일 때 어떤 패드에서 소리가 나게 할지 선택합니다.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		




4. SONG SCORE GATE

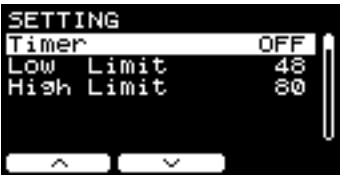


화면	파라미터	설정	설명
	Level	1(쉬움) ~ 5(어려움)	난이도를 설정합니다.
	AutoMute	off, on	자동 음소거 기능을 켜거나 끕니다. on으로 설정된 경우 패드를 두드리면 드럼 파트가 음소거됩니다. 자동 음소거된 파트를 일정 시간 동안 두드리지 않으면 자동으로 음소거가 해제됩니다.
	SongNumber	1-10	트레이닝곡을 선택합니다. 1~10번 트레이닝곡은 DTX402 시리즈에 포함된 트레이닝곡과 동일합니다. 드럼 악보(PDF)는 아래 웹사이트에서 이용할 수 있습니다. https://download.yamaha.com/
	Ignore Timing	off, on	이 파라미터를 사용하여 타이밍이 off일 때 어떤 패드에서 소리가 나게 할지 선택합니다.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

5. RHYTHM GATE

6. RHYTHM GATE TRIPLET

화면	파라미터	설정	설명
	Timer	OFF(무한), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	트레이닝을 위한 타이머를 설정합니다. 타이머가 설정 시간에 이르면 트레이닝이 자동으로 종료됩니다. 이 파라미터를 OFF 이외의 다른 시간으로 설정한 경우 트레이닝 중 표시되는 화면의 우측 상단에 남은 시간이 표시됩니다.
			
	Level	1(쉬움) ~ 4(어려움)	난이도(게이트 폭)를 설정합니다.
	Indicator	일반 (FAST: 왼쪽, SLOW: 오른쪽), 반대 (SLOW: 왼쪽, FAST: 오른쪽)	타이밍 표시등 방향을 변경할 수 있습니다. 트레이닝 중 표시되는 화면에서 “FAST/SLOW” 아래의 버튼([F3])을 누르면 설정을 변경할 수 있습니다.
			
	Ignore Timing	off, on	이 파라미터를 사용하여 타이밍이 off일 때 어떤 패드에서 소리가 나게 할지 선택합니다.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Click/Song	Click, Song	클릭 사운드나 트레이닝곡을 연주할지 선택합니다.
	(Click/Song)을 Song으로 설정한 경우에만 이용 가능 SongNumber	1 - 37	트레이닝곡을 선택합니다. 1~10번 트레이닝곡은 DTX402 시리즈에 포함된 트레이닝곡과 동일합니다. 드럼 악보(PDF)는 아래 웹사이트에서 이용할 수 있습니다. https://download.yamaha.com/

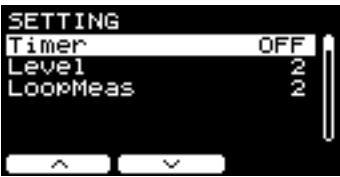









7. DYNAMIC GATE

화면	파라미터	설정	설명
	Timer	OFF(무한), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	트레이닝을 위한 타이머를 설정합니다. 타이머가 설정 시간에 이르면 트레이닝이 자동으로 종료됩니다. 이 파라미터를 OFF 이외의 다른 시간으로 설정한 경우 트레이닝 중 표시되는 화면의 우측 상단에 남은 시간이 표시됩니다.
	Low Limit	2-99	약한 스트로크와 중간 스트로크 간 한계값을 설정합니다.
	High Limit	2-99	중간 스트로크와 강한 스트로크 간 한계값을 설정합니다.
	SelectLevel	WEAK, NORM, STRONG	각 패드를 두드리기 위한 강도를 선택합니다.
	HI-HAT	<input checked="" type="checkbox"/> WEAK <input checked="" type="checkbox"/> NORM <input checked="" type="checkbox"/> STRONG	트레이닝 중 표시되는 화면에서 “◀” 또는 “▶” ([F2] 또는 [F3])를 사용하여 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 설정을 변경합니다.
	SNARE	<input checked="" type="checkbox"/> WEAK <input type="checkbox"/> NORM <input checked="" type="checkbox"/> STRONG	
	KICK	<input checked="" type="checkbox"/> WEAK <input type="checkbox"/> NORM <input checked="" type="checkbox"/> STRONG (사운드 연주),	
	TOM	<input type="checkbox"/> WEAK <input type="checkbox"/> NORM <input type="checkbox"/> STRONG (사운드 음소거)	
	RIDE	<input type="checkbox"/> WEAK <input type="checkbox"/> NORM <input type="checkbox"/> STRONG	
	CRASH	<input type="checkbox"/> WEAK <input type="checkbox"/> NORM <input type="checkbox"/> STRONG	



8. MEASURE BREAK

화면	파라미터	설정	설명
	Timer	OFF(무한), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	트레이닝을 위한 타이머를 설정합니다. 타이머가 설정 시간에 이르면 트레이닝곡이 자동으로 종료됩니다. 이 파라미터를 OFF 이외의 다른 시간으로 설정한 경우 트레이닝 중 화면의 우측 상단에 남은 시간이 표시됩니다.
	Level	1(쉬움) ~ 5(어려움)	난이도를 설정합니다.
	Meas with Click	1-9	연주할 클릭의 소절 수를 설정합니다.
	Total Meas	2-10	총 소절 수를 설정합니다.

9. CHANGE UP

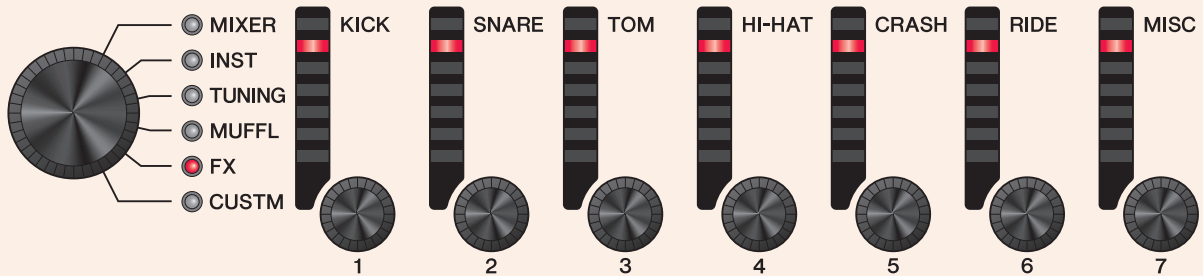
화면	파라미터	설정	설명
	Timer	OFF(무한), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	트레이닝을 위한 타이머를 설정합니다. 타이머가 설정 시간에 이르면 트레이닝이 자동으로 종료됩니다. 이 파라미터를 OFF 이외의 다른 시간으로 설정한 경우 트레이닝 중 표시되는 화면의 우측 상단에 남은 시간이 표시됩니다.
			
	Level	1(쉬움) ~ 5(어려움)	난이도를 설정합니다.
	LoopMeas	1, 2, 4	순환할 소절 수를 설정합니다.
	Select Rhythm	 2분 음표 4분 음표 4분 음표 셋잇단음표 8분 음표 8분 음표 셋잇단음표 16분 음표 16분 음표 셋잇단음표	 (연습), (미연습) 연습할 리듬을 선택합니다. “  ” 및 “  ” 아래의 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 설정 변경을 합니다. 트레이닝 중 표시되는 화면에서 “  ” 아래의 버튼([F3])을 사용하여 커서를 옮긴 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 설정을 변경합니다.
			
	Ignore Timing	off, on	이 파라미터를 사용하여 타이밍이 off일 때 어떤 패드에서 소리가 나게 할지 선택합니다.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

10. FAST BLAST

화면	파라미터	설정	설명
	<i>FastBlastTimer</i>	off, 10 sec, 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	타이머를 설정합니다. 설정은 FAST BLAST 화면에 표시되어 있습니다.
			 <p>시간을 선택하면 화면에 남은 시간이 표시됩니다. 패드를 두드리기 시작할 때 타이머가 시작됩니다. 타이머가 0:00에 이르면 트레이닝이 자동으로 종료되며, 두드린 총 횟수와 최고 점수가 화면에 표시됩니다.</p> <p>“off”를 선택하면 화면의 우측 상단에 경과 시간이 표시됩니다. “STOP■” 버튼([F1])을 눌러 트레이닝을 종료하면 두드린 총 횟수와 최고 점수가 화면에 표시됩니다.</p> 


각 악기에 적용되는 이펙트 정도 변경

각 악기에 적용할 이펙트 정도를 설정할 수 있습니다.



1. 페이더 선택 노브를 사용하여 파라미터를 선택합니다.

화면	파라미터	설정	설명
	<i>FX1 SEND</i>	0 - 127	이펙트 1로 전송할 악기의 전송 레벨을 설정합니다.
	<i>FX2 SEND</i>	0 - 127	이펙트 2로 전송할 악기의 전송 레벨을 설정합니다.
	<i>TranAtk</i>	-50 - 0 - +50	트랜센트 이펙트의 어택을 조절합니다.
	<i>TranRls</i>	-50 - 0 - +50	트랜센트 이펙트의 릴리스를 조절합니다.
	<i>InsType</i>	이펙트 유형(157페이지) (<i>Pad3, Pad5, Pad7</i> 또는 <i>Pad13</i> 으로 설정 불가)	삽입 이펙트의 유형을 선택합니다.

화면	파라미터	설정	설명
	<i>InsDepth</i>	0 - 127 (<i>Pad3, Pad5, Pad7</i> 또는 <i>Pad13</i> 으로 설정 불가)	적용할 삽입 이펙트의 깊이를 설정합니다.

2. LED 로터리 페이더 [①(KICK)]~[⑦(MISC)]를 사용하여 설정을 조절합니다.


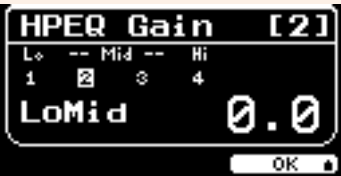


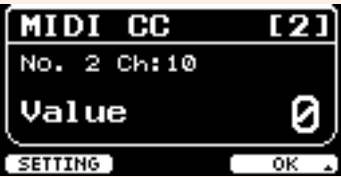
패널에 표시되는 항목	<i>KICK</i>	<i>SNARE</i>	<i>TOM</i>	<i>HI-HAT</i>	<i>CRASH</i>	<i>RIDE</i>	<i>MISC</i>
패드	<i>Kick</i>	<i>Snare</i>	<i>Tom1</i> <i>Tom2</i> <i>Tom3</i>	<i>Hi-Hat</i>	<i>Crash1</i> <i>Crash2</i>	<i>Ride</i>	그 외

3. 패드 그룹 안에 다수의 패드가 존재할 때 [PAD SELECT] 버튼을 눌러 사용하려는 패드를 선택합니다.

맞춤 설정 구성

아래 표시된 설정은 맞춤으로 설정 가능합니다.
(Master EQ, Phones EQ 게인, 각 클릭 타이밍의 음량 및 MIDI 컨트롤 변경에 대한 전송 설정)

1. 페이더 선택 노브를 사용하여 파라미터를 선택합니다.

화면	파라미터	설정	설명
	MEQ Gain	-12 - 0 - +12	이 파라미터를 사용하여 Lo, LoMid, Mid, HiMid 및 Hi MEQ Freq 설정의 중심 주파수 레벨을 증폭시키거나 차단합니다. MENU/Master EQ 에서 Gain 이외의 다른 MEQ 파라미터를 조절할 수 있습니다.
	HPEQ Gain	-12.0 - 0.0 - +12.0	이 파라미터를 사용하여 Lo, LoMid, HiMid 및 Hi HPEQ Freq 설정의 중심 주파수 레벨을 증폭시키거나 차단합니다. MENU/Phones EQ 에서 Gain 이외의 다른 HPEQ 파라미터를 조절할 수 있습니다.
	CLICK Vol	0-10	각 클릭 타이밍의 음량을 조절합니다.
			음색 1과 2를 서로 전환합니다. 이 두 음색은 서로 다른 카운팅 방식을 사용합니다.
	MIDI CC		LED 로터리 페이더를 사용하여 전송할 MIDI 컨트롤 변경을 설정합니다.
	SETTING ([F1])		
	CC No.	CC01-CC95	이 파라미터를 사용하여 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.
	MinValue	0-127	최소값을 설정합니다.
	MaxValue	0-127	최대값을 설정합니다.
	MIDI Ch	1-16	출력 대상인 MIDI 채널을 설정합니다.

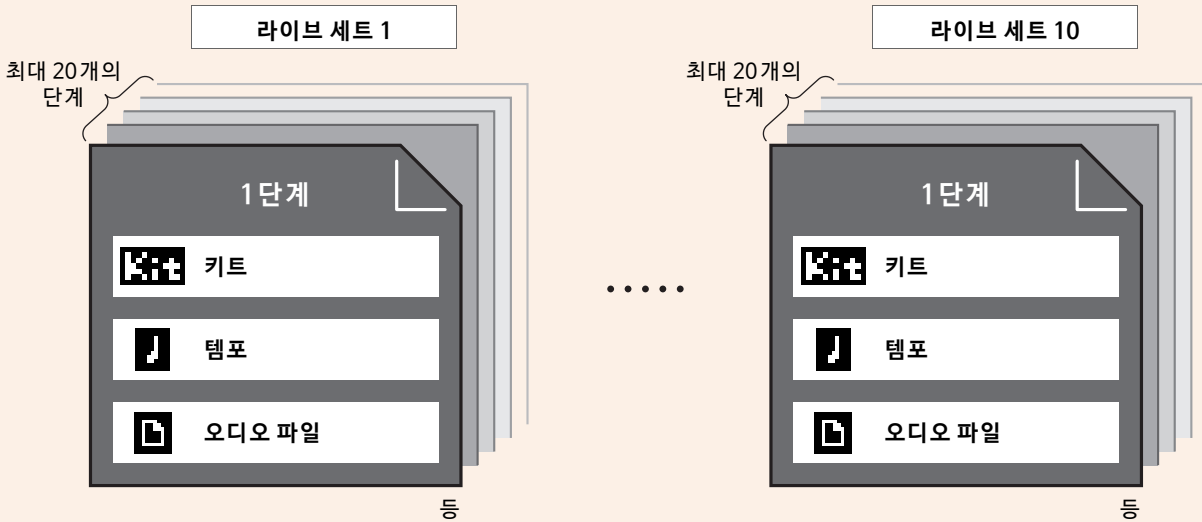
2. LED 로터리 페이더 [1]~[7]을 사용하여 설정을 조절합니다.

MEQ는 [1]~[5], HPEQ는 [1]~[4], ClickVol은 [1]~[6], MIDI CC는 [1]~[7]을 사용합니다.

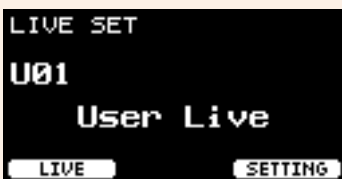
LIVE SET

라이브 세트는 키트, 템포, 오디오 파일 및 원하는 순서로 정한 다른 설정들을 결합한 것입니다. 예를 들어, 라이브 연주 시 공연 목록 순서로 일련의 키트를 생성하거나 일상적인 연습을 할 때 사용할 수 있도록 어려운 난이도 순서로 일련의 오디오 파일을 배열할 수 있습니다.

DTX-PROX를 사용하면 최대 10개의 라이브 세트를 저장하여 연주 중 언제든지 사용할 수 있습니다.



LIVE SET 기능 목록




Select Live Set (PROX)

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


LIVE ([F1]) 기능 설명

LIVE SET/LIVE

화면	버튼	설명
	PLAY/STOP ([F1])	오디오 파일 재생 및 클릭 사운드를 시작하거나 정지합니다. 템포 설정과 파일 선택 모두 “off”로 설정하면 이 버튼은 나타나지 않습니다.
	XSTICK ([F2])	KIT 화면의 크로스 스틱 설정과 동일합니다.
	DISPLAY ([F3])	화면을 전환합니다.

SETTING ([F3]) 기능 설명

LIVE SET/SETTING

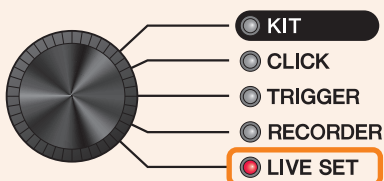
화면	버튼	설명
	EDIT ([F1])	라이브 세트를 편집합니다.
	DELETE ([F2])	라이브 세트를 삭제합니다.
	SORT ([F3])	라이브 세트를 정렬합니다.

라이브 세트 편집

각 단계마다 설정을 등록하여 라이브 세트를 생성할 수 있습니다.

LIVE SET에서 편집하려는 단계 선택

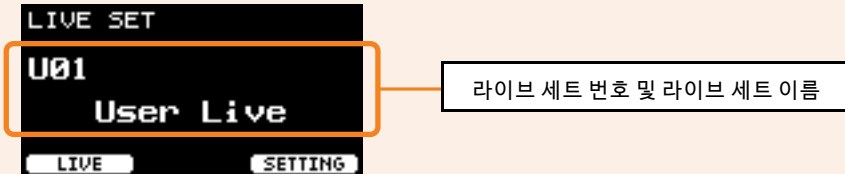
1. 모드 선택 노브를 “LIVE SET”로 설정합니다.



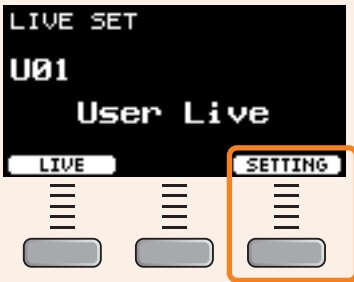
LIVE SET 화면이 나타납니다.



2. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 라이브 세트를 선택합니다.



3. "SETTING" 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.



LIVE SET EDIT 화면이 나타납니다.

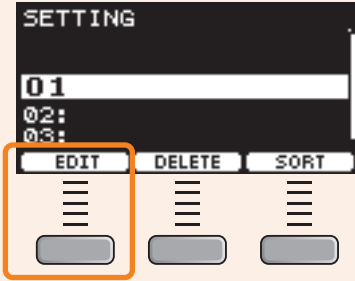


4. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 단계를 선택합니다.



단계 등록

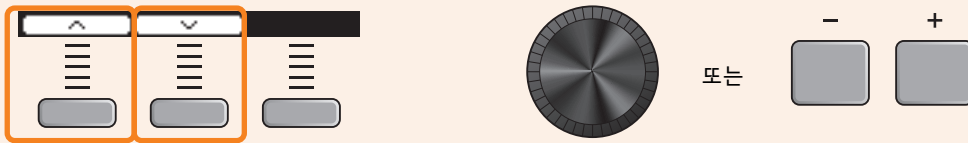
1. 등록하려는 단계를 선택한 상태에서 “EDIT” 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.



EDIT STEP 화면이 나타납니다.



2. “^” 및 “v” 아래의 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 커서를 이동하고, [-] [+] 컨트롤러를 사용하여 설정을 선택합니다.



각 단계마다 등록할 수 있는 파라미터는 다음과 같습니다.

화면	파라미터	설정	설명
	Step Name		[-] [+] 컨트롤러를 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 12자의 단계 이름을 할당할 수 있습니다.
			모든 문자 입력을 완료하면 “OK” 버튼([F2])을 누릅니다.

화면	파라미터	설정	설명
	(키트)	off, 키트 번호	단계에 대한 키트를 등록합니다. 이 설정이 off 이면 키트는 변경되지 않습니다.
	(템포)	off, 30.0 - 300.0	단계에 대한 템포를 등록합니다. “off”인 경우, “PLAY” 버튼을 눌러도 클릭 사운드가 연주되지 않습니다. 오디오 파일도 “off”인 경우, “PLAY” 버튼이 나타나지 않습니다.
	(클릭) PreCount	off, 1, 2(소절 수)	PreCount 소절 수를 설정합니다. 오디오 파일과 클릭 사운드를 동시 연주로 설정한 경우 곡이 시작되기 전에 PreCount 가 추가됩니다.
	CountOff	off, 1, 2, stop	한 소절 또는 두 소절 동안 연주할 클릭 사운드를 설정합니다. “off”로 설정하면 클릭 사운드가 계속 연주됩니다. “stop”으로 설정하면 PreCount 가 종료될 때 클릭이 멈춥니다.
	(오디오 파일)	off, 001 - 1000	오디오 파일을 준비한 후 DTX-PROX 사용설명서에 수록된 “반주 곡에 연주를 겹쳐 녹음”의 “반주 곡(오디오 파일) 준비”에 설명된 대로 USB 플래시 드라이브에 저장합니다.
	Wav&Click Sync	off, on	“on”으로 설정된 경우 “PLAY” 버튼을 누르면 오디오 파일과 클릭 사운드가 동시에 시작됩니다. 오디오 파일의 템포와 일치하는 값으로 Tempo 를 설정하고, Offset Time 을 설정하여 재생 시작 타이밍을 조절한 후 PreCount 를 설정합니다.
	Offset Time	0 ms - 99sec999ms (1 ms 단위)	이 파라미터를 사용하여 오프셋 시간을 설정합니다. 오디오 파일 재생과 클릭 사운드가 맞지 않을 때 이 설정을 조절합니다. 이 문제를 해결하려면 먼저 오디오 파일이 시작된 후 곡의 첫 박자까지 소요되는 시간을 확인한 후 이 파라미터에 시간 값을 설정합니다. 오프셋 시간은 클릭의 첫 박자 타이밍과 PreCount 에 대한 타이밍을 결정합니다.

3. 다음 단계를 등록하려면 먼저 LIVE SET EDIT 화면이나 STEP EDIT 화면으로 돌아간 후 [-][+] 컨트롤러를 사용하여 단계를 선택합니다.



4. 모든 단계를 등록했다면 라이브 세트를 저장합니다.
 “새 이름으로 맞춤 설정 라이브 세트 저장”(141페이지)을 참조하십시오.

오디오 파일의 템포에 클릭 맞추기

오디오 파일에 포함된 곡의 템포가 고정된 경우 오디오 파일에 클릭을 맞출 수 있습니다.

1. 오디오 파일을 선택합니다.
2. 곡 템포와 일치하는 클릭 템포를 찾습니다.
3. 오디오 파일 시작 후 곡의 첫 박자까지 소요되는 시간을 확인한 후 이 시간을 *Offset Time*으로 설정합니다.
 - 3-1. 오디오 파일을 선택한 상태에서 *Offset Time*으로 커서를 옮깁니다.
 - 3-2. “PLAY” 버튼([F3])을 눌러 오디오 파일 재생을 시작한 후 곡의 첫 박자에서 “STOP” 버튼([F3])을 누릅니다. 화면의 우측 상단에 오디오 재생 경과 시간이 나타납니다.

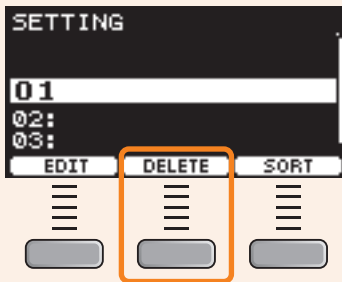


- 3-3. 여기에 표시된 시간을 *Offset Time*으로 설정합니다.
 버튼을 누를 때 약간 지연되기 때문에 화면에 표시된 시간은 첫 박자의 실제 시간과 다를 수 있습니다. 화면에 표시된 시간보다 약 100 ms 짧게 *Offset Time*을 설정하면 오프셋 타이밍을 더욱 쉽게 설정할 수 있습니다.
 PRO 시리즈 모듈과 함께 제공된 *Cubase AI*와 같은 DAW 소프트웨어를 사용하면 오디오 파일을 열고 wave를 더욱 자세하게 살펴볼 수 있도록 zoom하여 첫 박자의 시작 시간도 찾을 수 있습니다.
4. *Wav&Click Sync*를 “on”으로 설정한 후 “PLAY”([F3])를 누릅니다.
 설정된 *Offset Time* 이후에 클릭이 시작됩니다.
*Offset Time*을 올바르게 설정한 경우 곡의 첫 박자와 동시에 클릭이 시작됩니다. 클릭 및 첫 박자가 여전히 off의 경우 *Offset Time*을 다시 조절합니다.

곡 재생이 시작되기 전에 프리카운트를 추가하려면 *PreCount*로 원하는 소절 수를 설정합니다.
 프리카운트 이후 클릭을 멈추려면 *CountOff*를 “stop”으로 설정합니다.

단계 삭제

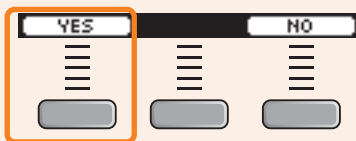
1. 삭제하려는 단계를 선택한 상태에서 “DELETE” 아래의 버튼([F2])을 누릅니다.



DELETE STEP 확인 화면이 나타납니다.



2. 단계를 삭제하려면 “YES” 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.

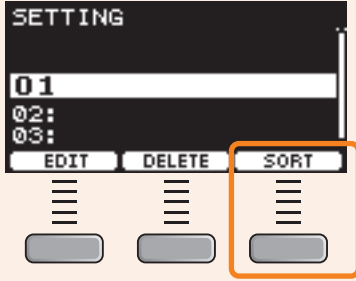


삭제를 취소하려면 “NO” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 화면이 1단계로 돌아갑니다.

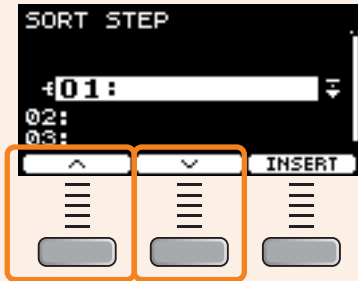
삭제가 완료되면 “**Completed.**” 메시지가 나타나고 화면이 1 단계로 돌아갑니다.

단계 정렬

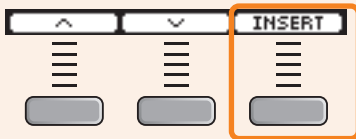
1. 정렬하려는 단계를 선택한 상태에서 “SORT” 아래의 버튼([F3])을 누릅니다.



2. "▲" 및 "▼" 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 단계를 원하는 곳으로 이동합니다.



3. “INSERT” 버튼([F3])을 누릅니다.



“INSERT” 버튼([F3])을 누르면 재배치된 순서가 설정되며 이에 따라 단계 번호가 바뀝니다.

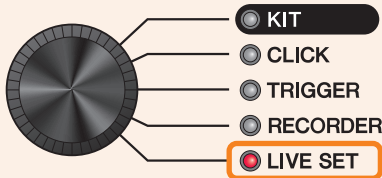
새 이름으로 맞춤 설정 라이브 세트 저장

맞춤 설정한 라이브 세트 설정을 키트 저장과 동일한 방식으로 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 DTX-PROX 사용설명서의 “새 이름으로 맞춤 설정 키트 저장”을 참조하십시오.

저장된 라이브 세트 사용

라이브 세트에 오디오 파일을 사용하려면 먼저 오디오 파일이 포함된 USB 플래시 드라이브를 후면 패널의 [USB TO DEVICE] 단자에 꽂습니다.

1. 모드 선택 노브를 “LIVE SET”로 설정합니다.



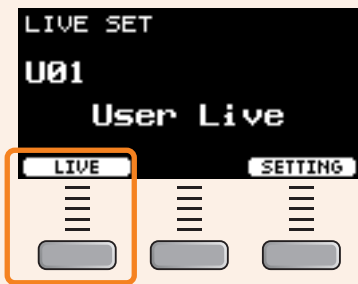
LIVE SET 화면이 나타납니다.



2. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 라이브 세트를 선택합니다.



3. “LIVE” 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.



LIVE SET PLAY 화면이 나타납니다.

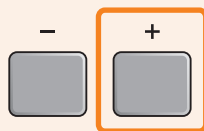


단계 이름을 입력하지 않았다면 단계 이름 필드에는 단계 번호만 나타납니다.

4. 오디오 파일이나 클릭 사운드를 재생하려는 경우 “PLAY” 아래의 버튼([F1])을 누릅니다.



5. 드럼을 연주합니다.
6. 다음 단계로 진행하려면 [+] 버튼을 누릅니다.



7. 완료하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.
그러면 LIVE SET 화면으로 돌아갑니다.

라이브 연주를 위한 설정

라이브 연주에 유용한 설정과 기능은 아래 표시되어 있습니다.

설정

● AutoPowerOff

라이브 연주의 경우 오토 파워 오프 기능을 비활성화하는 것이 좋습니다.

설정 오토 파워 오프 빠른 취소(사용설명서 참조), *MENU/Utility/General/AutoPowerOff*

● 클릭(ClickOut L&R)

출력 잭으로 전송되는 클릭 출력을 끕니다.

설정 *CLICK/SETTING/ClickOut L&R*

● PROX Individual Output

각 패드의 출력 대상을 선택합니다. 프리셋을 사용하여 개별 패드 설정을 동시에 변경할 수 있습니다. 현장의 믹서 입력 수나 Y형 케이블 사용에 따라 선택할 수 있는 8개, 4개, 3개의 신호 경로 프리셋이 제공됩니다.

설정 *MENU/Utility/Indiv Out*

개별 출력에서 출력된 사운드에서 패널 컨트롤을 건너뛵니다(값이 패널과 달라질 때 사운드에 미치는 영향 방지).

설정 *MENU/Utility/Indiv Out/Routing/TranComplnsByp*
MENU/Utility/Indiv Out/Routing/MixerBypass

● Output Gain (L&R, PROX IndivOut)

각 출력 잭의 출력 레벨과 연결 장치의 설정이 다를 때 게인을 조절할 수 있습니다.

설정 *MENU/Utility/Output Gain*

● Aux In Input Mode

라이브 현장에서 AUX IN 잭에 믹서를 연결하면 헤드폰을 통해서만 PA 시스템에서 전송된 오디오 신호(모노 오디오)를 모니터링할 수 있습니다.

설정 *MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input Mode*에서 PA-HP 선택

PA에서 스테레오 오디오 신호를 모니터링하려면 입력 모드를 “stereo”로 설정하고 OUTPUT 잭으로 전송되는 출력을 “off”로 설정합니다.

● 가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드가 L 및 R 채널로 분리된 오디오 채널의 라우팅 기능

가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드가 L 및 R 채널로 분리된 오디오 채널을 입력하고 재생할 수 있습니다.

PRO [VOLUME] 노브를 사용하면 헤드폰의 가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드 간 밸런스를 쉽게 조절할 수 있습니다.

PROX 슬라이더를 사용하면 헤드폰의 가이드(클릭) 사운드와 반주 사운드 간 밸런스를 쉽게 조절할 수 있습니다.

설정 *MENU/Utility/Input Output/.../InputMode*에서 *L guide* 또는 *R guide* 선택
*RECORDER/SETTING/PlayMode*에서 *L guide* 또는 *R guide* 선택

기능

● Pad Function

PRO 라이브 연주 중 패드를 두드려 다른 키트로 전환하거나, 클릭 사운드를 시작하거나 중지할 수 있습니다.

PROX 라이브 연주 중 패드를 두드려 라이브 세트의 다음 단계로 진행하거나, 오디오 재생 또는 클릭 사운드를 시작하거나 중지할 수 있습니다.

설정 *MENU/Utility/Pad/Pad Function*

● **PROX** 라이브 세트(오디오 곡, 클릭 설정 등)

내부 클릭을 사용하여 프리카운트를 추가하거나 오디오 파일 재생을 위해 (고정된 템포로) 클릭 사운드를 연주할 수 있습니다.

설정 *LIVE SET/SETTING/EDIT/Offset Time, PreCount, CountOff, Wav&Click Sync*

● **PROX** LED 로터리 페이더 (FX, MIDI CC 등)

실시간으로 각 패드에 대한 삽입 이펙트 유형을 설정하고 이펙트의 정도를 제어할 수 있습니다.

설정 페이더 선택 *FX/InsType, FX/InsDepth*

라이브 연주 상황에서는 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 전송하면 외부 장치와 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있습니다

설정 페이더 선택 *CUSTOM/MIDI CC*

● **PROX** 트리거

발생하는 크로스토크 상태는 현장에 따라 다를 수 있습니다. 현장에서 바로 크로스토크 설정을 신속하게 변경할 수 있으며, 원래 트리거 설정을 그대로 유지하면서 사용자 트리거로 설정을 저장할 수 있습니다.

설정 *TRIGGER/SETTING* → Store 에서 설정 변경 → TRIGGER 모드의 상단 화면에서 트리거 설정 전환

각 키트마다 트리거 설정을 변경할 수 있습니다.

설정 *MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink*

● 클릭 (Count Off 및 Click Out)

연주하기 전 곡의 템포를 확인할 수 있도록 하나 또는 두 소절을 연주한 후 자동으로 꺼지도록 클릭을 설정할 수 있습니다.

설정 *CLICK/SETTING/ClickCountOff*

PROX 라이브 세트의 단계에도 동일한 설정을 사용할 수 있습니다.

PROX 클릭 사운드도 *Indiv Out*으로 출력할 수 있습니다.

설정 *MENU/Utility/Indiv Out*의 4번째 페이지

● 샘플링된 사운드 가져오기

사용자 음색에 10개의 샘플링된 오디오 파일을 할당하여 각각 다른 세기에서 연주하도록 설정할 수 있습니다.

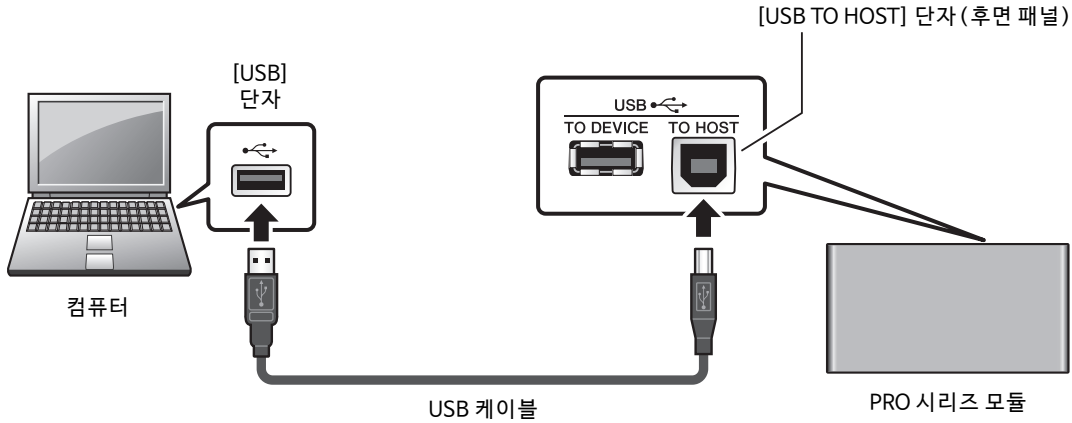
설정 *MENU/Job/User Voice*

4개의 레이어를 사용하면 최대 40개의 샘플링된 오디오 파일을 사용하여 각각 다른 세기에서 연주하도록 설정할 수 있습니다.

설정 *MENU/Kit Edit/Voice*

컴퓨터 연결

USB 케이블을 사용하여 컴퓨터에 PRO 시리즈 모듈을 연결하면 오디오나 MIDI 데이터를 전송하고 수신할 수 있습니다. 여기에는 컴퓨터에 PRO 시리즈 모듈을 연결하는 방법이 설명되어 있습니다.



주

USB 케이블은 제공되지 않습니다. PRO 시리즈 모듈에 컴퓨터를 연결하려면 3m 이하의 USB A-B형 케이블을 사용하십시오.

[USB TO HOST] 단자 사용 시 주의사항

[USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때 컴퓨터가 멈춰서 데이터가 훼손되거나 사라지지 않도록 다음 사항을 준수해야 합니다.

컴퓨터나 악기가 작동을 멈추면 응용프로그램 소프트웨어 또는 컴퓨터 OS를 다시 시작하거나 악기 전원을 껐다가 다시 켜십시오.

주의사항


- 3m 미만의 AB형 USB 케이블을 사용하십시오. USB 3.0 케이블은 사용할 수 없습니다.
- 악기의 전원을 켜고 끄거나 [USB TO HOST] 단자에 USB 케이블을 연결하거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
 - 컴퓨터에 열려 있는 모든 응용프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
 - 악기에서 데이터가 전송되지 않도록 합니다.
- 컴퓨터가 악기에 연결되어 있는 동안에는 (1) 악기의 전원을 끈 다음 다시 켜거나, (2) USB 케이블을 번갈아가며 연결/분리할 때 각 작업 간에 6초 이상 시간 간격을 두고 기다려야 합니다.

Yamaha Steinberg USB Driver 설치

Windows 컴퓨터와 함께 오디오 데이터를 사용하려면 *Yamaha Steinberg USB Driver*를 설치해야 합니다.

주
macOS 컴퓨터를 사용하거나 Windows 컴퓨터로 MIDI 데이터만 처리할 때에는 *Yamaha Steinberg USB Driver*를 설치할 필요가 없습니다.

1. 다음 URL에서 최신 Yamaha Steinberg USB Driver를 다운로드합니다.

<https://download.yamaha.com/>
[(드라이버 이름) ] 버튼을 누르고 파일을 다운로드한 후 엽니다.

- 주**
- 시스템 요구 사항에 대한 내용은 위의 웹페이지에 수록되어 있습니다.
 - 개선을 위해 고지 없이 *Yamaha Steinberg USB Driver*를 업그레이드할 수 있습니다. 자세한 내용과 최신 정보는 위의 웹사이트를 방문하십시오.

2. 컴퓨터에 *Yamaha Steinberg USB Driver*를 설치합니다.

자세한 내용은 *Yamaha Steinberg USB Driver* 설치설명서를 참조하십시오.

DAW 소프트웨어 사용

녹음 및 오디오 재생에 대한 자세한 내용은 DAW 소프트웨어 사용설명서를 참조하십시오.

MIDI 관련 참고

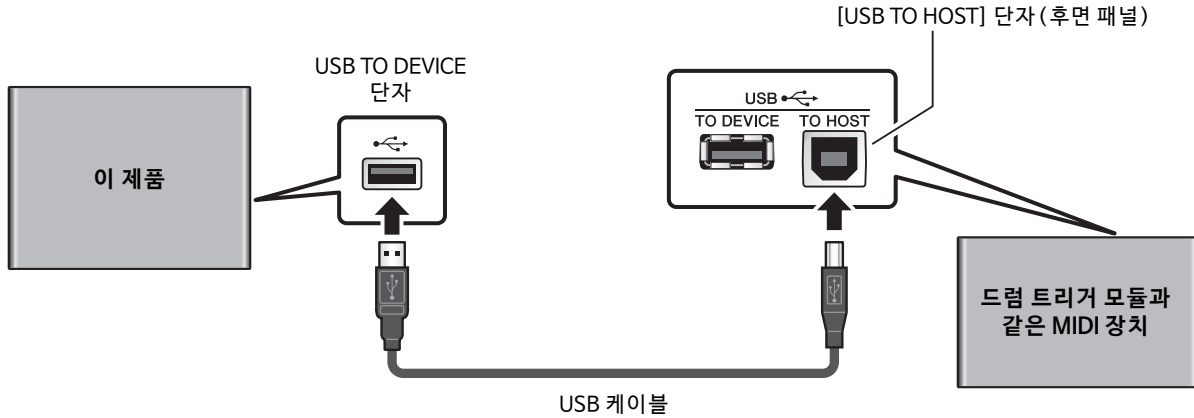
컴퓨터를 사용한 음악 제작 및 MIDI 관련 정보는 Data List(PDF)에 수록되어 있습니다.
Data List(PDF)는 다음 웹페이지에서 다운로드할 수 있습니다.

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

* 이 URL은 사전 통지 없이 언제든지 변경될 수 있습니다.

USB를 통해 다른 MIDI 장치 연결

본 제품의 버전 2 이상에는 USB 트리거 링크 기능이 추가되었습니다.아래 그림과 같이 장치를 연결하면 드럼 트리거 모듈 등의 다른 MIDI 장비에 있는 연주 데이터를 이 제품으로 전송하여 이 제품의 키트로 연주할 수 있습니다.



모델에 따라 트리거 입력 소스와 음색 지정이 달라지기 때문에 MIDI 음 맵은 호환성을 보장하기 위해 Ver.2이상의 제품에서만 사용할 수 있습니다.연결하려는 모델에 적합한 설정을 선택하려면 아래 단계를 따르십시오.

1. MENU/Utility/Pad/Note Map에 액세스합니다.
2. [-][+] 컨트롤러를 사용하여 연결된 장치를 선택합니다.
자세한 내용은 60페이지를 참조하십시오.



주

- 제품의 [USB TO DEVICE] 단자는 MIDI 데이터 수신만 가능합니다(전송 불가능).

문제 해결

증상	가능한 원인	해결 방법	
		DTX-PRO	DTX-PROX
<p>소리가 나지 않습니다.</p> <p>밸런스가 맞지 않습니다.</p>	케이블이 제대로 연결되지 않았습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • PRO 시리즈 모듈이 헤드폰이나 앰프 및 스피커와 같은 외부 오디오 시스템에 올바르게 연결되었는지 확인합니다. • 사용 중인 케이블의 연결 상태가 양호한지 확인합니다. 	
	패드 설정이 올바르게 구성되지 않았습니다.	<p><i>MENU/Utility/Pad</i>의 “<i>PadFunction</i>” 설정을 “off”로 전환합니다.</p>	
	트리거 설정이 부적절합니다.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Pad Type</i>” 파라미터를 확인합니다. • <i>MENU/Trigger/Curve</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Curve</i>에서 “<i>Velocity Curve</i>” 파라미터를 확인하고 <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>에서 “<i>Gain</i>” 파라미터를 확인합니다. • 사운드가 출력되지 않을 수 있으므로 <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Minimum Level</i>” 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다. • <i>MENU/Trigger/Input Mode</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Input Mode</i>의 설정을 확인합니다. 	
	필터 및 감쇄 설정이 올바르게 구성되지 않았습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 필터를 사용하는 경우 사운드 출력을 차단하는 경우가 종종 있으므로 <i>VoiceFilter</i> 설정을 다시 조절합니다. • <i>MENU/Kit Edit/Voice</i>의 <i>VoiceFilter</i> 및 <i>VoiceDecay</i> 설정을 확인합니다. 	
	MIDI 설정이 올바르게 구성되지 않았습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice</i>의 “<i>MessageType</i>” 파라미터가 “note”로 설정되었는지 확인합니다. • <i>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice</i>의 “<i>MessageType</i>” 파라미터가 “note”로 설정되어 있을 때 <i>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice</i>의 “<i>Voice Number</i>” 파라미터가 “no assign”으로 설정된 경우 사운드가 연주되지 않습니다. • <i>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType</i>의 “<i>VellO</i>” 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다. 여기서 설정한 값보다 강하게 두드린 경우에만 패드에서 소리가 납니다. • <i>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType</i>의 “<i>TrgVel</i>” 파라미터가 너무 낮게 설정되지 않았는지 확인합니다. 트리거 세기가 낮으면 출력 음량이 낮습니다. • <i>MENU/Utility/General</i>의 “<i>MIDI LocalCtrl</i>” 파라미터가 “on”으로 설정되었는지 확인합니다. 	
	음량 또는 레벨 설정이 적절하지 않습니다.	<p>헤드폰 음량이 커지지 않습니다.</p> <p>메트로놈 음량이 커지지 않습니다.</p>	<p>다음 사항을 확인하십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> • PRO 시리즈 모듈에 연결된 앰프 및 스피커의 음량 컨트롤러 • <i>MENU/Kit Edit/Volume</i> • 조절할 수 있는 다이얼이 있는 모든 패드의 트리거 출력 레벨 • <i>MENU/KIT Edit/Kit Modifier/Effect/Other</i>의 “<i>EffectKnobVol</i>” (32페이지) 파라미터가 “on”으로 설정된 경우, 트리거 입력 소스의 음량은 [EFFECT] 노브를 사용하여 제어합니다. [EFFECT] 노브가 적절한 위치(적절한 볼륨)로 설정되어 있는지 확인합니다.
		<ul style="list-style-type: none"> • DTX-PRO 전면 패널의 [MASTER VOLUME] 노브 • MIXER 화면의 슬라이더 • 메트로놈(클릭) 음량 ([CLICK VOLUME] 노브) 	<ul style="list-style-type: none"> • DTX-PROX 상단 패널의 슬라이더 ([OUTPUT] 및 [PHONES]) • LED 로터리 페이더 • 메트로놈(클릭) 음량 ([CLICK] 슬라이더)

증상	가능한 원인	해결 방법	
		DTX-PRO	DTX-PROX
음량 밸런스가 맞지 않습니다	각 패드 간 음량 밸런스가 맞지 않습니다.	MIXER 화면의 슬라이더가 제대로 설정되었는지 확인합니다.	LED 로터리 페이더가 적절하게 설정되어 있는지 확인합니다.
	외부 오디오 장치와 PRO 시리즈 모듈 간 음량 밸런스가 맞지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> PRO 시리즈 모듈과 외부 오디오 장치의 출력 음량을 개별적으로 조절합니다. <i>MENU/Utility/Input Output/AUX In Gain</i>의 설정을 조절합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> [AUDIO VOLUME] 노브로 음량을 조절합니다. [AUDIO] 슬라이더로 음량을 조절합니다.
EQ 밸런스가 맞지 않습니다.	EQ 밸런스가 맞지 않습니다.	<i>Phones EQ</i> 및 <i>Master EQ</i> 를 조절합니다.	
위치 감지 기능이 내장된 패드가 사운드를 올바르게 생성하지 않습니다.		<ul style="list-style-type: none"> <i>Pad Type</i> 파라미터가 올바르게 설정되었는지 확인합니다. 심벌 패드의 방향을 확인합니다. 올바르게 설정되지 않은 경우 심벌 패드가 완전하게 기능하지 않을 수 있습니다. 위치 감지 기능을 지원하는 올바른 잭에 패드를 연결합니다. 	
헤드폰 음량이 너무 낮습니다. 헤드폰에서 킥 음량이 너무 낮습니다.		<ul style="list-style-type: none"> <i>MENU/Utility/Output Gain</i>의 값을 조절합니다. <i>PhonesEQ</i>를 조절합니다. 고음질 헤드폰을 사용합니다. 	한 번에 헤드폰을 하나씩 사용합니다. 한 번에 2개의 헤드폰을 사용하면 출력 레벨이 줄어 들 수 있습니다.
연주 중 어려움이 있습니다.	심벌/하이햇 사운드가 너무 약합니다. PRO 시리즈 모듈이 사운드를 생성하지만 감도(즉, 음량)가 매우 낮습니다.	<p>심벌 패드의 방향이 잘못되었습니다.</p> <p>하이햇 패드의 샤프트가 헐겁습니다.</p> <p>추가 펠트가 부착되어 있습니다.</p> <p>패드 유형 또는 트리거 파라미터가 잘못되었습니다.</p> <p>슬라이더가 최소로 설정되어 있습니다(DTX-PRO).</p> <p>LED 로터리 페이더가 최소 레벨로 설정되어 있습니다(DTX-PROX).</p> <p>패드에 대한 레벨 설정이 적절하지 않습니다.</p> <p>심벌 엣지 스위치가 감지되지 않았습니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 심벌 패드의 방향을 확인합니다. 잘못 설정된 경우 심벌 패드가 완전하게 기능하지 않을 수 있습니다. 사용 중 하이햇 스탠드의 샤프트가 헐거워져 하이햇 패드가 돌아갈 수 있습니다. 이 경우 패드가 올바르게 기능하지 않을 수 있습니다. 이 문제를 방지할 수 있도록 정기적으로 샤프트를 조이고 하이햇 패드의 위치를 확인할 것을 권장합니다. 심벌 패드 아래에 추가 펠트를 놓으면 음량이 줄어 들 수 있습니다. <i>Pad Type</i> 및 트리거 파라미터가 올바르게 설정되었는지 확인합니다. <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 "<i>Pad Type</i>" 파라미터로 표시된 패드 유형이 올바른지 확인합니다? (PRO 시리즈 모듈에 연결된 심벌 패드에 올바른 패드 유형을 선택합니다.) 다이얼이 있는 모든 패드의 트리거 출력 레벨을 통해 이를 조절할 수 있습니다. MIXER 화면의 슬라이더나 소리가 나지 않는 패드의 LED 로터리 페이더가 충분히 높게 설정되어 있는지 확인합니다. 패드를 두드리면 때 드럼 스틱이 패드 표면과 평행하지 확인합니다. 심벌 패드의 엣지 센서 스위치는 패드를 완전히 측면에서 두드리면 제대로 반응하지 않을 수 있습니다.
	이중 트리거가 발생합니다.		<ul style="list-style-type: none"> 트리거 설정이 제대로 구성되었는지 확인합니다. 해당 패드 또는 드럼 트리거에 출력이나 감도를 조절하는 컨트롤러가 있는 경우 아래로 돌립니다. <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 "<i>Gain</i>" 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다.
패드를 두드리지 않을 때 소리가 납니다. 두드리지 않은 패드에서 소리가 납니다(크로스토크가 발생하고 있습니다).		<ul style="list-style-type: none"> 트리거 설정이 제대로 구성되었는지 확인합니다. <i>MENU/Trigger/Crosstalk</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Crosstalk</i>의 "<i>Reject Lvl</i>" 파라미터를 적절한 레벨로 설정합니다. 레벨 조정기가 탑재된 별도 판매 패드를 사용하는 경우 레벨이 적절하게 설정되어 있는지 확인합니다. <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 "<i>Minimum Level</i>" 파라미터가 적절하게 설정되었는지 확인합니다. 	

증상	가능한 원인	해결 방법	
		DTX-PRO	DTX-PROX
2개의 패드를 동시에 두드릴 때 1개의 악기만 연주됩니다.		<ul style="list-style-type: none"> • 트리거 설정이 제대로 구성되었는지 확인합니다. • <i>MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type</i>에서 소리가 나지 않는 패드를 선택한 후 해당 Gain 파라미터의 값을 올립니다. • <i>MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type</i>에서 소리가 나지 않는 패드를 선택한 후 해당 <i>MinLevel</i> 파라미터의 값을 낮춥니다. 	
롤 및 플램 중 소리가 튕니다.		<i>MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i> 의 “ <i>Reject Time</i> ” 파라미터를 감소시킵니다.	
초크를 할 수 없습니다. 음소거할 수 없습니다.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Pad Type</i>” 파라미터를 확인합니다. • 심벌 패드의 방향을 확인합니다. 패드의 방향이 잘못 설정된 경우 심벌 패드가 완전하게 기능하지 않을 수 있습니다. 	
풋 클로즈 하이햇 사운드를 연주할 수 없습니다. 클로즈 하이햇 사운드를 생성하기 어렵습니다.	하이햇 패드의 샤프트가 헐겁습니다. 추가 펠트가 부착되어 있습니다. LED 로터리 페이더가 최소 레벨로 설정되어 있습니다(DTX-PROX). 패드에 대한 레벨 설정이 적절하지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 하이햇 컨트롤러나 하이햇 페달을 강한 힘으로 충분히 작동하고 있는지 확인합니다. • <i>MENU/Utility/Pad</i>의 “<i>FootClosePos</i>” 파라미터 설정을 낮춥니다. • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Pad Type</i>” 파라미터로 표시된 패드 유형이 올바른지 확인합니다. • 하이햇 패드나 하이햇 컨트롤러가 PRO 시리즈 모듈의 [CONTROL] 잭에 올바르게 연결되어 있는지 확인합니다. • 심벌 패드 아래에 추가 펠트를 놓으면 음량이 줄어들 수 있습니다. • MIXER 화면의 슬라이더나 소리가 나지 않는 패드의 LED 로터리 페이더가 충분히 높게 설정되어 있는지 확인합니다. 	
하이햇 스플래시 사운드가 의도대로 생성되지 않습니다.		<i>MENU/Utility/Pad</i> 의 “ <i>FootSplashSens</i> ” 파라미터를 조절합니다. 여기에서 “ <i>off</i> ”로 설정한 경우에는 하이햇 스플래시 사운드가 생성되지 않습니다.	
위치 감지 기능이 내장된 패드가 사운드를 올바르게 생성하지 않습니다.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Pad Type</i>” 파라미터를 확인합니다. • 심벌 패드의 방향을 확인합니다. 올바르게 설정되지 않은 경우 심벌 패드가 완전하게 기능하지 않을 수 있습니다. • 위치 감지 기능을 지원하는 올바른 잭에 패드를 연결합니다. • 위치 감지 기능과 호환되는 악기나 음색을 선택합니다. 자세한 내용은 Data List(PDF)를 참조하십시오. 	
(어쿠스틱 드럼에 부착된 드럼 트리거를 사용할 때) 신뢰성 있는 트리거 신호를 생성할 수 없습니다.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Pad Type</i>” 파라미터를 확인합니다. • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Gain</i>” 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다. • 권장 Yamaha 드럼 트리거(트리거 센서)나 패드만 사용하고 있는지 확인합니다. Yamaha 이외의 제조업체 제품을 사용하면 과도하게 많은 신호가 출력될 수 있어 결국 이중 트리거를 유발할 수 있습니다. • 헤드가 불규칙하게 진동하지는 않는지, 필요에 따라 음소거되어 있지는 않은지 확인합니다. • 드럼 트리거가 올바르게 설치되었는지 확인합니다. • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “<i>Reject Time</i>” 파라미터를 증가시킵니다. 거부 시간을 너무 높게 설정하면 플램, 롤 등을 정확하게 감지하지 못할 수 있으므로 너무 높게 설정하지 않습니다. • 베이스 드럼 소리가 길어질수록 이중 트리거가 더욱 쉽게 발생할 수 있습니다. 더 짧은 소리가 나도록 드럼을 조절합니다. 음소거/헤드 튜닝/헤드 변경을 시도해 봅니다. 	

증상	가능한 원인	해결 방법	
		DTX-PRO	DTX-PROX
음량이 매우 높을 때 (즉, 세기가 강할 때)에만 패드에서 소리가 납니다.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 “Gain” 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다. • <i>MENU/Trigger/Curve</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Curve</i>의 “Velocity Curve” 파라미터를 조절합니다. • <i>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType</i>의 “TrgVel” 설정을 확인합니다. 예를 들어, 이 파라미터가 “127”로 설정되어 있는 경우에는 패드를 약하게 두드려도 최대 세기가 생성됩니다. • 권장되는 Yamaha 패드만을 사용하고 있는지 확인합니다. Yamaha 이외의 제조업체 제품을 사용하면 과도하게 많은 신호가 출력될 수 있습니다. 	
패드에서의 의도하지 않은 소리가 납니다.		<ul style="list-style-type: none"> • 트리거 설정이 제대로 구성되었는지 확인합니다. • PRO 시리즈 모듈에서 재생되는 외부 MIDI 장치에서 예상된 소리가 나지 않으면 PRO 시리즈 모듈이 데이터를 전송하는 MIDI 채널의 음색 설정을 살펴보고, 전송되는 MIDI 데이터에 적절하지 확인합니다. • 레이어 B, C 또는 D에 할당된 음색에서 의도치 않은 소리가 납니다. • [2]TOM1/[3], [4]TOM2/[5], [6]TOM3/[7], [10]KICK/[11], [1]SNARE 또는 [12] 잭 중 하나에 2존 또는 3존 패드를 연결했을 때 예상치 못한 소리가 나기도 합니다. 이런 증상이 있다면 <i>Pad 3, Pad 5, Pad 7</i> 또는 <i>Pad 13</i>의 경우 <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>에서 “Pad Type” 파라미터를 “off”로 설정합니다. <i>Pad 1</i> 또는 <i>Pad 14</i>의 경우 <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>에서 올바른 패드 유형을 선택합니다. • 크로스토크 설정, 최소 레벨 설정 및 감도 설정을 확인합니다. 	
사운드가 왜곡됩니다.		<ul style="list-style-type: none"> • 이펙트가 적절하게 설정되었는지 확인합니다. 이펙트 유형과 파라미터 설정의 특정 조합의 경우에 사운드가 왜곡될 수 있습니다. • <i>MENU/Kit Edit/Voice</i>의 “VoiceFilter” 파라미터가 올바르게 구성되었는지 확인합니다. <i>VoiceQ</i> 설정 (필터 공명)에 따라 왜곡이 발생할 수 있습니다. • PRO 시리즈 모듈의 마스터 음량을 내립니다. 	
사운드가 멈추지 않고 계속 연주됩니다.		<p>홀드 기능이 켜지지 않았는지 확인합니다. KIT 화면(상단 화면)에서 [EXIT]를 눌러 KIT 사운드를 정지합니다.</p>	
이펙트를 적용할 수 없습니다.		<ul style="list-style-type: none"> • [EFFECT] 노브를 최소로 내린 상태는 아닌지 확인합니다. • 이펙트 유형이 “THRU” 또는 “NO EFFECT”로 설정되지 않았는지 확인합니다. • 이펙트 1 또는 이펙트 2의 InstSend 값이 충분히 높은지 확인합니다. 	
			이펙트가 Indiv Out을 통해 출력에 적용되지 않을 수 있습니다. 마스터 이펙트가 적용되지 않습니다. 삽입 이펙트는 설정에 따라 적용되지 않을 수 있습니다.
wave 템포가 변경되지 않습니다.		wave 템포를 변경할 수 없습니다. wave는 키트 템포 및 다른 설정과 상관없이 항상 가져온 파일의 원래 템포로 연주됩니다.	
패드 컨트롤러가 작동하지 않습니다.		패드 컨트롤러는 지원되지 않습니다.	
[REC] 버튼을 누르면 한 곡만 녹음할 수 있습니다. 이전 녹음이 덮어쓰기 됩니다.		오직 한 곡만 PRO 시리즈 모듈에 녹음할 수 있습니다.	
내 트레이닝 점수가 이상합니다.	크로스토크가 발생하고 있습니다.	“Crosstalk”에 대한 섹션을 참조하십시오.	

증상		가능한 원인	해결 방법	
			DTX-PRO	DTX-PROX
설정	PRO 시리즈 모듈이 관련 설정을 저장하지 않습니다.		PRO 시리즈 모듈은 [⏻](대기/켜짐) 버튼을 사용하여 끝 때마다 시스템 설정을 자동으로 저장합니다. • AC 어댑터의 플러그를 뽑아서 PRO 시리즈 모듈을 끄지 않습니다. 그러면 시스템 설정이 저장되지 않습니다.	
			키트, 클릭 세트 및 트리거에 대한 사용자 설정을 직접 저장해야 합니다.	키트, 클릭 세트, 트리거 및 라이브 세트에 대한 사용자 설정을 직접 저장해야 합니다.
	USB 플래시 드라이브에 데이터를 저장할 수 없습니다.		USB 1.1 호환 플래시 드라이브를 PRO 시리즈 모듈에 사용할 수 없습니다. • PRO 시리즈 모듈을 사용하여 USB 플래시 드라이브가 포맷되었는지 확인합니다. • USB 플래시 드라이브에 쓰기 방지가 되어 있지는 않은지 확인합니다. • 해당 USB 플래시 드라이브의 이용 가능한 공간이 데이터를 저장하기에 충분한지 확인합니다. <i>MENU/File</i> 의 “ <i>Memory Info</i> ”에서 이용 가능한 공간을 확인합니다.	
	USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일을 불러올 수 없습니다. USB 플래시 드라이브에서 표준 MIDI 파일을 불러올 수 없습니다.		USB 1.1 호환 플래시 드라이브를 PRO 시리즈 모듈에 사용할 수 없습니다. • PRO 시리즈 모듈에 이용 가능한 공간이 충분한지 확인합니다. • PRO 시리즈 모듈을 사용하여 USB 플래시 드라이브를 포맷합니다. • 읽을 파일이 (폴더가 아닌) USB 플래시 드라이브 루트 디렉토리 안에 있는지 확인합니다.	
	스마트 기기로 데이터를 전송하거나 스마트 기기에서 데이터를 전송할 수 없습니다.		연결을 확인합니다. 자세한 내용은 iPhone/iPad Connection Manual 또는 Smart Device Connection Manual for Android™를 참조하십시오.	
	<i>Bluetooth</i> 탑재 스마트 기기를 페어링하거나 PRO 시리즈 모듈에 연결할 수 없습니다.			• 스마트 기기의 <i>Bluetooth</i> 기능이 작동되는지 확인합니다. <i>Bluetooth</i> 를 통해 스마트 기기와 PRO 시리즈 모듈을 연결하려면 두 장치 모두 작동하고 있어야 합니다. • 스마트 기기와 PRO 시리즈 모듈을 페어링해야 합니다 (98페이지). • 근처에 2.4GHz 주파수 대역 신호를 출력하는 장치(전자레인지, 무선 LAN 장치 등)가 존재하는 경우 무선 주파수 신호를 방출하고 있는 장치로부터 PRO 시리즈 모듈을 멀리 옮깁니다.
wave가 연주되지 않습니다.	wave가 삭제되었습니다.	오디오 파일을 가져온 사용자 음색의 경우 wave를 삭제했다면 사운드가 더 이상 연주되지 않습니다.		

증상	가능한 원인	해결 방법	
		DTX-PRO	DTX-PROX
연결된 외부 장치에서 소리가 나지 않습니다.	장치가 올바르게 연결되지 않았습니다. MIDI 채널이 일치하지 않습니다. 기능이 패드에 할당되었습니다. 패드 음량이 낮습니다.	<ul style="list-style-type: none"> MIDI 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인합니다. MIDI 채널이 일치하는지 확인합니다. MIDI 설정에 대한 자세한 내용은 44페이지를 참조하십시오. USB MIDI 연결을 사용할 때 USB 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인합니다. 기능이 할당된 패드를 두드려도 소리가 나지 않습니다. <i>MENU/Utility/Pad</i>의 <i>"Pad Function"</i>을 <i>"off"</i>로 설정합니다. <i>MENU/Kit Edit/Voice</i>의 <i>"MessageType"</i> 파라미터가 <i>"note"</i>로 설정되었는지 확인합니다. <i>"note"</i>로 설정되지 않은 경우 소리가 나지 않습니다. <i>MENU/Kit Edit/Voice/MessageType</i>의 <i>"Vello"</i> 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다. 여기서 설정한 값보다 강하게 두드린 경우에만 패드에서 소리가 납니다. 사운드가 출력되지 않을 수 있으므로 <i>MENU/Trigger/Pad Type</i> 또는 <i>TRIGGER/SETTING/Pad Type</i>의 <i>"Minimum Level"</i> 파라미터가 너무 높게 설정되지 않았는지 확인합니다. 	
DAW 애플리케이션과 데이터를 교환할 수 없습니다.		<ul style="list-style-type: none"> 오토 파워 기능이 작동하여 PRO 시리즈 모듈 전원이 꺼지면 DAW 소프트웨어 연결이 끊어집니다. 이 연결을 복구하려면 DAW 애플리케이션을 닫고 PRO 시리즈 모듈 전원을 다시 켜 후 이 애플리케이션을 다시 실행합니다. 컴퓨터와 데이터를 교환하는 동안에는 오토 파워 오프 기능을 작동하지 않는 것이 좋습니다. Windows에서 오디오 데이터를 전송하려면 드라이버가 필요합니다. (147페이지) USB 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인합니다. 	
전원이 갑자기 꺼집니다.		오토 파워 오프 기능을 해제합니다.	
PRO 시리즈 모듈이 스위치 또는 트리거 신호를 전혀 수신하지 않습니다. PRO 시리즈 모듈을 출고 시 기본값으로 재설정하려고 합니다.		출고 시 설정 복원 기능을 사용하여 출고 시 기본값으로 설정을 복원합니다.	

이펙트 유형

● Ambi Type

이름	설명
No Effect	이펙트 적용 없이 건너뛰기
Hall 1	콘서트 홀 음향을 에뮬레이트하는 리버브
Hall 2	
Hall 3	
Hall 4	
Room 1	
Room 2	실내 음향을 에뮬레이트하는 리버브
Room 3	
Room 4	
Room 5	
Room 5	
Plate 1	금속판을 에뮬레이트하는 리버브
Plate 2	
Stage	무대 음향을 에뮬레이트하는 리버브
Space Simulator	터널, 동굴 등과 같은 넓은 공간의 잔향 음향을 에뮬레이트하는 이펙트
Reverb+Gate	게이트 리버브 이펙트와 리버브 이펙트를 결합한 이펙트
Reverb+Chorus	코러스 이펙트와 리버브 이펙트를 결합한 이펙트
Reverb+Phaser	페이저 이펙트와 리버브 이펙트를 결합한 이펙트
Reverb+Flanger	플랜저 이펙트와 리버브 이펙트를 결합한 이펙트
Reverb+Harmonic	하모닉 인핸서 이펙트와 리버브 이펙트를 결합한 이펙트
Reverb+RingMod	링 모듈레이터 이펙트와 리버브 이펙트를 결합한 이펙트

- Fx1 Type
- Fx2 Type

이름	설명	
No Effect	이펙트 적용 없이 건너뛰기	
Gated Reverb	게이트 리버브 시뮬레이션	
Reverse Reverb	게이트 리버브 역재생 시뮬레이션	
Early Ref 1	리버브의 초기 반사 요소만 분리하는 이펙트	
Early Ref 2		
Early Ref 3		
Early Ref 4		
Early Ref 5		
Tempo Delay 8th	이 이펙트는 8분 음표 템포에 딜레이 길이를 동기화시킵니다.	(*)
Tempo Delay Tri	이 이펙트는 4분음표 셋잇단음표 템포에 딜레이 길이를 동기화시킵니다.	(*)
Tempo Delay Dot	이 이펙트는 점 8분 음표 템포에 딜레이 길이를 동기화시킵니다.	(*)
G Chorus	일반 코러스보다 더 풍부하고 복잡한 모듈레이션을 만들어내는 코러스 이펙트	
2 Modulator	피치 모듈레이션 및 진폭 모듈레이션으로 구성된 코러스 이펙트	
SPX Chorus	3상 LFO를 사용하여 사운드에 모듈레이션과 공간감을 더하는 이펙트	
Symphonic	복잡한 LFO wave를 사용하는 3상 코러스	
Ensemble Detune	피치가 약간 변조된 사운드를 추가하여 생성되는 모듈레이션 없는 코러스 이펙트	
VCM Flanger	1970년대에 사용된 아날로그 플랜저의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻한 고음질의 플랜저 이펙트를 재현하는 이펙트	
Classic Flanger	일반적인 플랜저 형식	
Tempo Flanger	템포 동기화된 플랜저	(*)
Dynamic Flanger	다이내믹하게 조절되는 플랜저	
AmbienceFlanger	초기 반사를 추가한 플랜저	
VCM Phaser	1970년대에 사용된 아날로그 페이지의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻한 고음질의 페이지 이펙트를 재현하는 이펙트. 빈티지 사운드를 만들어내는 VCM 기술이 탑재된 스테레오 페이지	
Tempo Phaser	템포 동기화된 페이지	(*)
Dynamic Phaser	다이내믹하게 조절되는 위상 전환기	
VCM Auto Wah	LFO를 통해 톤 변조	
VCM Touch Wah	진폭을 통해 톤 변조	
Ring Modulator	진폭 모듈레이션을 입력의 주파수에 적용하여 피치를 수정하는 이펙트	
Dynamic RingMod	다이내믹하게 조절되는 링 모듈레이터	
Auto Synth 1	입력 신호를 신디사이저 유형의 사운드로 처리	
Auto Synth 2		
Auto Synth 3		
TempoSpiralizerP	템포 동기화된 LFO가 포함된 스파이럴라이저	(*)
Tech Modulation	링 모듈레이션과 비슷한 독특한 모듈레이션 느낌 추가	
Pitch Change 1	입력 신호의 피치 변경	
Pitch Change 2		

(*) 모듈의 템포 설정에 따라 이펙트가 변경됩니다.

- MFX Type
- InsertionType

이름	설명	
Thru	이펙트 없음	
Analog Delay 1	딜레이 설정이 짧은 BBD(Bucket-Brigade Device) 칩으로 구동되는 아날로그 딜레이	
Analog Delay 2	딜레이 설정이 긴 BBD(Bucket-Brigade Device) 칩으로 구동되는 아날로그 딜레이	
G Chorus	일반 코러스보다 더 풍부하고 복잡한 모듈레이션을 만들어내는 코러스 이펙트	
2 Modulator	피치 모듈레이션 및 진폭 모듈레이션으로 구성된 코러스 이펙트	
SPX Chorus	3상 LFO를 사용하여 사운드에 모듈레이션과 공간감을 더하는 이펙트	
Symphonic	복잡한 LFO wave를 사용하는 3상 코러스	
VCM Flanger	1970년대에 사용된 아날로그 플랜저의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻한 고음질의 플랜저 이펙트를 재현하는 이펙트	
Dynamic Flanger	다이내믹하게 조절되는 플랜저	
VCM Phaser	1970년대에 사용된 아날로그 페이저의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻한 고음질의 페이저 이펙트를 재현하는 이펙트. 빈티지 사운드를 만들어내는 VCM 기술이 탑재된 스테레오 페이저	
Dynamic Phaser	다이내믹하게 조절되는 위상 전환기	
Overdrive	스테레오 디스토션	
Compressor	일반 컴프레서	
Lo-Fi	입력 신호의 오디오 품질을 저하시켜 lo-fi 사운드 생성	
Noisy	현재 사운드에 노이즈 추가	
Turntable	아날로그 녹음 노이즈 시뮬레이션	
Bit Crusher	디지털 사운드의 해상도나 대역폭을 감소시켜 왜곡 생성	
Dynamic RingMod	다이내믹하게 조절되는 링 모듈레이터	
Dynamic Filter	다이내믹하게 조절되는 필터	
TempoSpiralizrF	템포 동기화된 LFO가 포함된 스파이럴라이저	(*)
Tech Modulation	링 모듈레이션과 비슷한 독특한 모듈레이션 느낌 추가	
Control Filter	수동으로 조절되는 필터	
Ring Modulator	진폭 모듈레이션을 입력의 주파수에 적용하여 피치를 수정하는 이펙트	
Presence	입력 사운드 속의 숨겨진 프레젠텐스를 이끌어내는 이펙트	
Harmo Enhancer	입력 신호에 추가 배음을 레이어링하여 음향을 두드러지게 하는 이펙트	
Pitch Change	입력 신호의 피치 변경	
PROX 4Tap Delay 8th	4개의 개별 딜레이 이펙트를 8분 음표 템포와 동기화	(*)
PROX 4Tap Delay 16th	4개의 개별 딜레이 이펙트를 16분 음표 템포와 동기화	(*)
PROX 4Tap Delay 32nd	4개의 개별 딜레이 이펙트를 32분 음표 템포와 동기화	(*)
PROX High Gain	오버드라이브 이펙트 변주	
PROX Modern	오버드라이브 이펙트 변주	
PROX Crunch	오버드라이브 이펙트 변주	

(*) 모듈의 템포 설정에 따라 이펙트가 변경됩니다.