

Drum Trigger Module

DTX-PRO DTX-PROX

Naslaggids

NL

Inhoud

Verschillen tussen de DTX-PRO en de DTX-PROX	5
DTX-PRO	5
DTX-PROX	5
Notaties in Naslaggids.	6
Links uit de Gebruikershandleidingen	7
DTX-PRO Gebruikershandleiding.	7
DTX-PROX Gebruikershandleiding.	8
Hoe de triggers geluiden genereren	9
De relatie tussen triggeringangsaansluitingen, triggeringangen en triggeringangsbronnen	9
Invoermodus van de triggeringangsaansluiting.	10
Geluiden die worden gespeeld per trigger (Inst en Voice)	11
Voices en layers	11
Gebruikersvoices.	12
Importeren naar gebruikersvoices.	12
De manier wijzigen waarop een gebruikersvoice wordt afgespeeld (one-shot of loop)	12
Gebruikersvoices bewerken en beluisteren	12
De triggeringang of triggeringangsbron selecteren	13
Individuele triggeringangsinstellingen	13
Individuele triggeringangsbroninstellingen	14
Padselectie (DTX-PROX)	14
Effectprocessorontwerp	15
Effecten die op elke kit worden toegepast.	16
Systeemeffecten	17
Intern geheugen van PRO-serie modules	18

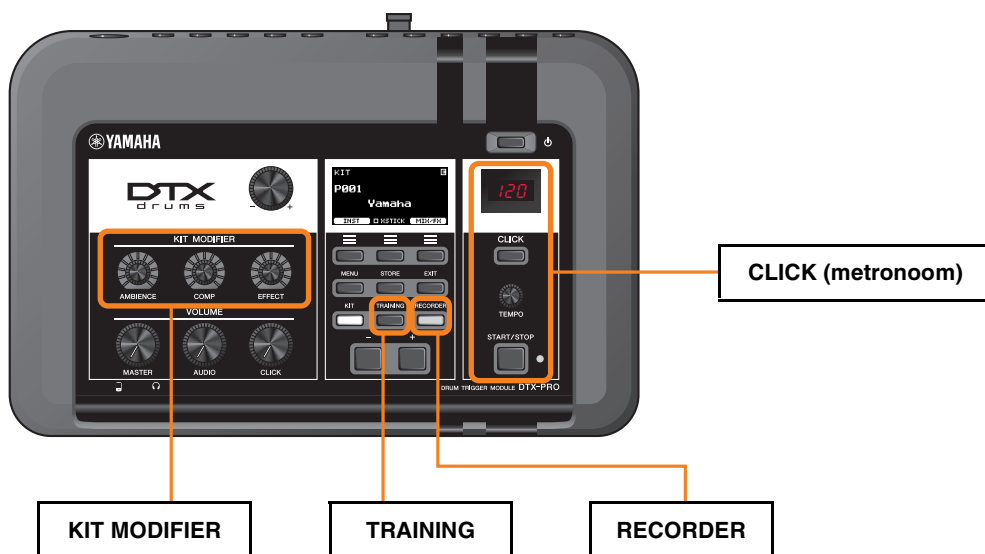
MENU-knop	19
<hr/>	
Basisbediening op het scherm	19
Functielijst	20
Parameterbeschrijvingen	25
Kit Edit	25
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX)	38
Training (DTX-PROX)	45
Utility	46
Master EQ	56
Phones EQ	59
Job	62
File	76
Bluetooth (DTX-PROX)	88
Factory Reset	89
Version	91
KIT-modus	92
<hr/>	
Geïmporteerde audiobestanden afspelen als Inst-geluiden	92
CLICK-modus	95
<hr/>	
SETTING ([F3])-functielijst	95
SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen	96
Geïmporteerde audiobestanden afspelen als clickgeluiden	98
RECORDER-modus	99
<hr/>	
SETTING ([F3])-functielijst	99
SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen	100
Oefenen met de trainingsfunctie	101
<hr/>	
Training starten en beëindigen	102
Details over trainingstypen	104
SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen	113

PROX	Fader Select FX	120
	De hoeveelheid toe te passen effect voor elke Inst wijzigen	120
PROX	Fader Select CUSTM	122
	Aangepaste instellingen configureren	122
PROX	LIVE SET Mode	123
	LIVE SET	123
	LIVE SET-functielijst	123
	LIVE ([F1])-functiebeschrijving	124
	SETTING ([F3])-functiebeschrijving	124
	Live Sets bewerken	124
	De stap selecteren die u wilt bewerken vanuit LIVE SET	124
	Stappen registreren	126
	De click afstemmen op het tempo van het audiobestand	128
	Stappen verwijderen	129
	Stappen sorteren	130
	Een aangepaste Live Set opslaan met een nieuwe naam	130
	De opgeslagen Live Sets gebruiken	131
	Instellingen voor live performances	133
	Instellingen	133
	Functies	134
	Een computer aansluiten	135
	De Yamaha Steinberg USB Driver installeren	136
	DAW-software gebruiken	136
	Problemen oplossen	137
	Referentie	143
	Effecttype	143

Verschillen tussen de DTX-PRO en de DTX-PROX

DTX-PRO

De DTX-PRO biedt basisfunctionaliteit zoals Click (metronoom), Recorder en Training-functies. Bovendien kunt u met de KIT MODIFIER-knoppen intuïtief de AMBIENCE-, COMP- en EFFECT-instellingen regelen. Verschillende trainingsmenu's zijn toegankelijk via de knop [TRAINING].



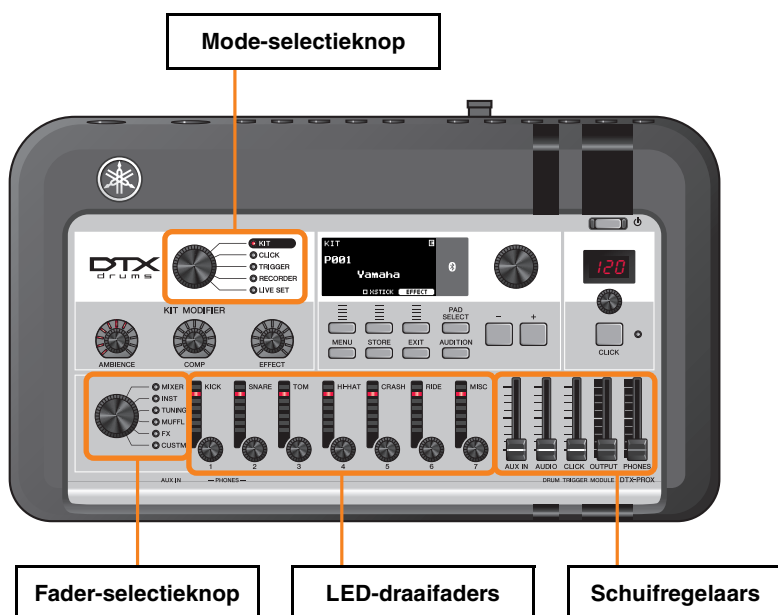
De beschrijvingen in dit document zijn gebaseerd op versie 1.02 van de DTX-PRO-firmware. Als u een oudere versie gebruikt, raden we u aan de firmware bij te werken.

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

DTX-PROX

De DTX-PROX heeft dezelfde functionaliteit als de DTX-PRO, met daarnaast ook nog Live Set-functies en [INDIVIDUAL OUTPUT]-aansluitingen.

Via de knop [MENU] zijn dezelfde trainingsmenu's toegankelijk als op de DTX-PRO.



- Regelaars die intuïtief bewerken mogelijk maken (zoals schuifregelaars en LED-draaifaders).
- Live Set-functie en verschillende in- en uitgangen (INDIVIDUAL OUTPUT en AUX IN), handig voor live optredens.
- Meerdere triggerinstellingen instellen en opslaan
- *Bluetooth*[®]-audio-ondersteuning (op modellen met *Bluetooth*)

Notaties in Naslaggids

Modelnaam

In dit document wordt naar de DTX-PRO en DTX-PROX gezamenlijk verwezen met de 'PRO-serie-modules'.

De volgende pictogrammen en achtergrondkleuren worden gebruikt om onderscheid te maken tussen de modellen.

PRO	Geldt alleen voor de DTX-PRO
PROX	Alleen van toepassing op de DTX-PROX
PROX-with-Bluetooth	Alleen van toepassing op de DTX-PROX (modellen met <i>Bluetooth</i>)

'LET OP' en 'OPMERKING'

LET OP	Beschrijvingen van problemen die storingen of schade aan het apparaat, storingen of gegevensverlies kunnen veroorzaken
OPMERKING	Aanvullende beschrijvingen

Links uit de Gebruikershandleidingen

Hieronder volgt een lijst met links uit de Gebruikershandleidingen.

● DTX-PRO Gebruikershandleiding

Pagina	Omschrijving	Link
4	LET OP Systeeminstellingen	Intern geheugen van PRO-serie modules (pagina 18)
4	LET OP Gegevens opslaan op een USB-flashstation of een computer	MENU/File/Save
11	[MENU]-knop	MENU-knop (pagina 19)
13	Een computer gebruiken	Een computer aansluiten (pagina 135)
16	Hoofdtelefoon-EQ	MENU/Phones EQ
17	De triggerinstellingen wijzigen	MENU/Job/Trigger
20	Gegevens opslaan	MENU/File/Save
22	Het USB-flashstation formatteren	MENU/File/Format
29	De functie Recall	MENU/Job/Kit/Recall
31	Het volume van elke pad of elke sectie van de pad aanpassen	MENU/Kit Edit/Volume
35	Het geluid van de drumset veranderen	MENU/Kit Edit
37	Audiobestanden importeren	KIT-modus: Geïmporteerde audiobestanden afspelen als Inst-geluiden (pagina 92)
40	Andere click-instellingen wijzigen	CLICK/SETTING
42, 43	Andere recorderinstellingen wijzigen	RECORDER/SETTING
42	Uw spel dat is opgenomen naar de DTX-PRO exporteren als een audiobestand	MENU/Job/Recorder/Export Audio
46	Selectie van trainingssongs, trainingsduur (timerinstellingen), moeilijkheidsgraden en andere instellingen	TRAINING/SETTING
57	Atzonderlijke triggeringangen instellen	MENU/Trigger/Input Mode
58	Padtype-instellingen	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
61	Aansluiten op een computer	Een computer aansluiten (pagina 135)
64, 65	Problemen oplossen – Padtype-instellingen	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
65	Problemen oplossen - Dubbele triggers, overspraak	Dubbele triggers: MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime Overspraak: MENU/Trigger/Crosstalk
65	Problemen oplossen – Het beschikbare geheugen op het USB-flashstation controleren	MENU/File/Memory Info

● DTX-PROX Gebruikershandleiding

Pagina	Omschrijving	Link
4	LET OP Systeeminstellingen	Intern geheugen van PRO-serie modules (pagina 18)
4	LET OP Gegevens opslaan op een USB-flashstation of een computer	MENU/File/Save
11	Triggeringang Triggeringsbron	Hoe de triggers geluiden genereren (pagina 9)
11	[MENU]-knop	MENU-knop (pagina 19)
13	[AUX IN]-aansluiting (extra ingang)	MENU/Utility/Input Output
13	Een computer gebruiken	Een computer aansluiten (pagina 135)
20	Gegevens opslaan	MENU/File/Save
22	Het USB-flashstation formatteren	MENU/File/Format
25	De <i>Bluetooth</i> -functie in- of uitschakelen	MENU/Bluetooth
32	De functie Recall	MENU/Job/Kit/Recall
34	Het geluid van de drumset veranderen	MENU/Kit Edit
35	Het volume van elke pad of elke sectie van de pad aanpassen	MENU/Kit Edit/Volume
36	De pad selecteren met de [PAD SELECT]-knop	Padselectie (pagina 14)
37	Audiobestanden importeren	KIT-modus: Geïmporteerde audiobestanden afspelen als Inst-geluiden (pagina 92)
39	De hoeveelheid toe te passen effect voor elk Inst wijzigen	Fader Select FX (pagina 120)
39	Master EQ, Phones EQ gain, volume van de individuele clicktiming, zendinstellingen bij MIDI-besturingswijzigingen en andere aangepaste instellingen.	Fader Select CUSTM (pagina 122)
43	Andere click-instellingen wijzigen	CLICK/SETTING
45	De triggerinstellingen wijzigen	TRIGGER/SETTING
46, 47	Andere recorderinstellingen wijzigen	RECORDER/SETTING
46	Uw spel dat is opgenomen naar de DTX-PROX exporteren als een audiobestand	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	De routeringsinstellingen van de [INDIVIDUAL OUTPUT]-aansluitingen wijzigen	MENU/Utility/Indiv Out
51	Afzonderlijke triggeringen instellen	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	Aansluiten op een computer	Een computer aansluiten (pagina 135)
57, 58	Problemen oplossen – Padtype en triggerinstellingen	TRIGGER/SETTING
57	Probleemoplossen – MENU/Utility/Output Gain	MENU/Utility/Output Gain
58	Problemen oplossen - Dubbele triggers, overspraak	Dubbele triggers: TRIGGER/SETTING/Pad Type/RejectTime Overspraak: TRIGGER/SETTING/Crosstalk
59	Problemen oplossen – Het beschikbare geheugen op het USB-flashstation controleren	MENU/File/Memory Info

Hoe de triggers geluiden genereren

Het woord 'trigger' verwijst naar de triggersignalen (informatie over de sterkte van de aanslag en de locatie op de pad waarop is geslagen) die elke keer dat een pad wordt aangeslagen, worden gegenereerd. De drumtriggermodules spelen geluiden wanneer triggersignalen worden ontvangen via de triggeringsaansluitingen.

De relatie tussen triggeringsaansluitingen, triggeringen en triggeringsbronnen

In deze sectie wordt de relatie uitgelegd tussen de triggeringsaansluitingen, de triggeringen en de triggeringsbronnen.

Triggeringsaansluitingen

De triggeringsaansluitingen op de PRO-seriemodules zijn [1]SNARE tot en met [14].

Door de ingangsmodus te schakelen op de [12]KICK/[13]-aansluiting, [6]TOM3/[7]-aansluiting, [4]TOM2/[5]-aansluiting en [2]TOM1/[3]-aansluiting, kunt u schakelen tussen de triggeringang en triggeringsbron.

De [1]SNARE-aansluiting en de [14]-aansluiting kunnen worden gebruikt voor een driezonepad met één piezo of een tweezonepad met meerdere piezo's. (De instelling wordt automatisch gewijzigd wanneer het *PadType* wordt geselecteerd.)

Triggeringsbronnen

Triggeringsbron is een triggersignaal dat wordt verzonden vanuit elke zone van een pad.

Wanneer de PRO-seriemodules een triggersignaal van een pad ontvangen, spelen ze de triggeringsbron.

Triggeringsaansluiting	Naam van triggeringang	Naam van triggeringsbron
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

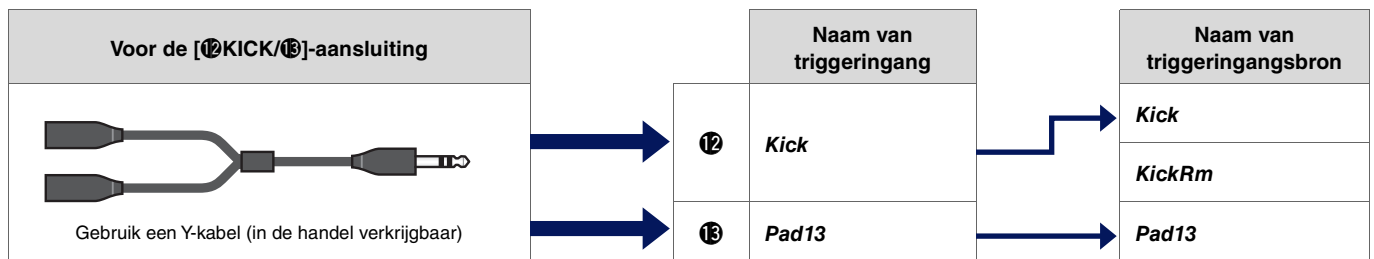
Triggeringsaansluiting	Naam van triggeringang	Naam van triggeringsbron
10	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
11	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
12	Kick	Kick
		KickRm
13	Pad13	Pad13
14	Pad14	Pad14Hd
		Pad14Rm1
		Pad14Rm2

Invoermodus van de triggeringsaansluiting

U kunt de invoermodus instellen voor de [12]KICK/[13]-aansluiting, [6]TOM3/[7]-aansluiting, [4]TOM2/[5]-aansluiting en de [2]TOM1/[3]-aansluiting. Beschikbare invoermodi zijn onder meer 'separate' en 'paired'.

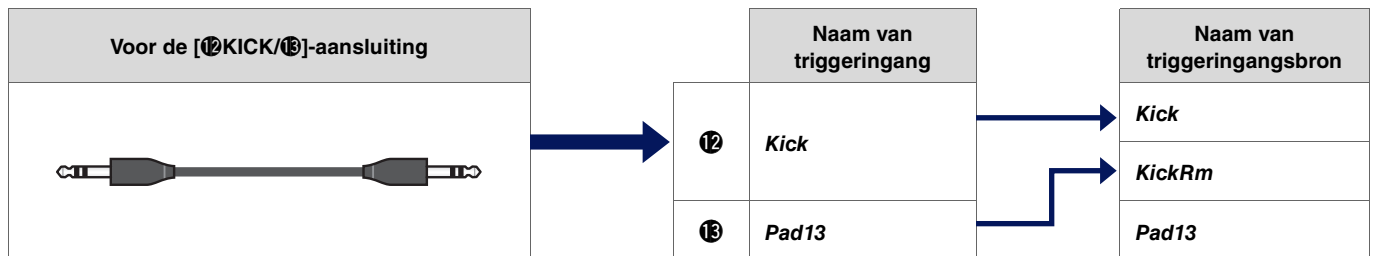
separate

Met de instelling 'separate' wordt de triggeringsaansluiting gescheiden in twee enkele ingangen die moeten worden gebruikt met twee Insts. Het triggersignaal dat wordt ontvangen door de [13]-aansluiting wordt bijvoorbeeld verbonden met de triggeringsbron 'Pad13'. Het 'KickRm'-geluid wordt niet geproduceerd.



paired

Met de instelling 'paired' wordt de triggeringsaansluiting gebruikt met één Inst. Het triggersignaal dat wordt ontvangen door de [13]-aansluiting wordt bijvoorbeeld verbonden met de triggeringsbron 'KickRm'. Het 'Pad13'-signaal wordt niet geproduceerd.



Trigger-ingangsbronnen die niet zijn ingesteld om te worden afgespeeld vanaf de pads die zijn aangesloten op de triggeringsaansluitingen, kunnen worden afgespeeld vanaf het externe MIDI-apparaat. U kunt ook op de [F3]-knop op het scherm drukken om de triggeringsbron te wijzigen om de triggeringsbron te beluisteren. Als u de DTX-PROX gebruikt, kunt u het scherm openen om de triggeringang te wijzigen door op de [Pad Select]-knop te drukken.

Geluiden die worden gespeeld per trigger (Inst en Voice)

U kunt een Inst of voice aan elke triggeringang of triggeringangsbron toewijzen om geluiden te spelen.

Inst

'Inst' verwijst naar elk van de percussie-instrumenten (snare, tom, cimbaal en kick) die in een drumset voor de kit worden gebruikt. Met de PRO-seriemodules kunt u op elke triggeringang een andere Inst gebruiken.

Voice

'Voice' verwijst naar een geluid waaruit een Inst bestaat. Met de PRO-seriemodules kunt u op elke triggeringangsbron een andere voice gebruiken. Op een akoestische snaredrum kunt u bijvoorbeeld een headshotgeluid, een open-rimshotgeluid en een gesloten-rimshotgeluid allemaal vanaf dezelfde pad spelen. Elk van deze verschillende geluiden wordt een voice genoemd, en de PRO-seriemodules hebben interne voices die verschillende percussie-instrumenten, geluidseffecten, elektronische geluiden en meer bevatten. Naast de interne voices kunt u audiobestanden importeren en deze als gebruikersvoices afspelen.

OPMERKING

U kunt geïmporteerde audiobestanden gebruiken als u **'User'** selecteert uit de voicecategorie. Het bestand dat in de PRO-seriemodules wordt geïmporteerd, wordt een 'Wave' genoemd. Voordat ze worden geïmporteerd, worden deze bestanden 'audiobestanden' genoemd.

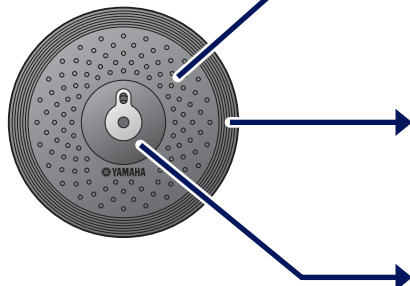
Voices en layers

Er zijn vier layers (A tot D) voor elke triggeringangsbron. U kunt voor elke layer een voice instellen, waardoor het mogelijk wordt om maximaal vier verschillende voices aan elke triggeringangsbron toe te wijzen.

U kunt alle vier de voices tegelijkertijd of in opeenvolgende volgorde spelen.

U kunt ook het aanslagbereik voor elke layer instellen, zodat u een andere voice kunt spelen in reactie op de sterkte van elke aanslag.

Voorbeeld: Met een driezonepad met één piëzo als *Crash1*:



Triggeringangsbron	Layer	Voice	Inst
<i>Crash1Bw</i>	A	Voice	Inst
	B	Voice	
	C	Voice	
	D	Voice	
<i>Crash1Eg</i>	A	Voice	
	B	Voice	
	C	Voice	
	D	Voice	
<i>Crash1Cp</i>	A	Voice	
	B	Voice	
	C	Voice	
	D	Voice	

Gebruikersvoices

Naast de interne voices kunt u audiobestanden importeren en deze als gebruikersvoices afspelen. Er zijn verschillende manieren om audiobestanden te importeren.

Audiobestanden importeren naar triggeringangen

Importeer een audiobestand door een pad op te geven. Alle ingangsbronnen spelen dezelfde wave.

Audiobestanden importeren naar triggeringangsbronnen

Importeer een audiobestand door een ingangsbron op te geven. Elke ingangsbron speelt een andere wave. U kunt ook de gewenste layer opgeven: A, B, C of D.

Audiobestanden importeren naar clicktimings

U kunt de audiobestanden die u leuk vindt toewijzen voor clicktimings, zoals accenten en kwartnoten.

Met deze bewerkingen die hierboven worden behandeld, worden de waves automatisch toegewezen aan een lege gebruikersvoice, waardoor een gebruikersvoice ontstaat die geluid produceert.

De gebruikersvoice kan worden gebruikt voor andere kits en gebruikersclicksets.

Importeren naar gebruikersvoices

U kunt maximaal 10 audiobestanden in elke gebruikersvoice importeren.

Er kunnen echter niet meerdere waves tegelijkertijd worden afgespeeld.

Stel het aanslagbereik voor elke wave in zodat u een andere wave kunt spelen in reactie op de sterkte van elke aanslag.

Als het aanslagbereik voor meerdere waves overlapt, wordt de wave met het laagste nummer afgespeeld.

De manier wijzigen waarop een gebruikersvoice wordt afgespeeld (one-shot of loop)

Over het algemeen stopt de gebruikersvoice nadat deze één keer is afgespeeld. Als u het afspelen van de gebruikersvoice wilt herhalen, stelt u **MENU/Kit Edit Voice/VoiceHoldMode** in op 'on'.

Met deze instelling begint of stopt de wave met spelen bij elke keer dat de pad wordt aangeslagen.

Gebruikersvoices bewerken en beluisteren

Bij het beluisteren van geluiden met de knop [] op het scherm **MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit** is alleen one-shot play mogelijk en wordt het geluid op een vaste snelheid afgespeeld.

Er worden geen effecten toegepast.

Door een gebruikersvoice aan de kit toe te wijzen, kunt u de afspeelsnelheid wijzigen, effecten toepassen of geluiden afspelen door op de pad te slaan.

De triggeringang of triggeringsbron selecteren

Op het scherm voor de parameters waarin de triggeringang of triggeringsbroninstelling vereist is, worden de naam van de triggeringang of de naam van de triggeringsbron en de bijbehorende layer (A, B, C of D) rechtsboven weergegeven.

● Triggeringang

Voorbeeld:
Voor *MENU/Kit Edit/Inst*



● Triggeringsbron

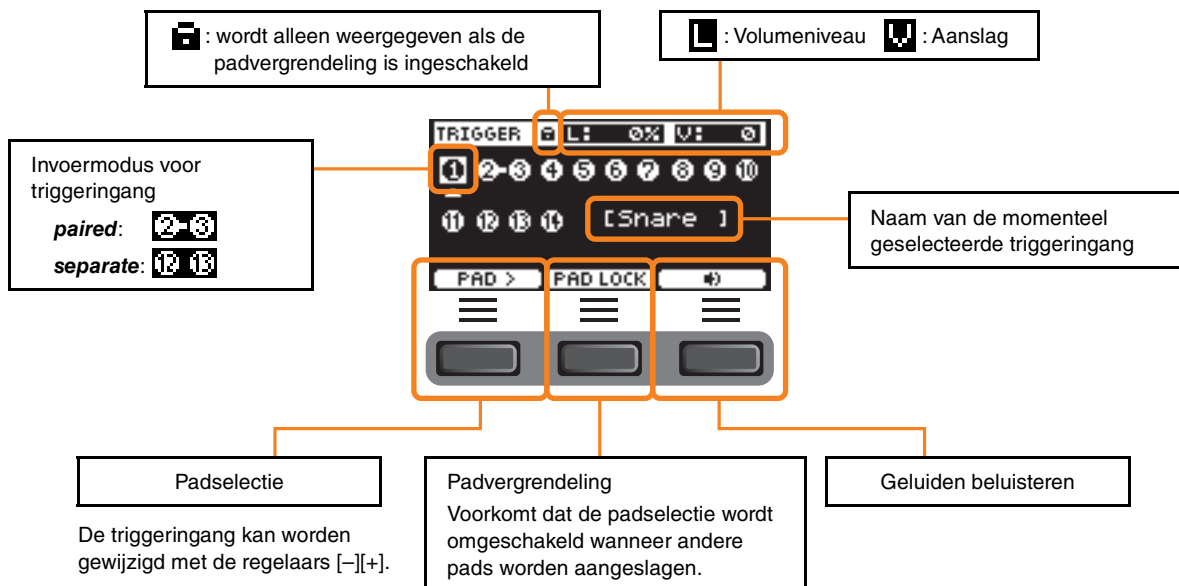
Voorbeeld:
Voor *MENU/Kit Edit/Voice*



Individuele triggeringsinstellingen

In bijvoorbeeld *MENU/Kit Edit/Inst* of *MENU/Trigger/Pad Type* op de DTX-PRO of in een instellingscherm waarin de triggeringsinstelling verplicht is, drukt u op de knop 'TRG' (F3) om het scherm voor het wijzigen van de triggerinvoer te openen. Met de DTX-PROX kunt u het scherm openen met de knop [PAD SELECT].

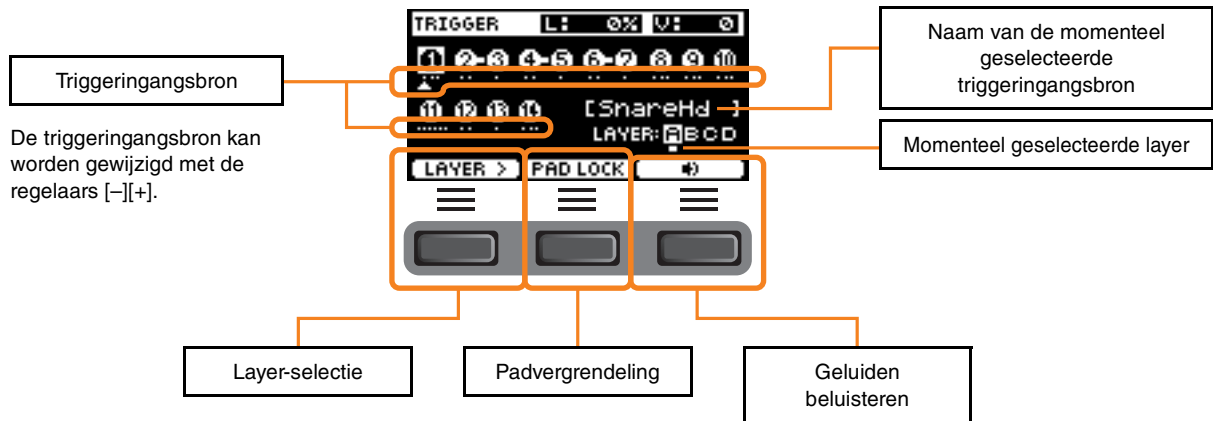
● Scherm voor het wijzigen van de triggeringang



Individuele triggeringsbroninstellingen

In bijvoorbeeld *MENU/Kit Edit/Voice* of *MENU/Utility/Pad* of in een instellingscherm waarin de triggeringsbroninstelling verplicht is, drukt u op de knop 'TRG' (F3) om het scherm voor het wijzigen van de triggeringsbron te openen.

● Scherm voor het wijzigen van de triggeringsbron



PROX Padselectie

Als u op de knop [PAD SELECT] drukt, worden er afhankelijk van de situatie verschillende schermen weergegeven.

Als u de Inst wijzigt met de fader-selectieknop en de LED-draaifaders, gebruikt u de knop [PAD SELECT] om te schakelen tussen *Tom1*, *Tom2* en *Tom3*, of tussen *Crash1* en *Crash2*.



Als u in andere situaties op de knop [PAD SELECT] drukt, wordt het scherm voor het wijzigen van de triggeringsbron of het scherm voor het wijzigen van de triggeringsbron weergegeven.

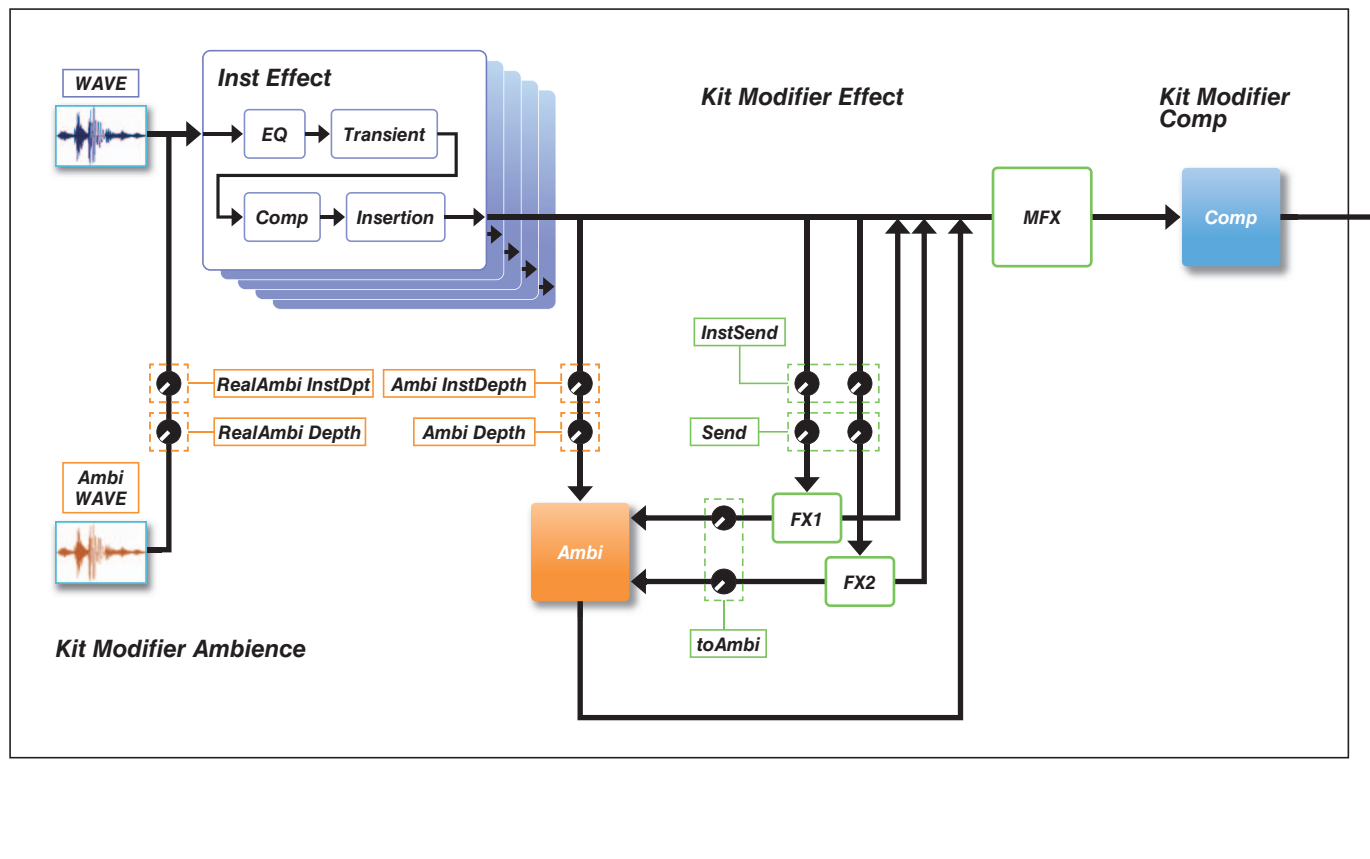
Effectprocessorontwerp

De DTX-PRO en DTX-PROX hebben hetzelfde effectblokontwerp.

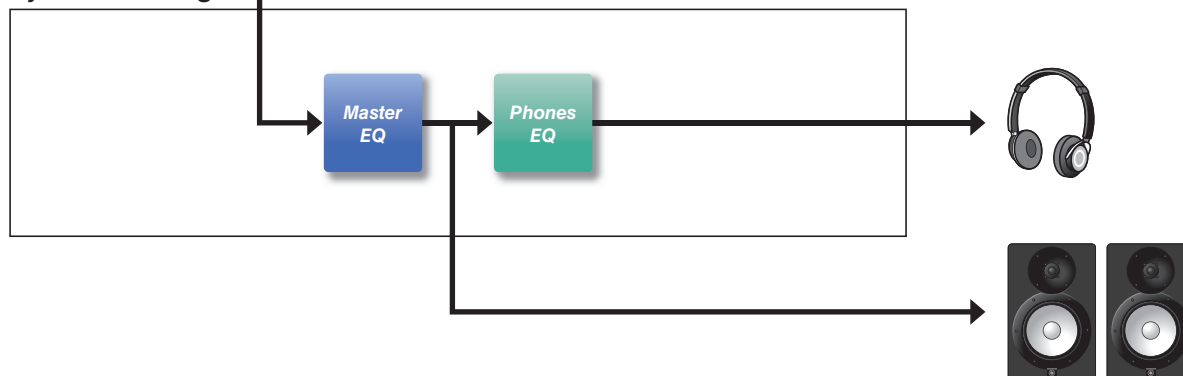
Effecten zijn onderverdeeld in twee groepen: de effecten die op elke kit worden toegepast en de effecten die op het hele systeem worden toegepast.

● Effectblokschema

Kit Edit



System Setting



Effecten die op elke kit worden toegepast

KIT MODIFIER bestaat uit drie blokken (*Ambience*, *Comp* en *Effect*), en het aantal effecten op deze blokken kan worden aangepast met de overeenkomstige knoppen.

Ambience

Er zijn twee soorten Ambience-effecten, zoals hieronder wordt aangegeven.

- **RealAmbi**

Dit zijn de akoestische kenmerken die zijn opgenomen in een echte studio-omgeving. Dit is niet beschikbaar voor sommige Inst-geluiden. De diepte kan voor elk Inst worden ingesteld.

- **Ambi**

Dit is een reverbeffect dat wordt toegevoegd door middel van digitale verwerking. Het *Ambi Type* en de diepte kunnen voor elke Inst worden ingesteld.

De curve-instellingen voor de [AMBIENCE]-knop bepalen hoe de algehele diepte voor *RealAmbi* en voor *Ambi* worden geregeld. U kunt eerst de hoeveelheid *RealAmbi* verhogen en daarna de hoeveelheid *Ambi* verhogen.

Als u een Inst gebruikt die *RealAmbi* niet ondersteunt, selecteert u de curve waarin *Ambi* vanaf het begin effectief wordt.

Comp

Comp wordt toegepast op het volledige geluid van uw performance.

Effect

Dit bestaat uit de volgende drie blokken.

- **MFX (Master Effect)**

Dit blok is voor de effecten die op het gehele geluid van uw performance worden toegepast. Het type en de diepte van het effect kunnen worden ingesteld.

- **FX1 (Effect 1)**

Dit blok is voor de effecten die op elke Inst worden toegepast door het zendniveau in te stellen. U kunt de [EFFECT]-knop gebruiken om het algehele zendniveau aan te passen.

- **FX2 (Effect 2)**

Dit is een extra blok dat op dezelfde manier werkt als FX1. U kunt het effecttype en het zendniveau afzonderlijk van de instellingen voor FX1 instellen.

Inst Effect

Deze effecten kunnen op elke Inst (of pad) worden ingesteld. De volgende vier effecten zijn in serie geschakeld.

- ***EQ***

Dit is een driebands-EQ waarmee voor elke band verschillende versterkings-, frequentie- en andere instellingen kunnen worden gemaakt.

- ***Transient***

Past de attack en release aan.

- ***Comp***

Past de comp-instellingen nauwkeurig aan.

- ***Insertion***

Dezelfde effecttypes als die van MFX kunnen worden gebruikt. Deze effecten kunnen echter niet worden toegepast op *Pad3*, *Pad5*, *Pad7* of *Pad13*.

Systemeffecten

Master EQ

Dit is een vijfbands-EQ die het geluid van uw performance en de toon van trainingssongs aanpast. Dit effect wordt niet toegepast op geluiden van de AUX-ingang of clickgeluiden.

Phones EQ

Dit is een vierbands-EQ die de toon van het hoofdtelefoongeluid aanpast.

Intern geheugen van PRO-serie modules

Met bewerkte inhoud die is opgeslagen in het interne geheugen, kunt u de gegevens vasthouden, zelfs nadat de stroom is uitgeschakeld. Triggerinstellingen (*MENU/Trigger* op de DTX-PRO, of TRIGGER-modus op de DTX-PROX) en andere algemene instellingen (*MENU/Utility*), maar ook systeeminstellingen kunnen worden opgeslagen.

Gegevens die kunnen worden opgeslagen in de PRO-serie-modules

De volgende soorten gegevens kunnen worden opgeslagen in de PRO-serie-modules.

	DTX-PRO	DTX-PROX
Gebruikerskits	200	
Gebruikersclicksets	30	
Gebruikerssongs	1	
Gebruikersvoices	100	
Waves	Maximaal 1000 Maximaal 10 per gebruikersvoice	
Triggerinstellingen	Systeeminstellingen 1	Gebruikerstriggers: 10
Live Sets	—	10
Andere algemene instellingen	1	

LET OP

- Opnamegegevens in de PRO-serie-modules gaan verloren als het instrument wordt uitgeschakeld.
- Er kunnen maximaal 1000 waves worden geïmporteerd, zolang u de totale capaciteitslimiet niet overschrijdt.

Gegevensbestanden opslaan en laden

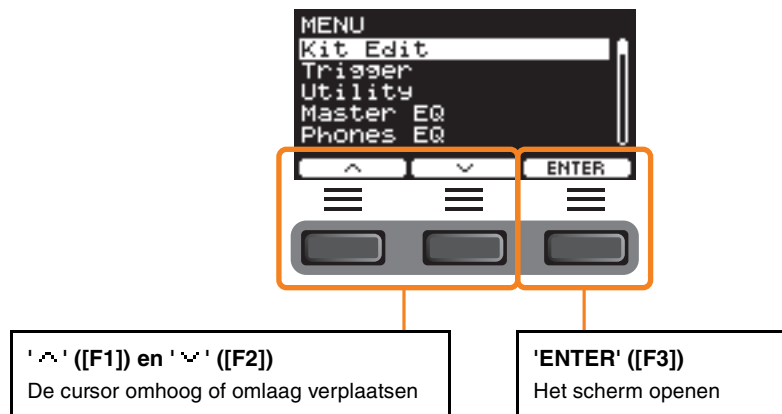
Alle gegevens die zijn opgeslagen in de PRO-serie-modules kunnen worden opgeslagen op een USB-flashstation. Bestanden die zijn opgeslagen op een USB-flashstation, kunnen worden teruggeladen naar de PRO-serie-modules. De DTX-PROX-bestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, kunnen echter niet naar de DTX-PRO worden geladen. Zie *MENU/File* (pagina 76) voor meer informatie.

MENU-knop

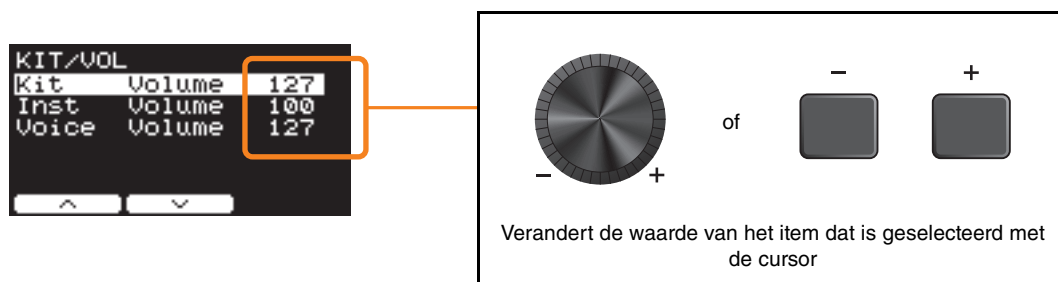
Basisbediening op het scherm

Het scherm wordt weergegeven als u op de knop [MENU] drukt.

Door het MENU navigeren



De instellingswaarden wijzigen

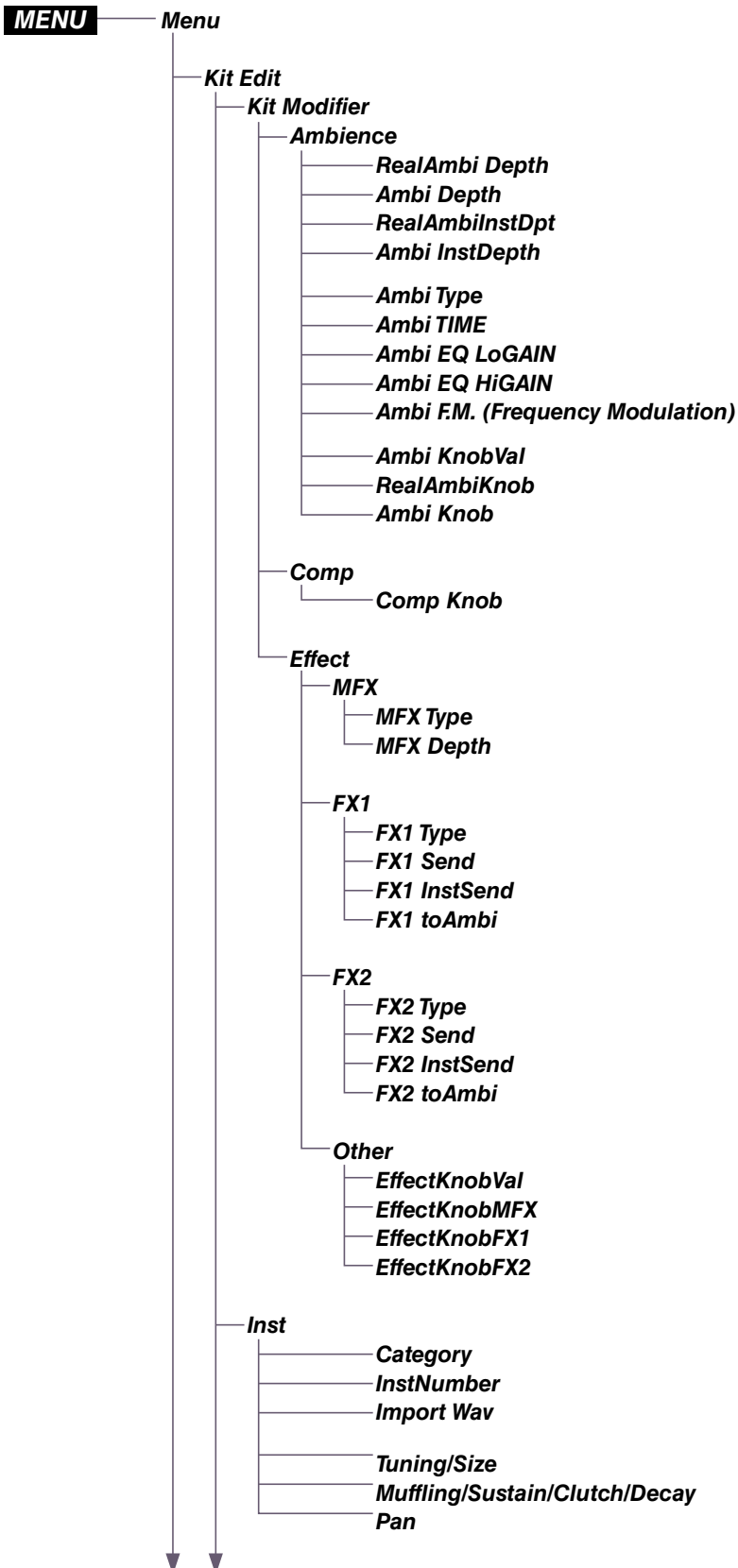


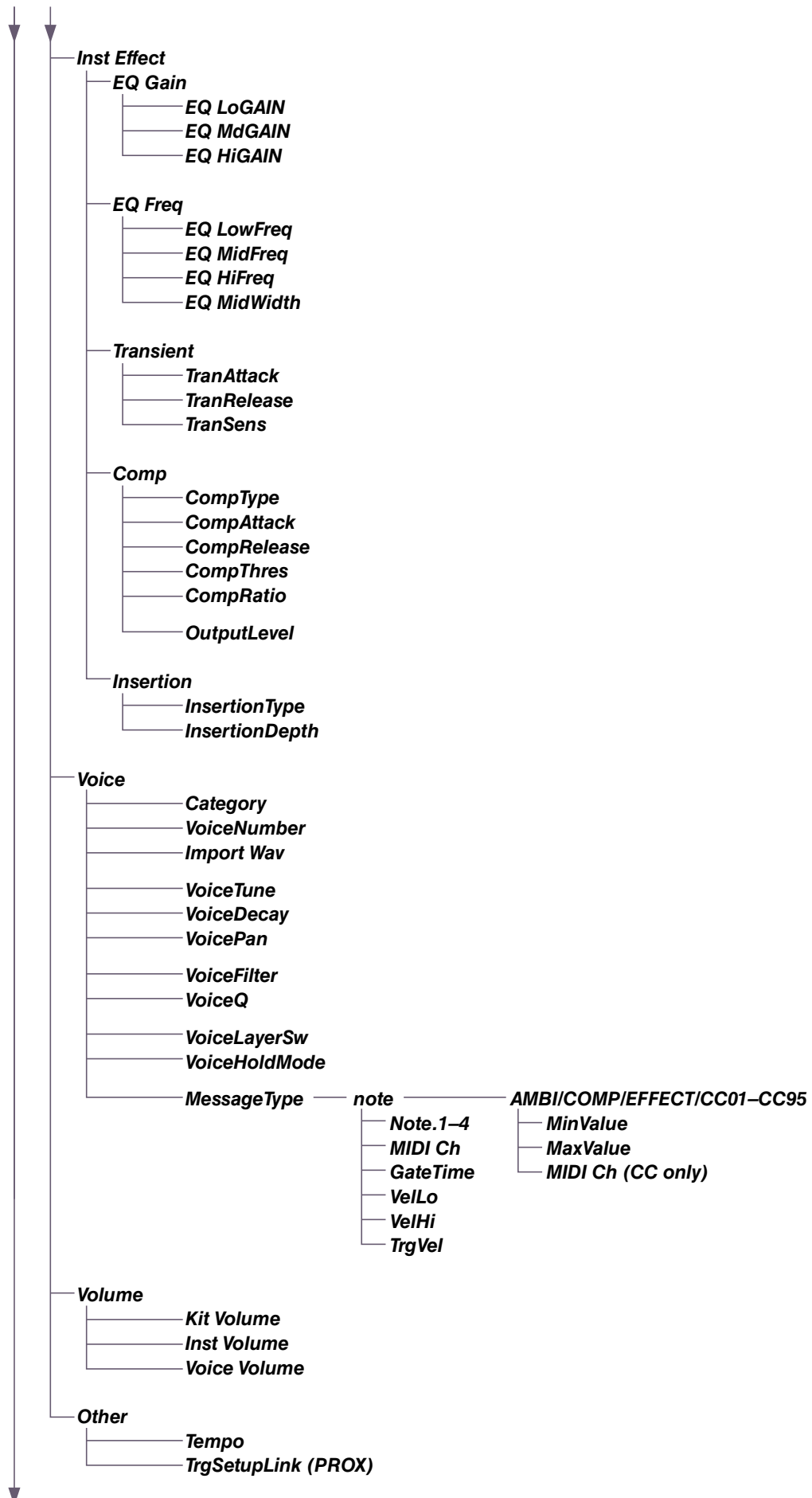
Bladwijzerfunctie

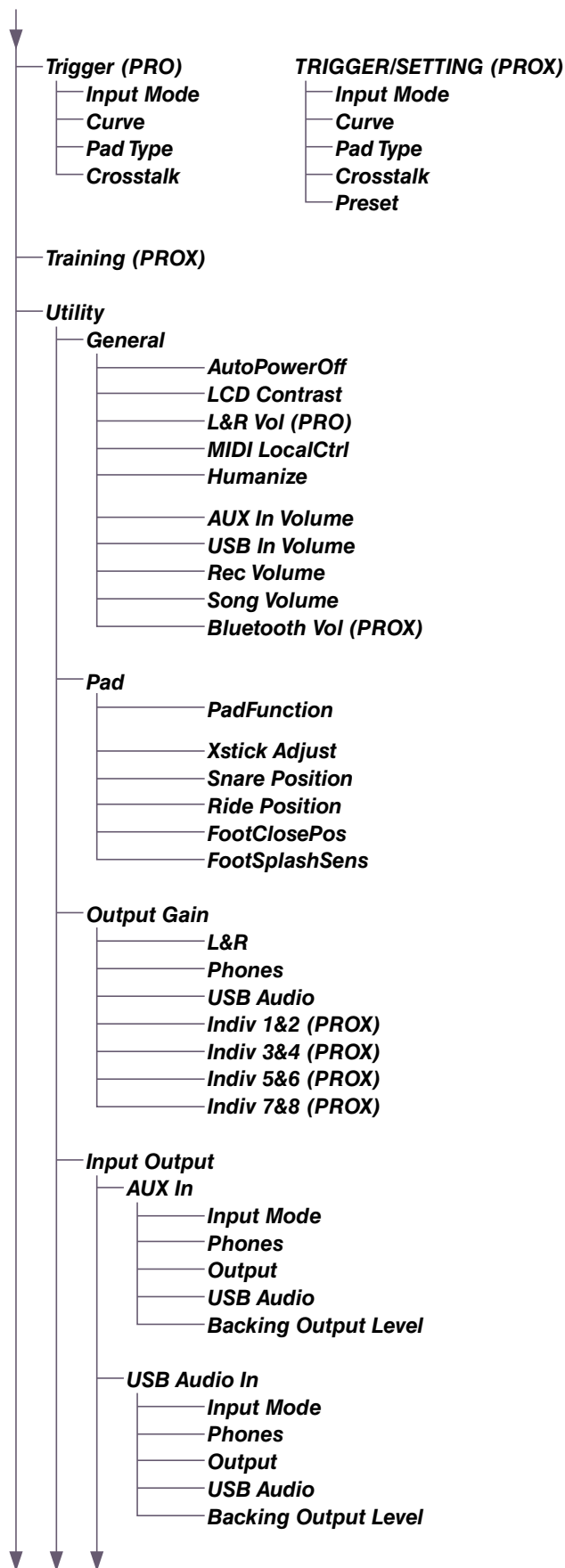


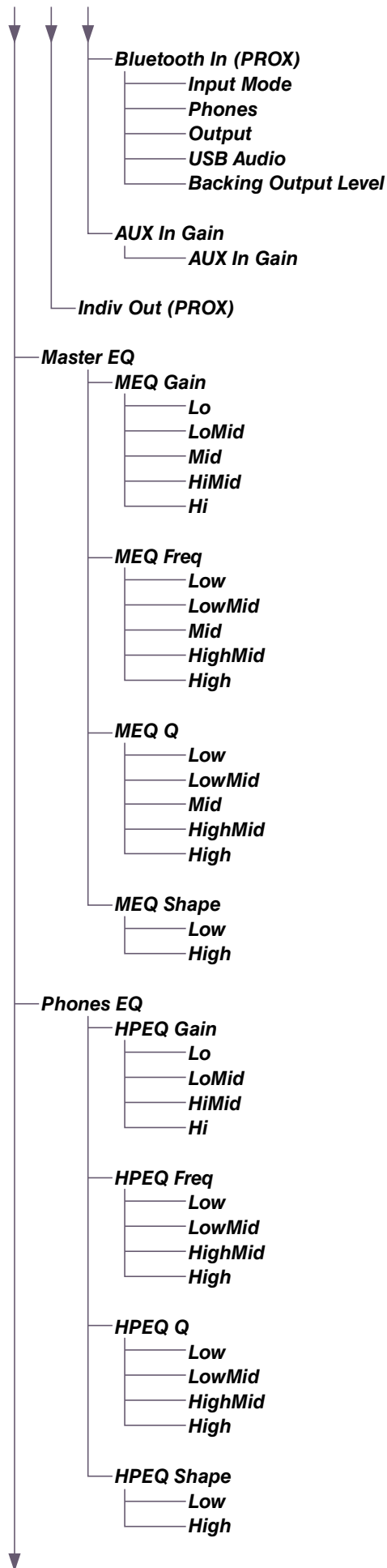
Op sommige schermen kunt u bladwijzers gebruiken om gemakkelijker toegang te krijgen tot de parameters die u vaak oproept en gebruikt. Selecteer een bladwijzer en druk vervolgens op de knop onder 'ENTER' ([F3]) om het relevante parameterinstellingenscherf weer te geven. Met de onderstaande knoppen '^' en 'v' ([F1] en [F2]) op het parameterinstellingenscherf kunt u de cursor tussen bladwijzers verplaatsen. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de bladwijzers.

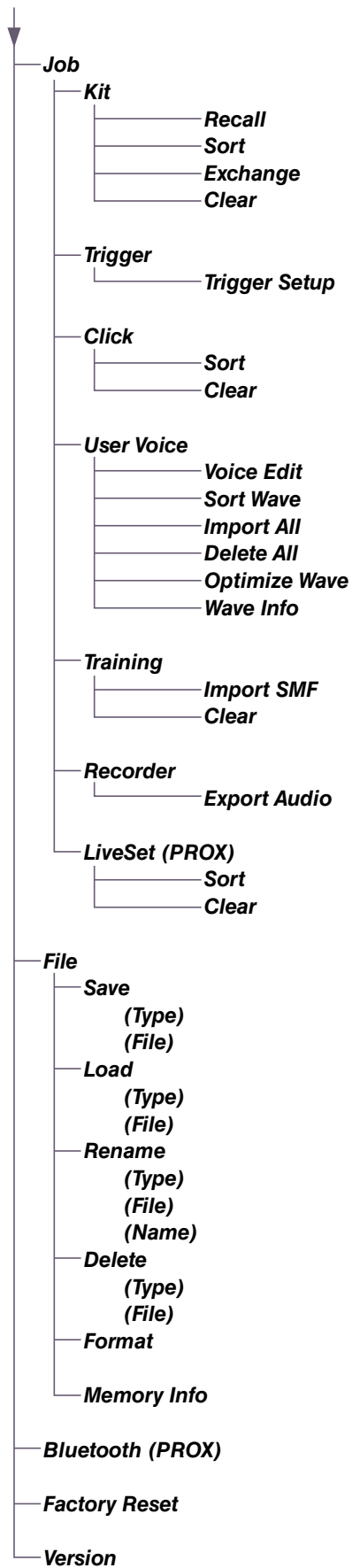
Funcielijs











Parameterbeschrijvingen

Kit Edit

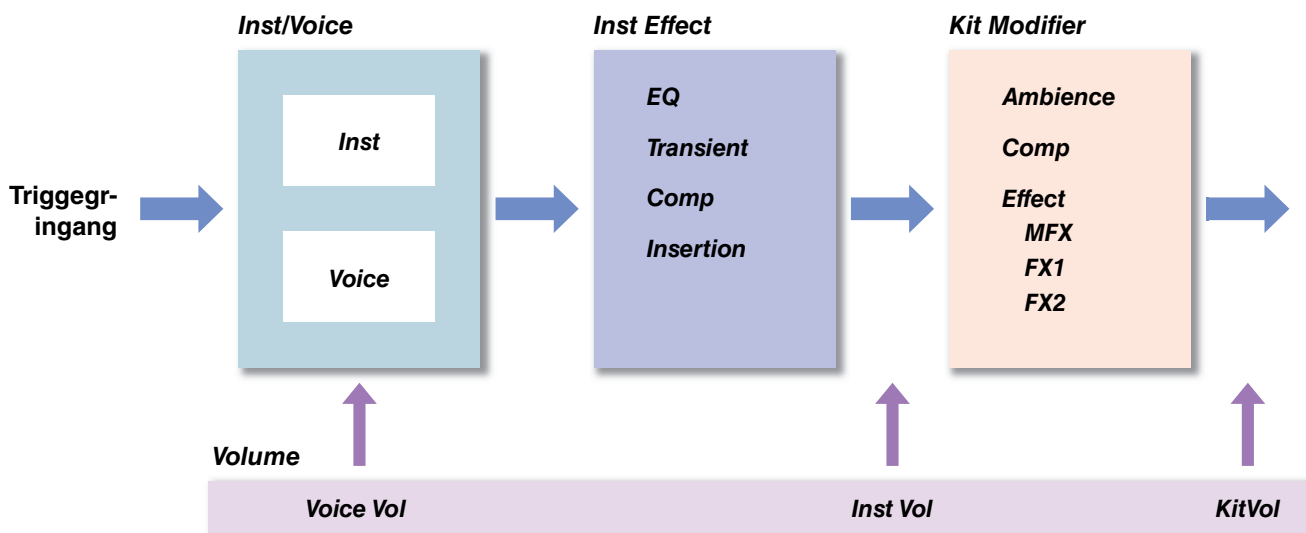
In dit gedeelte worden de 'Kit Edit'-instellingen in het menu uitgelegd. In *Kit Edit* kunt u kit-modifiers, Insts, Inst-effecten, voices, volume en andere instellingen configureren.

Met kit-modifiers kunt u de instellingen voor Ambience, Comp en Effect naar wens aanpassen. De instellingen die kunnen worden gewijzigd, zijn de parameters voor elke Inst, effecten die voor elke Inst kunnen worden ingesteld, voice-instellingen (ingesteld per invoerbron of layer), volume-instellingen (mastervolume, Inst-volume, voicevolume) en andere.

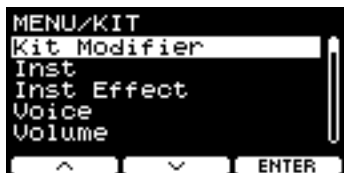
LET OP

Sla de kit op zodra deze naar wens is aangepast (Gebruikershandleiding). Aangepaste kitgegevens gaan verloren als u een andere kit selecteert zonder eerst de instellingen op te slaan.

● Kitblokdiaagram



MENU/Kit Edit

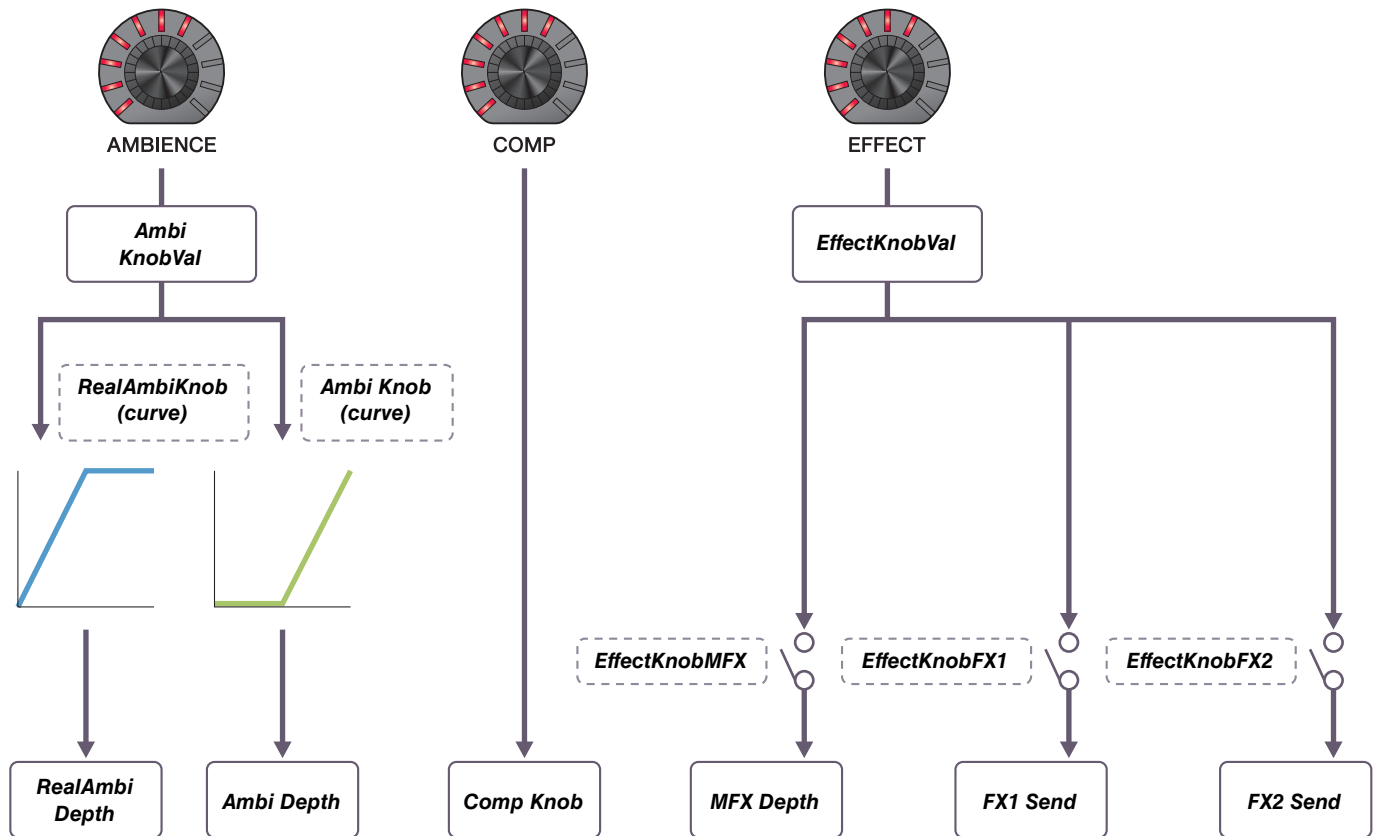


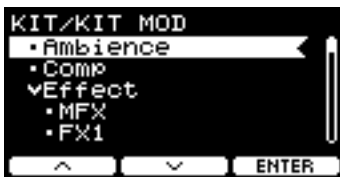
- Kit Modifier
- Inst
- Inst Effect
- Voice
- Volume
- Other

Kit Modifier

Met de kit-modifierparameters kunt u de geavanceerde instellingen voor de KIT MODIFIER-knoppen wijzigen. Een diagram van de relatie tussen de knoppen en parameters wordt hieronder gegeven.


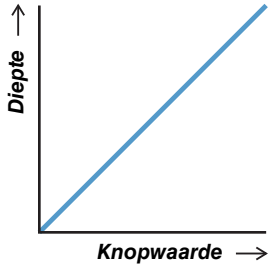
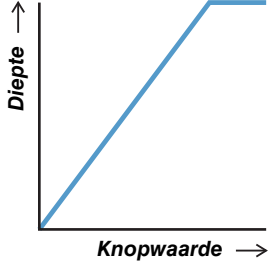
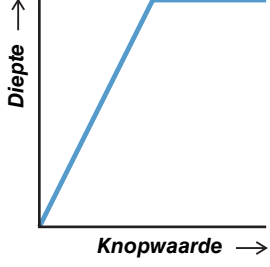
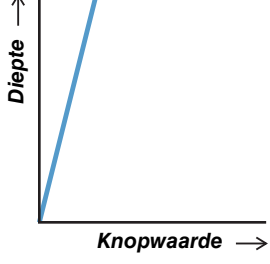
Parameters die zijn gekoppeld aan de knoppen








MENU/Kit Edit/Kit Modifier

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
Ambience			
	RealAmbi Depth	0–127	<p>Past de algehele diepte van RealAmbi aan die moet worden toegepast.</p> <p>U kunt deze parameter ook regelen met de knop [AMBIENCE].</p> <p>RealAmbi kan maar voor een beperkt aantal Inst-geluiden worden toegepast. Raadpleeg de Data List (Datalijst) (pdf) voor meer informatie.</p>
	Ambi Depth	0–127	<p>Past de algehele diepte van Ambi aan die moet worden toegepast.</p> <p>U kunt deze parameter ook regelen met de knop [AMBIENCE].</p>
	RealAmbiInstDpt	0–100	<p>Past de diepte van RealAmbi aan die moet worden toegepast op elke Inst.</p>
	Ambi InstDepth	0–127	<p>Past de diepte van Ambi aan die moet worden toegepast op elke Inst.</p>
	Ambi Type	Effecttype (pagina 143)	<p>Stelt het Ambi-type in.</p>
	Ambi TIME	0.3s–30.0s	<p>Past de Ambi-lengte aan.</p>
	Ambi EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12	<p>Past de gain van de lage band aan voor Ambi die moet worden aangepast met de EQ.</p>
	Ambi EQ HiGAIN		<p>Past de gain van de hoge band aan voor Ambi die moet worden aangepast met de EQ.</p>
	Ambi FM. (Frequency Modulation)	Het bereik varieert afhankelijk van het Ambi Type .	<p>Regelt de frequentiemodulatie van effecten zoals chorus en flanger die moeten worden toegepast op Ambi.</p>

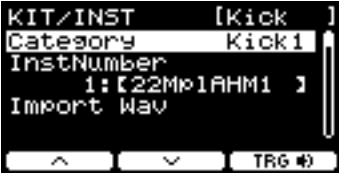

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Ambi KnobVal	0-127	Deze instelling wordt aangepast met de knop [AMBIENCE]. U kunt deze parameter gebruiken om de waarde die wordt geregeld met de knop [AMBIENCE] nauwkeurig aan te passen.
	RealAmbiKnob Ambi Knob		Kies de curve voor het regelen van de RealAmbi Depth of Ambi Depth die moet worden toegepast als aan de knop [AMBIENCE] wordt gedraaid.
	off		RealAmbi Depth of Ambi Depth verandert niet als aan de knop [AMBIENCE] wordt gedraaid.
	curve1		
curve2			
curve3			
curve4			

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
		curve5	
		curve6	
		curve7	
Comp			
	Comp Knob	0–127	<p>Stelt het niveau in van Comp die moet worden toegepast.</p> <p>U kunt deze parameter gebruiken om de waarde die wordt geregeld met de knop [COMP] nauwkeurig aan te passen.</p>
Effect			
MFX			
	MFX Type	Effecttype (pagina 145)	Selecteert het type mastereffect dat moet worden toegepast.
	MFX Depth	0–127	<p>Selecteert de diepte van het mastereffect dat moet worden toegepast.</p> <p>U kunt deze parameter gebruiken om de waarde die wordt geregeld met de knop [EFFECT] nauwkeurig aan te passen.</p>

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
FX1			
	FX1 Type	Effecttype (pagina 144)	Selecteer het type Effect 1 dat moet worden toegepast.
	FX1 Send	0–127	Regelt het zendniveau voor het gehele geluid dat naar Effect 1 wordt gestuurd.
	FX1 InstSend	0–127	Regelt het zendniveau voor het Inst-geluid dat naar Effect 1 wordt gestuurd.
	FX1 toAmbi	0–127	Regelt het zendniveau voor Effect 1 dat naar Ambi wordt gestuurd.
FX2			
	FX2 Type	Effecttype (pagina 144)	Selecteer het type Effect 2 dat moet worden toegepast.
	FX2 Send	0–127	Regelt het niveau van het gehele geluid dat naar Effect 2 wordt gestuurd.
	FX2 InstSend	0–127	Regelt het niveau van het Inst-geluid dat naar Effect 2 wordt gestuurd.
	FX2 toAmbi	0–127	Regelt het niveau van Effect 2 dat naar Ambi wordt gestuurd.
Other			
	EffectKnobVal	0–127	Deze waarde wordt aangepast met de knop [EFFECT]. U kunt deze parameter gebruiken om de waarde die wordt geregeld met de knop [EFFECT] nauwkeurig aan te passen.
	EffectKnobMFX	off on	Stelt in of u MFX Depth wilt regelen als u aan de knop [EFFECT] draait.
	EffectKnobFX1		Stelt in of u FX1 Send wilt regelen als u aan de knop [EFFECT] draait.
	EffectKnobFX2		Stelt in of u FX2 Send wilt regelen als u aan de knop [EFFECT] draait.


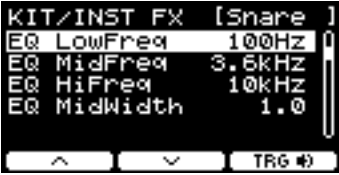

Inst

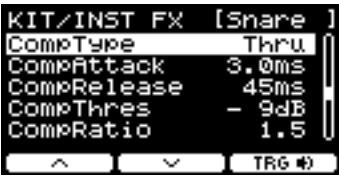


MENU/Kit Edit/Inst

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Category	Raadpleeg de Data List (Data lijst) (pdf)	Geeft de Inst-categorie aan. Met de DTX-PRO kan de Inst ook worden geselecteerd door op de knop onder 'INST' ([F1]) op het KIT-scherm te drukken. Met de DTX-PROX kan de Inst ook worden geselecteerd door de fader-selectieknop op 'INST' te zetten en vervolgens aan de LED-draaifaders te draaien.
	InstNumber	Raadpleeg de Data List (Data lijst) (pdf)	Geeft het Inst-nummer aan. Met de DTX-PRO kan de Inst ook worden geselecteerd door op de knop onder 'INST' ([F1]) op het Kit-scherm te drukken. Met de DTX-PROX kan de Inst ook worden geselecteerd door de fader-selectieknop op 'INST' te zetten en vervolgens aan de LED-draaifaders te draaien.
	Import Wav		Hiermee worden audiobestanden geïmporteerd. Als u op de knop onder 'ENTER' ([F3]) drukt, wordt het scherm IMPORT weergegeven.
	Tuning	-12.00 – 0.00 – +12.00	Past de toonhoogte aan in eenheden van 25 cents. 0,01 komt overeen met 1 cent. OPMERKING Een 'cent' is een eenheid van toonhoogte die is gedefinieerd als één honderdste van een halve toon. (100 cents = 1 halve toon)
Afhankelijk van de Inst-categorie worden verschillende parameters weergegeven.	Size	-32 – 0 – +32	Simuleert het effect van het wijzigen van het bekkenformaat.
	Muffling	0 – +16	Simuleert het effect van het veranderen van de mate van demping (of hoeveel de drumkop wordt gedempt)
	Sustain	-32 – 0	Bepaalt de sustaintijd van het bekken (d.w.z. hoe snel het geluid wegsterft tot stilte).
	Clutch	-32 – 0 – +32	Simuleert het effect van het wijzigen van de koppelingspositie van de hi-hat. Hoe lager de instelling, hoe sneller het geluid van een open hi-hat wegsterft tot stilte. OPMERKING De Hi-Hat Clutch-instelling wordt op alle kits toegepast.
	Decay	-16 – 0	Bepaalt hoe snel het geluid wegsterft tot stilte.
	Pan	L64–C–R63	Stelt de positie in het stereoveld (pan) in.

Inst Effect

MENU/Kit Edit/Inst Effect

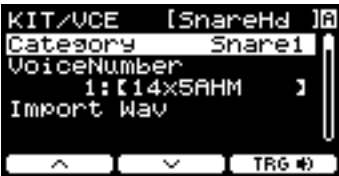
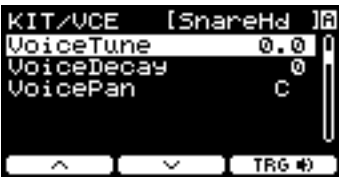

Schermb	Parameter	Instellingen	Omschrijving
EQ Gain			
	EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Past de gain van de lage band aan die moet worden aangepast met de EQ.
	EQ MdGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Past de gain van de middenband aan die moet worden aangepast met de EQ.
	EQ HiGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Past de gain van de hoge band aan die moet worden aangepast met de EQ.
EQ Freq			
	EQ LowFreq	32Hz–2,0kHz	Past de frequentie van de lage band aan die moet worden aangepast met de EQ.
	EQ MidFreq	100Hz–10kHz	Past de frequentie van de middenband aan die moet worden aangepast met de EQ.
	EQ HiFreq	500Hz–16kHz	Past de frequentie van de hoge band aan die moet worden aangepast met de EQ.
	EQ MidWidth	0.1–12.0	Past de breedte van de middenband aan.
Transient			
	TranAttack	-50 – 0 – +50	Past de aanslag aan.
	TranRelease	-50 – 0 – +50	Past de release aan.
	TranSens	Low, LowMid, HighMid, High	Stelt in hoe het overgangseffect wordt toegepast.


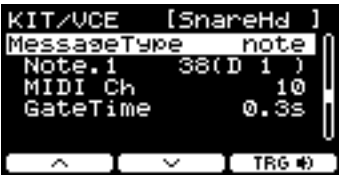
Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
Comp			
	CompType	<i>Thru, Kick 1, Kick 2, Snare 1, Snare 2, Tom 1, Tom 2, Cymbal, Limiter</i>	Stelt het Comp -type in. Als u deze parameter wijzigt, worden CompAttack , CompRelease , CompThres en CompRatio ingesteld op optimale waarden. U kunt elk van deze parameters naar wens aanpassen.
	CompAttack	1.0ms–40.0ms	Stelt de duur in tot wanneer het Comp -effect maximaal is.
	CompRelease	10ms–680ms	Stelt de duur in tot wanneer het Comp -effect wegsterft.
	CompThres	-48dB – -6dB	Stelt in vanaf welk ingangsniveau Comp wordt toegepast.
	CompRatio	1.0–20.0	Stelt de compressieverhouding van het Comp -effect.
	OutputLevel	-18.0dB – 0.0dB – +18.0dB	Stelt het uitgangsniveau in.
Insertion			
	InsertionType	Effecttype (pagina 145)	Selecteert het type invoegeffect.
	InsertionDepth	0–127	Past de algehele diepte aan van het invoegeffect dat moet worden toegepast.
Deze parameters kunnen niet worden ingesteld voor Pad3 , Pad5 , Pad7 of Pad13 .			

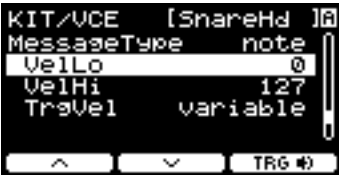
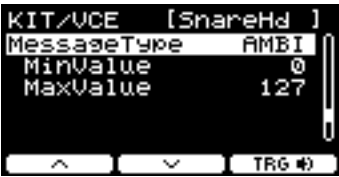
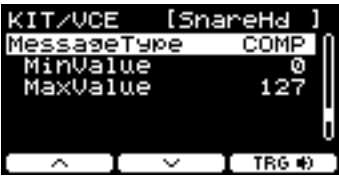
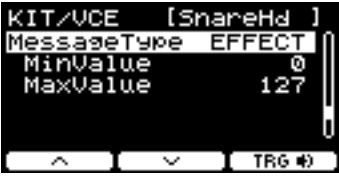
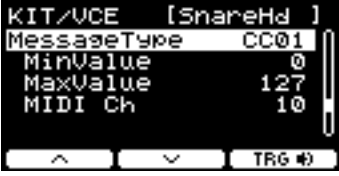
Voice

De *Voice*-parameters die in de rechterbovenhoek van het scherm worden aangegeven met A, B, C of D, zijn voor layers. De voiceparameter zonder die letters zijn voor ingangsbronnen.

MENU/Kit Edit/Voice


Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Category	Raadpleeg de Data List (Datalijst) (pdf)	Geeft de voicecategorie aan.
	VoiceNumber	Raadpleeg de Data List (Datalijst) (pdf)	Geeft het voicenummer aan.
	Import Wav		Hiermee worden audiobestanden geïmporteerd. Als u op de knop onder 'ENTER' ([F3]) drukt, wordt het scherm IMPORT weergegeven.
	VoiceTune	-24.0 – 0.0 – +24.0 (0,1=10 cents)	Stelt de stemming van de toegewezen voice in. 0,1 komt overeen met 10 cents.
	VoiceDecay	-64 – 0	Stelt de decay in (de tijd die het duurt voordat het geluid wegsterft tot stilte) voor de toegewezen voice. Hoe kleiner de waarde, hoe scherper het geproduceerde geluid wordt.
	VoicePan	L63–C–R63	Stelt de stereopan van de voice in.
	VoiceFilter	-64 – 0 – +63	Stelt de filterafsnijfrequentie in voor de toegewezen voice. Negatieve waarden produceren een donkerder geluid, terwijl positieve waarden een helderder geluid produceren.
	VoiceQ	-64 – 0 – +63	Stelt de Q (filterresonantie) in voor het filter van de toegewezen voice. Verhoogt het signaal in de buurt van de filterafsnijfrequentie waardoor het geluid karakter krijgt.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	VoiceLayerSw		Stelt in hoe de aan de triggeringangsbron toegewezen voices worden afgespeeld.
		stack	Speelt voices die in layers zijn geregistreerd tegelijkertijd af.
		alt	Speelt voices die in layers zijn geregistreerd in opeenvolgende volgorde af.
	VoiceHoldMode		Stelt de hold-modus voor de voice in.
	on		Als User is geselecteerd voor de voicecategorie en op de pad wordt getikt, worden de geluiden herhaaldelijk in een lus afgespeeld. Als nogmaals op de pad wordt getikt, stopt het geluid. Bij elke tik op de pad worden afwisselend MIDI Key On- en Key Off-berichten verzonden.
	off		Met deze instelling speelt de pad one-shot geluiden af. Er wordt een MIDI-noot-aan-bericht verzonden wanneer een pad wordt aangeslagen, en nadat de gate-tijd is verstreken wordt het corresponderende Noot-uit-bericht verzonden.
	MessageType		Stelt het type MIDI-bericht in dat moet worden verzonden als de pad wordt aangeslagen.
			OPMERKING Bij elke andere instelling dan ' note ' wordt geen geluid geproduceerd als de pad wordt aangeslagen.
	note		Verzendt een MIDI-noot. Gebruik deze parameter om de pad zo in te stellen dat deze een geluid produceert als deze wordt aangeslagen. U kunt aan elke layer een MIDI-noot toewijzen om maximaal vier MIDI-noten tegelijk te verzenden.
	Note.1-4	off, 1(C# -2) – 127(G8)	Stelt het MIDI-nootnummer in dat wordt verzonden wanneer een triggersignaal wordt ontvangen op de geselecteerde triggeringangsbron. Instellingen worden weergegeven als 'Nootnummer / Nootnaam'. Met de knop [F3] kunt u Note1 tot Note4 in die volgorde selecteren.
	MIDI Ch	1-16	Stelt in welk MIDI-kanaal moet worden gebruikt voor het verzenden van het MIDI-bericht om de triggeringangsbron af te spelen.
GateTime	0.0s-9.9s	Stelt de gate-tijd in (de tijd die verstrijkt tussen de uitvoer van MIDI Key On- en Key Off-berichten) voor de triggeringang.	

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Vello	0–126	Stelt het aanslagbereik voor de layer in.
	VelHi	1–127	
	TrgVel		Gebruik deze parameter om de aanslagwaarde te regelen van MIDI-noten die worden verzonden wanneer de huidige pad wordt aangeslagen.
	variable		MIDI-aanslagwaarden drukken de kracht uit waarmee de pad wordt aangeslagen.
		1–127	MIDI-noten worden met deze vaste aanslagwaarde verzonden, ongeacht hoe hard of zacht de pad wordt aangeslagen.
	AMBI		Regelt de hoeveelheid Ambience (knop) afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. Er wordt geen geluid geproduceerd als de pad wordt aangeslagen.
	MinValue	0–127	Stelt de hoeveelheid Ambience (minimale waarde) in die wordt toegepast als de pad licht wordt aangeslagen.
	MaxValue	0–127	Stelt de hoeveelheid Ambience (maximale waarde) in die wordt toegepast als de pad krachtig wordt aangeslagen.
	COMP		Regelt de hoeveelheid Comp (knop) afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. Er wordt geen geluid geproduceerd als de pad wordt aangeslagen.
	MinValue	0–127	Stelt de hoeveelheid Comp (minimale waarde) in die wordt toegepast als de pad licht wordt aangeslagen.
	MaxValue	0–127	Stelt de hoeveelheid Comp (maximale waarde) in die wordt toegepast als de pad krachtig wordt aangeslagen.
	EFFECT		Regelt de hoeveelheid Effect (knop) afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. Er wordt geen geluid geproduceerd als de pad wordt aangeslagen.
	MinValue	0–127	Stelt de hoeveelheid Effect (minimale waarde) in die wordt toegepast als de pad licht wordt aangeslagen.
	MaxValue	0–127	Stelt de hoeveelheid Effect (maximale waarde) in die wordt toegepast als de pad krachtig wordt aangeslagen.
	CC01–CC95		Verzendt een besturingswijzigingsbericht op basis van hoe hard de pad wordt aangeslagen. Er wordt geen geluid geproduceerd als de pad wordt aangeslagen.
	MinValue	0–127	Stelt de minimumwaarde in als de pad licht wordt aangeslagen.
	MaxValue	0–127	Stelt de maximumwaarde in als de pad krachtig wordt aangeslagen.
	MIDI Ch	1–16	Stelt het MIDI-kanaal in voor het verzenden van de opgegeven MIDI-berichten.


Volume

MENU/Kit Edit/Volume

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Kit Volume	0–127	Stelt het algehele volume voor de kit in. Pas de balans tussen kits aan.
	Inst Volume	0–127	Stelt het volume van de Inst in. Pas de balans tussen Inst-geluiden binnen dezelfde kit aan.
	Voice Volume	0–127	Stelt het volume in van de voice die aan een layer is toegewezen. Gebruik deze parameter om de balans tussen zones in dezelfde Inst en de balans tussen layers aan te passen.

Other

MENU/Kit Edit/Other

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Tempo	off , 30–300	Stelt het metronoomtempo in voor de geselecteerde kit. Als dit is ingesteld op ' off ', blijft het tempo hetzelfde als de kit is gewijzigd. Gebruik het tempo dat op de kit is ingesteld om de metronoom te gebruiken om het tempo tijdens liveoptredens te controleren of om tempo-synchronisatie-effecten te gebruiken. Deze parameter wordt niet toegepast op Live Sets op de DTX-PROX. Als u het kit-tempo wilt veranderen door naar de volgende stap te schakelen, gebruikt u de parameter tempo .
	PROX TrgSetupLink	off , U01–U10	Gebruik de [-][+]-regelaars om een triggersetup voor de geselecteerde kit te selecteren. Als dit is ingesteld op ' off ', blijft de triggersetup hetzelfde als de kit is gewijzigd.

PRO TRIGGER

PROX TRIGGER/SETTING

In deze sectie worden de *'Trigger'*-instellingen in het menu op de DTX-PRO uitgelegd, evenals de Trigger-modus van de DTX-PROX. De kenmerken van triggersignalen die worden uitgevoerd via pads wanneer deze worden afgespeeld, zijn afhankelijk van verschillende factoren met betrekking tot het padontwerp.

Met de 'Trigger'-instellingen kunt u triggersignalen voor elke pad optimaliseren voor verwerking door de PRO-serie-modules.

Selecteer het juiste padtype als u pads toevoegt of wijzigt. Als u de pad aansluit op de [12KICK/13]-aansluiting, [6TOM3/7]-aansluiting, [4TOM2/5]-aansluiting of [2TOM1/3]-aansluiting, moet u de invoermodus wijzigen.

Met de DTX-PROX kunt u de triggerinstellingen wijzigen met de knop onder 'SETTING' ([F3]). Instellingen moeten worden opgeslagen nadat ze zijn gewijzigd.



In dit gedeelte zijn de schermvoorbeelden afkomstig van de DTX-PRO.

MENU/Trigger



Input Mode

Curve

Pad Type


Crosstalk

PROX Preset

Input Mode

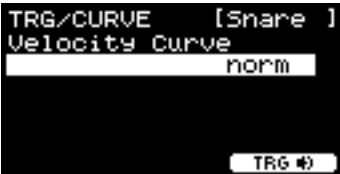
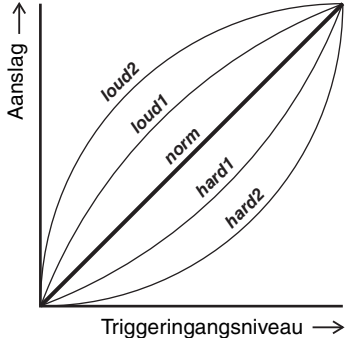
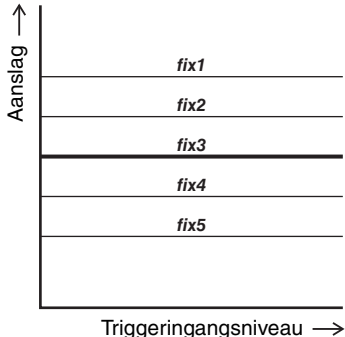
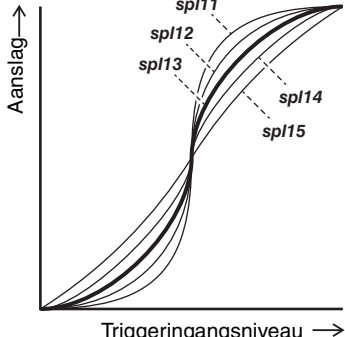
Stelt in hoe de mono x 2-ingangsaansluiting wordt gebruikt. Selecteer *'paired'* bij gebruik van een drumtrigger (DT50S) of vergelijkbaar apparaat.

MENU/Trigger/Input Mode

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Tom1/Pad3	<i>paired</i> , <i>separate</i>	Stelt de [2TOM1/3]-aansluiting in om 2TOM1- en 3-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken.
	Tom2/Pad5		Stelt de [4TOM2/5]-aansluiting in om 4TOM2- en 5-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken.
	Tom3/Pad7		Stelt de [6TOM3/7]-aansluiting in om 6TOM3- en 7-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken.
	Kick/Pad13		Stelt de [12KICK/13]-aansluiting in om 12KICK- en 13-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken.

Curve

MENU/Trigger/Curve

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Velocity Curve	loud2, loud1, norm, hard1, hard2	Selecteert een aanslagcurve voor de geselecteerde pad. Een aanslagcurve bepaalt hoe de aanslag van het geluid wordt beïnvloed door hoe hard u de pad aanslaat.
			
		fix1–fix5	
		sp11–sp15	


Scherf	Parameter	Instellingen	Omschrijving
		sp121–sp125	
		ofs1–ofs5	

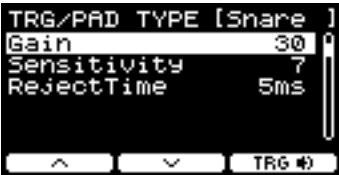
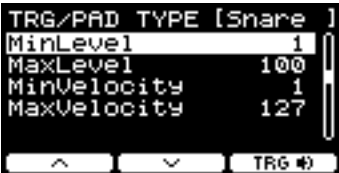
Pad Type

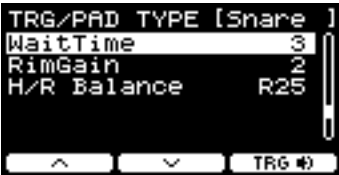
● Wat is een padtype?

Om ervoor te zorgen dat u het beste geluid uit elke pad kunt halen, hebben wij een volledig scala aan geoptimaliseerde triggerparameters samengesteld (verschillende waarden met betrekking tot padingangssignalen en dergelijke) en hebben we deze een duidelijke naam gegeven. Deze groepen parameters worden 'padtypes' genoemd. Omdat er veel verschillende soorten pads zijn, zoals kicks, snares, toms, bekkens en drumtriggers, kunnen de padkenmerken ook sterk van elkaar verschillen. De PRO-serie-modules zijn bij levering geladen met padtypes voor elke verschillende set kenmerken, zodat u de mogelijkheden ervan maximaal kunt benutten.

MENU/Trigger/Pad Type

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	PadType		Stelt het padtype in.
	OFF	--	
	KK	KP128, KP125W/125, KP100, KP90, KP65, KU100	
	SN	XP125SD-X, XP125SD-M, XP120/100, XP80, TP70S/70	
	TM	XP125T-X, XP125T-M, XP105T-X, XP105T-M, XP120/100, XP80, XP70, TP70S/70	
	CY	PCY175, PCY155, PCY135, PCY100, PCY95, PCY90	Selecteer 'PCY95' voor de crash-bekkenpad die is inbegrepen in de DTX6K-X-kit.
	HH	RHH135, PCY100, PCY95, PCY90	Voor andere pads dan RHH135 moet HH65 (apart verkrijgbaar) worden gebruikt als hi-hatcontroller.
	DT	50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 50S SN-M, 50S tomH-M, 50S tomL-M, 50K-M	


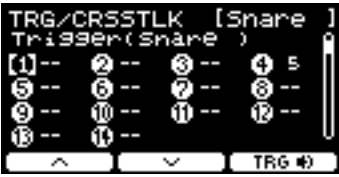
Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Gain	1–127	<p>Stelt de versterking (gain) in van het ingangssignaal voor wanneer de pad wordt aangeslagen die is geselecteerd in Pad Type.</p> <p>OPMERKING</p> <p>Bij een hoge instelling worden alle ingangssignalen boven een bepaald niveau versterkt tot hetzelfde niveau (het maximumniveau). Dat betekent dat variatie in de zachtheid of hardheid waarmee de pad wordt aangeslagen, kan vervlakken. Wanneer daarentegen een lage instelling wordt gehanteerd, is het mogelijk dat de zachtheid of hardheid van het spel in veel grotere mate wordt gereflecteerd in het uitgevoerde triggersignaal, waardoor expressievere performances mogelijk zijn.</p>
	Sensitivity	1–13	<p>Stelt de gevoeligheid in voor wanneer de pad licht wordt aangeslagen.</p> <p>OPMERKING</p> <p>Het gebruik van een te lage waarde kan resulteren in geen geluid als de pad te licht wordt aangeslagen of bij het spelen van een snelle roll. Het gebruik van een te hoge waarde kan leiden tot overspraak. Als u een waarde moet wijzigen, probeer dat dan zo te doen dat uw performances er niet door worden verstoord.</p>
	RejectTime	4ms–500ms	<p>Triggersignalen die binnen de hier ingestelde tijd optreden, worden als dubbele triggers beschouwd en produceren geen geluid. Hogere waarden verhogen de hoeveelheid tijd dat er geen geluid wordt geproduceerd.</p> <p>OPMERKING</p> <p>In het volgende geval wordt er een geluid uitgevoerd met de tweede ingang, ook al vindt het binnen de rejecttijd plaats.</p> <ul style="list-style-type: none"> Als het triggerniveau van de tweede slag binnen de RejectTime is minstens twee keer zo sterk als die van de eerste.
	MinLevel	0–99	<p>Deze parameters stellen het bereik in van triggeringangssignalen die in aanslagwaarden worden omgezet van minimum (%) tot maximum (%). Trigger signalen die onder het hier ingestelde minimumniveau liggen, produceren geen geluid. Intussen worden de triggersignalen boven het maximum ingesteld als een Maximum Velocity, zoals wordt uitgelegd in MinVelocity/MaxVelocity hieronder.</p>
	MaxLevel	1–100	
	MinVelocity	0–126	<p>Deze parameters stellen de minimale en maximale aanslagsnelheden in die overeenkomen met de parameters MinLevel/MaxLevel hierboven. Er wordt geluid geproduceerd tussen de hier ingestelde aanslagsnelheden.</p>
	MaxVelocity	1–127	

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	WaitTime	1–64 (msec)	Stelt de tijd in totdat het doelpad een triggersignaal detecteert. Pas de instelling zo aan dat het triggersignaal wordt gedetecteerd als het maximaal is en dat de kracht voor het aanslaan van de pad overeenkomt met het volume van het geproduceerde geluid.
	RimGain	1–127	Stelt het rim gain-niveau in van een pad met meerdere piëzo's die is aangesloten op een aansluiting met ondersteuning van meerdere piëzo's. Als u een mono × 2-ingangsaansluiting gebruikt, is deze parameter alleen effectief in de invoermodus paired .
	H/R Balance	H49–H1, 0, R1–R49	Stelt de balans in tussen de head en rand van een pad met meerdere piëzo's. Als het headgeluid wordt geproduceerd als de rand wordt aangeslagen, verhoogt u de R-waarde om het randgeluid harder te maken. Als het randgeluid wordt geproduceerd als de head wordt aangeslagen, drukt u op de knop [–] om de R-waarde te verhogen en het headgeluid harder te maken. Als u een mono × 2-ingangsaansluiting gebruikt, is deze parameter alleen effectief in de invoermodus is ingesteld op paired .


Crosstalk

De term 'overspraak' verwijst naar de uitvoer van triggersignalen van een andere elektronische drumpad (inclusief een akoestische drum met een drumtrigger eraan bevestigd) dan de pad die werd aangeslagen als gevolg van trillingen of interferentie tussen pads. Overspraak wordt voorkomen door elk triggersignaalgeluid te onderdrukken dat lager is dan de opgegeven waarde.

MENU/Trigger/Crosstalk

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	All Reject Lvl	0–99	Lost overspraak op tussen de pad die rechtsboven in het scherm wordt weergegeven en alle andere pads. Hoewel hogere waarden overspraak beter voorkomen, kunnen ze het ook moeilijk maken om andere geluiden tegelijkertijd te spelen.
	Opgegeven rejectniveau van P1 tot P14	Niveau: --(0), 1–99 Bronpad: 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	Lost overspraak op tussen de pad die rechtsboven in het scherm wordt weergegeven en andere individuele pads. Als de Snare bijvoorbeeld per ongeluk een geluid produceert als de Kick wordt aangeslagen, slaat u de snarepad aan en stelt u ' Snare ' in voor weergave in de rechterbovenhoek van het scherm. Verplaats de cursor naar '12' (Kick) en verhoog vervolgens het Reject Lvl . Hoewel hogere waarden overspraak beter voorkomen, kunnen ze het ook moeilijker maken om andere pads tegelijkertijd te spelen. OPMERKING Als de invoermodus is ingesteld op ' paired ', worden Pad3 , Pad5 , Pad7 en Pad13 niet ingesteld als bronpad, zelfs niet als het niveau wordt ingesteld.

PROX *Preset***MENU/Trigger/Preset**

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
			<p>Dit kopieert een vooraf ingestelde triggersetup naar de gebruikerstriggersetup die momenteel wordt bewerkt. Sla uw instellingen op om wijzigingen op te slaan.</p> <p>Procedure</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik de [-][+]-regelaars om een vooraf ingestelde triggersetup te selecteren. 2. Druk op 'OK' ([F3]) om de triggerinstellingen te kopiëren naar de gebruikerstriggersetup die momenteel wordt bewerkt. 3. Druk op [EXIT] om terug te keren naar het TRIGGER-scherm. 4. Druk op de knop [STORE] om de instellingen op te slaan.

PROX *Training*

Het trainingsmenu is toegankelijk via de knop [TRAINING] op de DTX-PRO of door '*Training*' te selecteren in het DTX-PROX-menu. Zie '*Oefenen met de trainingsfunctie*' (pagina 101) voor meer informatie.

Utility

In dit gedeelte worden de 'Utility'-instellingen in het menu uitgelegd.

Algemene instellingen, padinstellingen, uitgangsversterking en I/O-instellingen worden hier geconfigureerd.

Voor de DTX-PROX kunt u hier individuele uitvoerinstellingen configureren.

In dit gedeelte zijn de schermvoorbeelden afkomstig van de DTX-PROX.

MENU/Utility



General

Pad

Output Gain

Input Output

PROX Indiv Out


General

MENU/Utility/General

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	AutoPowerOff	off , 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)	Stelt de tijd in die verstrijkt totdat de spanning wordt uitgeschakeld met de automatische uitschakelfunctie. Stel deze parameter in op ' off ' om de automatische uitschakelfunctie uit te schakelen.
	LCD Contrast	0–63	Past het contrast op het scherm aan.
	PRO L&R Vol	variable (werkt met de [MASTER VOLUME]-knop), 1–127 (vaste waarde)	Stelt het volume van de OUTPUT-aansluitingen in. Stel in live situaties bijvoorbeeld het uitgangsvolume in op een vaste waarde, zodat u alleen het hoofdtelefoonvolume kunt regelen met de [MASTER VOLUME]-knop. Stel dit in op ' variable ' om het hoofdtelefoonvolume en het volume van de OUTPUT-aansluitingen aan te passen met de [MASTER VOLUME]-knop.



LET OP









De tijdsinstelling voor de automatische uitschakelfunctie is bij benadering. Niet-opgeslagen gegevens gaan verloren wanneer de PRO-serie-modules worden uitgezet met de automatische uitschakelfunctie. Zorg ervoor dat u gegevens opslaat voordat de stroom automatisch wordt uitgeschakeld.






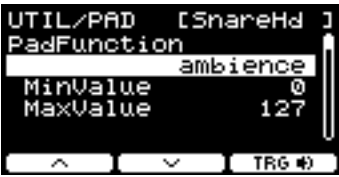
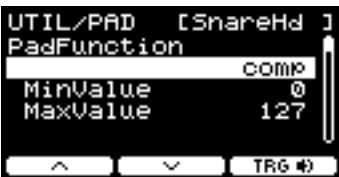
Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	MIDI LocalCtrl	off, on	Schakelt de interne toongenerator in (on) of uit (off) bij het spelen met pads. Dit is normaal ingesteld op ' on '. Als dit is ingesteld op ' off ', zijn de triggeringssectie en de toongenerator losgekoppeld binnen de PRO-serie-module, en wordt er dus geen geluid geproduceerd als de pads worden aangeslagen. Ongeacht deze instelling wordt performance-informatie op de PRO-serie-module echter verzonden als MIDI-gegevens, en MIDI-berichten die worden ontvangen van externe apparaten worden verwerkt door de PRO-serie-module. De instelling ' off ' is handig als u uw drumspel als MIDI-gegevens op een sequencer of DAW-software wilt opnemen.
	Humanize	on, off	Stelt in of een natuurlijke variatie in geluiden moet worden gecreëerd (on) of niet (off) om te voorkomen dat elke noot te uniform is wanneer herhaaldelijk dezelfde pad wordt aangeslagen.
	AUX In Volume	0–127	Stelt het volume in voor de [AUX IN]-aansluiting.
	USB In Volume	0–127	Stelt het volume in voor de USB-audio-ingang.
	Rec Volume	0–127	Stelt het volume van de recorderweergave in.
	Song Volume	0–127	Stelt het volume van trainingssongs in.
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol	0–127	Stelt het volume in van <i>Bluetooth</i> -audio.

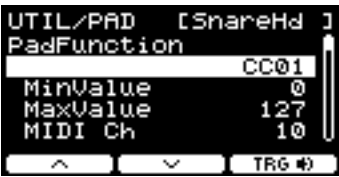

Pad

MENU/Utility/Pad

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	PadFunction		Geeft een operationele functie op die moet worden uitgevoerd, zoals het veranderen van het kitnummer of tempo, in plaats van het spelen van een geluid wanneer de pad wordt aangeslagen. Sla op de pad die u wilt instellen of druk op de knop TRG  ([F3]) om de pad te selecteren, en selecteer vervolgens de functie die u wilt toewijzen.
		off	Pad produceert geluid zoals normaal wordt verwacht.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
		<i>inc kit</i>	Verhoogt het kitnummer met 1.
		<i>dec kit</i>	Verlaagt het kitnummer met 1.
		<i>select kit</i>	Selecteert de kit. Kitnummer
		<i>toggle kit</i>	Schakelt tussen kits. Elke keer dat de pad wordt aangeslagen, verandert de instelling tussen twee kits. Kitnummer 1 Kitnummer 2
		<i>inc tempo</i>	Verhoogt de tempowaarde met 1.
		<i>dec tempo</i>	Verlaagt de tempowaarde met 1.
		<i>tap tempo</i>	Stelt het taptempo in.
		<i>click start/stop</i>	Start of stopt de click.


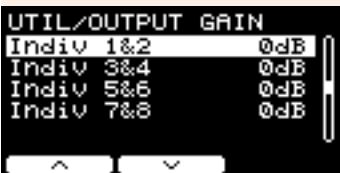
Scherms	Parameter	Instellingen	Omschrijving
		xstick on/off	Schakelt cross-stickgeluiden in of uit.
		PROX live play/stop	Start of stopt het afspelen van het audiobestand of clickgeluid tijdens een live performance met behulp van de Live Set -modus.
		PROX inc liveStep	Verhoogt de stap in Live Set -modus met 1.
		PROX dec liveStep	Verlaagt de stap in Live Set -modus met 1.
		sound off	Dempt het geluid.
		ambience	Regelt de hoeveelheid Ambience ([AMBIENCE]-knopwaarde) afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. MinValue: Stelt de minimale hoeveelheid Ambience in die moet worden toegepast als de pad licht wordt aangeslagen. MaxValue: Stelt de maximale hoeveelheid Ambience in die moet worden toegepast als de pad krachtig wordt aangeslagen.
		comp	Regelt de hoeveelheid Comp ([COMP]-knopwaarde) afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. MinValue: De minimale hoeveelheid Comp die wordt toegepast als de pad licht wordt aangeslagen MaxValue: De maximale hoeveelheid Comp die wordt toegepast als de pad krachtig wordt aangeslagen

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
		effect	Regelt de hoeveelheid Effect ([EFFECT]-knopwaarde) afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. MinValue: Stelt de minimale hoeveelheid Effect in die moet worden toegepast als de pad licht wordt aangeslagen. MaxValue: Stelt de maximale hoeveelheid Effect in die moet worden toegepast als de pad krachtig wordt aangeslagen.
		CC01–CC95	Verzendt een besturingswijzigingsbericht op basis van hoe hard de pad wordt aangeslagen. MinValue: Minimumwaarde als de pad licht wordt aangeslagen MaxValue: Maximumwaarde in als de pad krachtig wordt aangeslagen MIDI Ch: MIDI Channel
	Xstick Adjust	1–127	Stelt de sterkte in voor het wisselen van de cross sticking naar of van de open-rimshots bij het raken van de rand van de pad met meerdere piëzo's die is aangesloten op de [1SNARE]-aansluiting. Door deze waarde te verhogen, wordt het gemakkelijker om het cross-stick geluid te produceren als de pad krachtig wordt aangeslagen. Omgekeerd maakt het verlagen van deze waarde het gemakkelijker om de open-rimshot te produceren wanneer de pad licht wordt aangeslagen. Schakel de cross-stick-instelling uit om altijd het geluid van de open-rimshot af te spelen. Deze parameter heeft geen effect als er een pad met één piëzo is aangesloten.
	Snare Position	off, on	Schakelt de positie-sensor op de snarepad in of uit. Schakel de snarepositie in om toonveranderingen te creëren op basis van de locatie binnen een zone die wordt aangeslagen. Om deze functie te gebruiken, moet u een pad met een positie-sensor aansluiten op de [1SNARE]-aansluiting. U moet ook een Inst of een voice selecteren die positiedetectie ondersteunt. Raadpleeg de Data List (Datalijst) voor meer informatie.
	Ride Position	off, on	Schakelt de positie-sensor voor de boog van het ridebekken in of uit. Schakel de ride-positie in om toonveranderingen te creëren op basis van de locatie van de pad die wordt aangeslagen. Om deze functie te gebruiken, moet u een pad met een positie-sensor aansluiten op de [8RIDE]-aansluiting. U moet ook een Inst of een voice selecteren die positiedetectie ondersteunt. Raadpleeg de Data List (Datalijst) voor meer informatie.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	FootClosePos	-32 – 0	Met deze parameter kunt u de positie aanpassen waarop de hi-hat schakelt van geopend naar gesloten wanneer de hi-hatcontroller of het hi-hatpedaal wordt bediend. Hoe lager de waarde, des te kleiner de virtuele opening tussen de bovenste en onderste hi-hat is.
	FootSplashSens	off , 1–127	Met deze parameter kunt u de mate van gevoeligheid instellen voor de detectie van hi-hat foot splashes. Hoe hoger de waarde, des te gemakkelijker is het om met een hi-hatcontroller een footsplashgeluid te produceren. Hoge waarden kunnen echter tot gevolg hebben dat er onbedoeld splashgeluiden worden geproduceerd wanneer u de hi-hatcontroller of het hi-hatpedaal bijvoorbeeld een klein beetje indrukt terwijl u de maat houdt. Het is een goed idee om deze parameter in te stellen op ' off ' als u geen foot splashes wilt spelen.

Output Gain

MENU/Utility/Output Gain

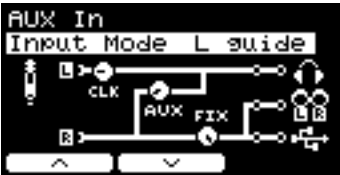
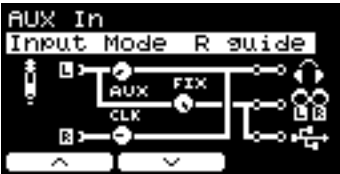
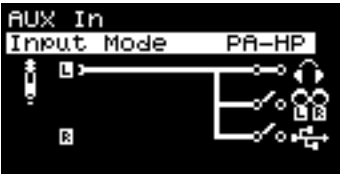





Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	L&R	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Stelt de uitgangsversterking in voor de L&R -aansluitingen.
	Phones	+6dB, +12dB, +18dB	Stelt de uitgangsversterking in voor de Phones -aansluiting.
	USB Audio		Stelt de uitgangsversterking in voor de USB Audio Out .
	PROX Indiv 1&2	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Stelt de uitgangsversterking in voor Indiv Out 1&2 .
	PROX Indiv 3&4	+6dB, +12dB, +18dB	Stelt de uitgangsversterking in voor Indiv Out 3&4 .
	PROX Indiv 5&6		Stelt de uitgangsversterking in voor Indiv Out 5&6 .
	PROX Indiv 7&8		Stelt de uitgangsversterking in voor Indiv Out 7&8 .

Input Output

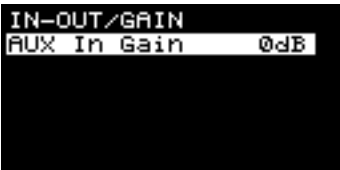


MENU/Utility/Input Output

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
<i>AUX In</i>			
<i>USB Audio In</i>			
PROX-with-Bluetooth	<i>Bluetooth In</i>		
	Input Mode	<p>stereo</p>	<p>Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiobroninvoer van AUX In (), USB-audio () of Bluetooth-audio ().</p> <p>Voor andere instellingen dan PA-HP wordt de uitvoerbestemmingschakelaar ingesteld op 'on'. De uitvoerbestemming kan niet worden in- of uitgeschakeld voor L guide, R guide of PA-HP.</p>
		<p>L mono</p>	<p>Voert de audiobron alleen uit vanaf het L-kanaal in de middelste panpositie.</p>
		<p>R mono</p>	<p>Voert de audiobron alleen uit vanaf het R-kanaal in de middelste panpositie.</p>
		<p>L+Rmono</p>	<p>Mengt de audiobron vanaf het L- en het R-kanaal en voert uit in de middelste panpositie.</p>

Schermb	Parameter	Instellingen	Omschrijving
		L guide	<p>Selecteer deze instellingen voor de audio-invoer waarin het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid zijn gescheiden in L- en R-kanalen.</p> <p>Het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid worden uitgevoerd vanuit Phones in de middelste panpositie, en het begeleidingsgeluid wordt uitgevoerd vanuit Output en USB Audio in de middelste panpositie.</p>
		R guide	<p>Als u een hoofdtelefoon gebruikt, kunt u het volume van het gidsgeluid (click) aanpassen met de [CLICK]-knop (of schuifregelaar), en het volume van het begeleidingsgeluid met de [AUDIO]-knop (of schuifregelaar).</p> <p>U kunt het volume van het begeleidingsgeluid dat wordt uitgevoerd vanuit de Output-aansluiting en USB Audio Out wijzigen door de cursor te verplaatsen met '←' ([F2]) en vervolgens de instellingen te wijzigen met de [-]/[+] -regelaars (dit staat los van de Phones-volume-instellingen).</p>
		PA-HP	<p>Gebruikt alleen het L-kanal om exclusief uit te voeren naar Phones in de middelste panpositie. (alleen AUX IN)</p> <p>Dit is handig in situaties met live performances wanneer u een PA-systeem, zoals een mixer, aansluit op de AUX IN-aansluiting om de audiosignalen (mono-audio) te ontvangen.</p>
	Phones 	off 	<p>Als de Input Mode is ingesteld op stereo, L mono, R mono of L+Rmono, gebruikt u deze parameter om de uitvoerbestemming in of uit te schakelen.</p>
	Output 	on 	
	USB Audio 		
	Backing Output Level	0–127	<p>Als de Input Mode is ingesteld op L guide of R guide, gebruikt u deze parameter om het volume aan te passen van het begeleidingsgeluid dat wordt uitgevoerd via de Output-aansluiting en USB Audio Out.</p>



AUX In Gain			
	AUX In Gain	0dB, +6dB, +12dB	Stelt de versterking in voor de AUX In .

PROX *Indiv Out*

Configureert geavanceerde instellingen voor de [INDIVIDUAL OUTPUT]-aansluitingen.

Selecteer de pad of audiobron met de knoppen '  ' en '  ' ([F1] en [F2]), en kies vervolgens met de [-][+]-regelaars hoe u de L- en R-signalen wilt aansluiten op de aansluitingen.

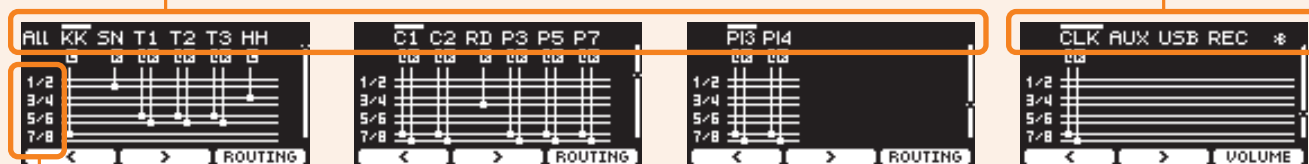
De parameters *Kit Modifier* (exclusief *RealAmbi*) en *MasterEQ* worden niet toegepast op *Indiv Out*.

Pad:

Display	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

Geluidsbron:

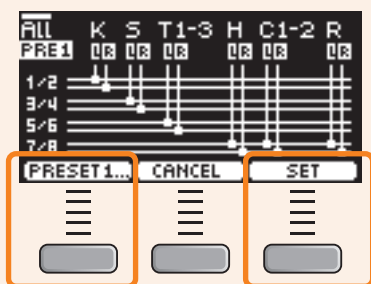
Display	CLK	AUX	USB	REC	
Geluidsbron	Metronoom	AUX IN	USB-audio	Recorder	Bluetooth-audio



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

Gebruik de knop '  ' ([F1]) om 'ALL' te selecteren om instellingen voor alle pads te configureren.

Gebruik de knop onder 'PRESET' ([F1]) om een preset te selecteren en bevestig de selectie met de knop onder 'SET' ([F3]).



Er zijn vier presets beschikbaar voor de ALL-instelling.

PRESET1	Gebruikt acht <i>Indiv Out</i> -signaalpaden om Kick , Snare , Tom en Cymbal+HH in stereo uit te voeren.
PRESET2	Gebruikt acht <i>Indiv Out</i> -signaalpaden om Kick , Snare , HH en Ride in mono, en Tom en Crash in stereo uit te voeren.
PRESET3	Gebruikt vier <i>Indiv Out</i> -signaalpaden (1, 3, 5 en 7) om Kick , Snare , Tom en Cymbal+HH in mono uit te voeren.
PRESET4	Gebruikt drie <i>Indiv Out</i> -signaalpaden (1, 3 en 5) om Kick , Snare en Tom+Cymbal in mono uit te voeren.

MENU/Utility/Indiv Out

Schermb	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	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	Gebruik de knoppen onder de ' ' en ' ' ([F1] en [F2]) om de pad of audiobron te selecteren (click, AUX IN, USB-audio, recorder of <i>Bluetooth</i> -audio) voor uitvoerbestemming. Mono-uitvoer elimineert het gevoel van ruimtelijkheid in het geluid, maar biedt meer routeringsflexibiliteit.
	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	Kies of u de Transient , Comp of Insertion wilt omzeilen van de Inst-effecten die moeten worden uitgevoerd naar IndivOut .
	MixerBypass	off, on	Kies of u de mixerinstellingen wilt omzeilen die moeten worden uitgevoerd naar Indiv Out .
VOLUME ([F3])			
	Click Volume	var (werkt met de [AUX IN]-, [AUDIO]- of [CLICK]-schuifregelaar), 1-127	Stelt het volume van elke audiobron in om uit te voeren naar Indiv Out .
	AUX In Volume		
	USB In Volume		
	Rec Volume		
	Bluetooth Vol		
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol		

Master EQ

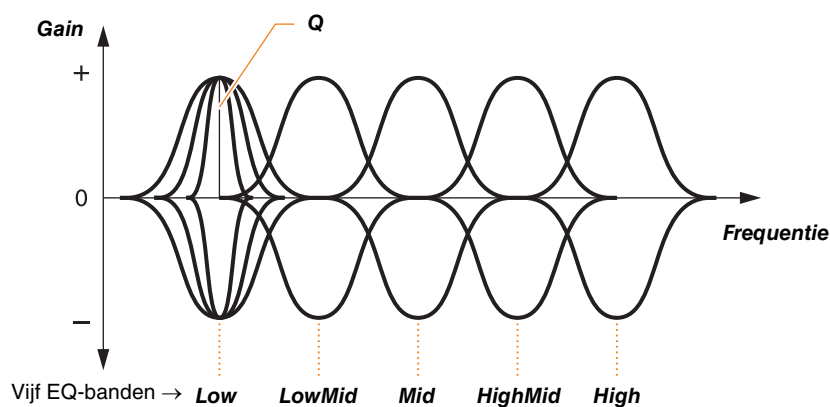
Parameters in deze sectie worden gebruikt om de toon van de gehele kit aan te passen.

Master EQ-instellingen worden toegepast op de gehele kit (uw uitvoeringen en trainingssongs) en **HP Out/Output**.

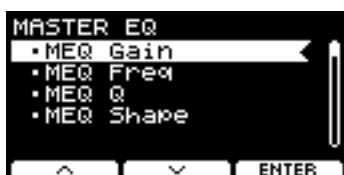
Master EQ-instellingen worden niet toegepast op de aux-ingang, recordgeluiden, clickgeluiden of uitgevoerd naar **Indiv Out** op de DTX-PROX.

Meer specifiek kunt u met deze vijfbands master-EQ het signaalniveau vrij versterken of afkappen rond een middenfrequentie die voor elk van de banden is opgegeven. Daarnaast kunnen de frequentiebanden 'low' en 'high' worden ingesteld op shelving- of peaking-equalization.

Met de DTX-PROX kunt u snel de master-EQ-versterking aanpassen door de faderselectie in te stellen op CUSTM en de LED-draaifaders te gebruiken.



MENU/Master EQ




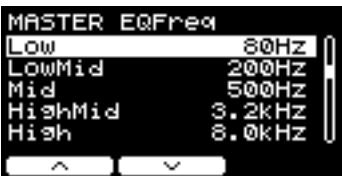

MEQ Gain

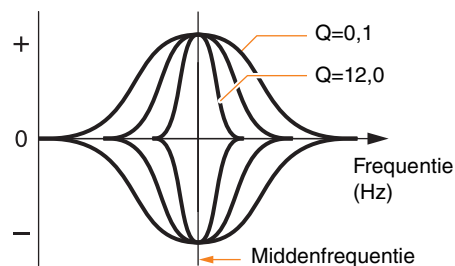
MEQ Freq

MEQ Q

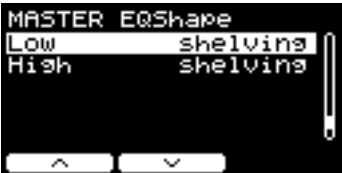
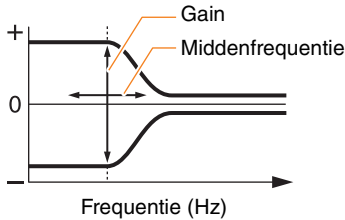
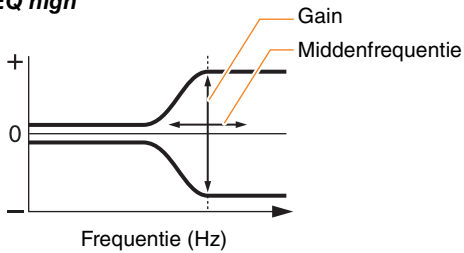
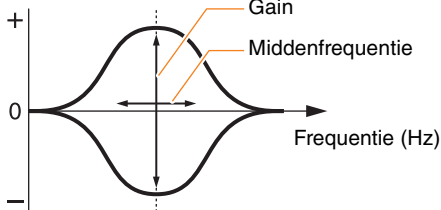
MEQ Shape

MENU/Master EQ

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
MEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	Gebruik deze parameter om de middenfrequentieniveaus van de instellingen Lo , LoMid , Mid , HiMid en Hi MEQ Freq te versterken of af te snijden. Met de DTX-PROX stelt u de faderselectie in op CUSTM (MEQ Gain) en gebruikt u de LED-draaifaders om instellingen aan te passen.
	LoMid		
	Mid		
	HiMid		
	Hi		
MEQ Freq			
	Low	32Hz–2.0kHz	Met deze parameters kunt u de middenfrequenties van de frequentiebanden Low , LowMid , Mid , HighMid en High instellen.
	LowMid	100Hz–10kHz	
	Mid	100Hz–10kHz	
	HighMid	100Hz–10kHz	
	High	500Hz–16kHz	
MEQ Q			
	Low	0.1–12.0	Met deze parameters kunt u de bandbreedte voor de frequentiebanden Low , LowMid , Mid , HighMid en High wijzigen. Hoe groter de waarde, hoe smaller het frequentiebereik wordt, wat resulteert in plotselinge veranderingen in toon. Hoe kleiner de waarde, hoe breder het frequentiebereik wordt, wat resulteert in soepelere veranderingen in toon.
	LowMid		
	Mid		
	HighMid		
	High		

**OPMERKING**

Als de **MEQ Shape**-waarde is ingesteld op '**shelving**', wordt de Q-instelling weergegeven als '----' en is deze niet beschikbaar.

Schermscherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
MEQ Shape			
	Low		Met deze parameters kunt u de EQ-typen voor respectievelijk de lage- en hogefrequentiebanden instellen.
		shelving	Signalen op frequenties onder of boven een specifieke frequentie worden versterkt of afgeknapt.
			<p>EQ low</p> 
		peaking	Signalen op frequenties in de buurt van de middenfrequentie worden versterkt of afgeknapt.
	High		Signalen op frequenties onder of boven een specifieke frequentie worden versterkt of afgeknapt.
shelving		Signalen op frequenties onder of boven een specifieke frequentie worden versterkt of afgeknapt.	
		<p>EQ high</p> 	
peaking		Signalen op frequenties in de buurt van de middenfrequentie worden versterkt of afgeknapt.	
			

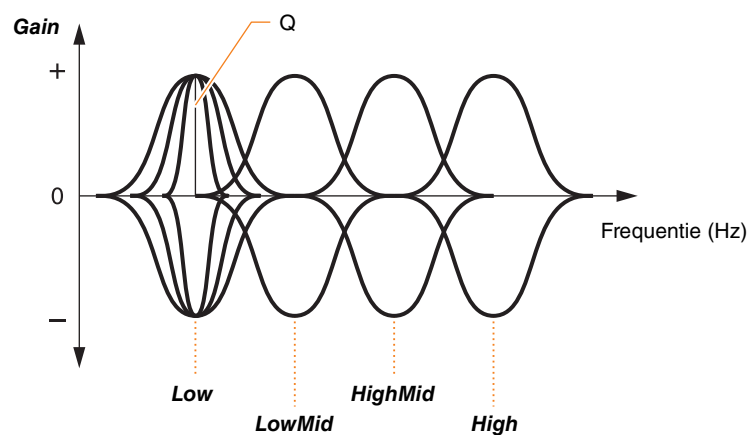
Phones EQ

Parameters in deze sectie worden gebruikt om de toon aan te passen van alle geluiden die via de hoofdtelefoon worden afgespeeld.

Meer specifiek kunt u met deze vierbands hoofdtelefoon-EQ het signaalniveau vrij versterken of afkappen rond een middenfrequentie die voor elk van de banden is opgegeven. Daarnaast kunnen de frequentiebanden **'Low'** en **'High'** worden ingesteld op shelving- of peaking-equalization.

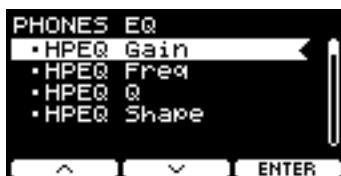
Hoewel de resultaten kunnen variëren afhankelijk van de hoofdtelefoon die u gebruikt, kunt u de instelling **Lo** versterken wanneer lage geluiden, zoals een kick, te zacht zijn om te horen. Kap de instelling **Hi** af wanneer bekkens te luid zijn.

Met de DTX-PROX kunt u snel de Phones EQ-versterking aanpassen door de faderselectie in te stellen op CUSTM en de LED-draaifaders te gebruiken.



Vier EQ-banden

MENU/Phones EQ




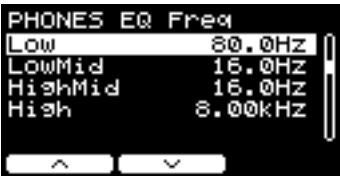

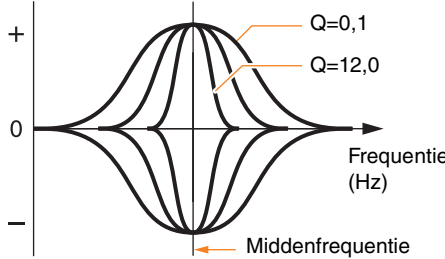
HPEQ Gain

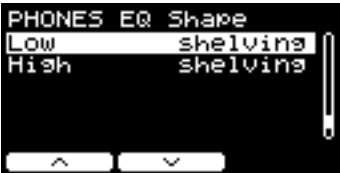
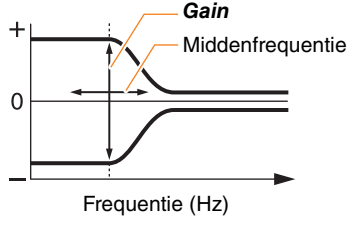
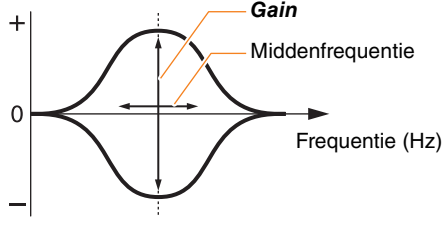
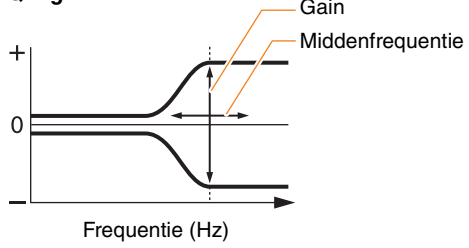
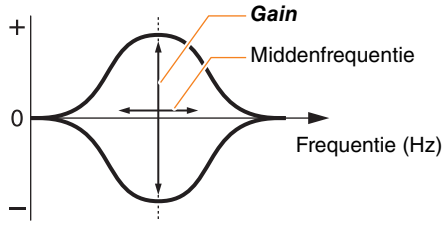
HPEQ Freq

HPEQ Q

HPEQ Shape

MENU/Phones EQ

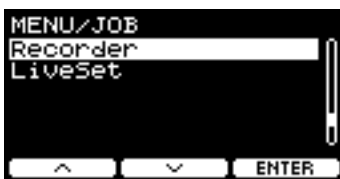
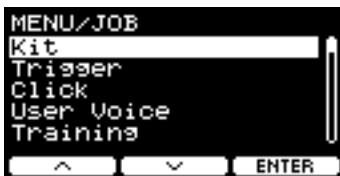
Schermb	Parameter	Instellingen	Omschrijving
HPEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	<p>Gebruik deze parameters om de middenfrequentieniveaus van de instellingen Lo, LoMid, HiMid en Hi HPEQ Freq te versterken of af te snijden.</p> <p>Met de DTX-PROX stelt u de faderselectie in op CUSTM (HPEQ Gain) en gebruikt u de LED-draaifaders om instellingen aan te passen.</p>
	LoMid		
	HiMid		
	Hi		
HPEQ Freq			
	Low	16.0Hz–24.4kHz	<p>Met deze parameters kunt u de middenfrequenties van de frequentiebanden Low, LowMid, Mid, HighMid en High instellen.</p>
	LowMid		
	HighMid		
	High		
HPEQ Q			
	Low	0.1–12.0	<p>Met deze parameters kunt u de bandbreedte voor de frequentiebanden Low, LowMid, Mid, HighMid en High wijzigen. Hoe groter de waarde, hoe smaller het frequentiebereik wordt, wat resulteert in plotselinge veranderingen in toon. Hoe kleiner de waarde, hoe breder het frequentiebereik wordt, wat resulteert in soepelere veranderingen in toon.</p>
	LowMid		
	HighMid		
	High		
			
			<p>OPMERKING</p> <p>Als de HPEQ Shape-waarde is ingesteld op '<i>shelving</i>', wordt de Q-instelling weergegeven als '----' en is deze niet beschikbaar.</p>

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
HPEQ Shape			
	Low		Met deze parameters kunt u de EQ-typen voor respectievelijk de lage- en hogefrequentiebanden instellen.
		shelving	Signalen op frequenties onder of boven een specifieke frequentie worden versterkt of afgeknapt.
			<p>EQ low</p> 
	peaking	Signalen op frequenties in de buurt van de middenfrequentie worden versterkt of afgeknapt.	
	High		
shelving		Signalen op frequenties onder of boven een specifieke frequentie worden versterkt of afgeknapt.	
			<p>EQ high</p> 
		peaking	Signalen op frequenties in de buurt van de middenfrequentie worden versterkt of afgeknapt.
			

Job

Het Job-menu bevat parameters met betrekking tot kits, triggers, clicksets, gebruikersvoices, training, de recorder en Live Sets.

MENU/Job



Kit
Trigger
Click
User Voice
Training
Recorder
PROX LiveSet

Kit

Alleen de gebruikerskitinstellingen kunnen worden gewijzigd vanuit de kitinstellingen (*Job/Kit*). Presetkits kunnen niet worden gewijzigd.

MENU/Job/Kit

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Recall	Wijzigingen in de kit gaan verloren als u een andere kit selecteert voordat u de instellingen hebt opgeslagen. Bewerkingen worden echter bewaard in het oproepgeheugen, dus wijzigingen kunnen worden opgeroepen met de functie Recall Kit.

OPMERKING

Het nummer van de bewerkte kit en de naam van de kit worden weergegeven. Als er geen oproepgegevens zijn, wordt **'No data'** weergegeven voor de kitnaam.

Procedure

1. Druk op de knop 'RECALL' ([F3]). Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.
2. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de gegevens op te roepen. Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het oproepen van de gegevens te annuleren en terug te keren naar het scherm in stap 1.
'Completed.' wordt weergegeven als het oproepen is voltooid. Het scherm keert terug naar het Recall-scherm.

Scherm	Parameter	Omschrijving
--------	-----------	--------------

Sort

Sorteert de volgorde van gebruikerskits.

**Procedure**

1. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen.
2. Druk op de knop 'SELECT' ([F3]) om de kit te selecteren die u wilt verplaatsen.
3. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) en de [-][+]-regelaars om de geselecteerde kit te verplaatsen.
4. Nadat u de kit naar de gewenste positie hebt verplaatst, drukt u op de knop 'INSERT' ([F3]).




Als u op de knop 'INSERT' ([F3]) drukt, wordt de gesorteerde volgorde ingesteld en worden de kitnummers dienovereenkomstig gewijzigd.

Exchange

Wisselt de volgorde van de twee kits om.



**Procedure**

1. Selecteer de twee kits die u wilt verwisselen.
2. Druk op de knop 'EXCHANGE' ([F3]). Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.
3. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de volgorde van de twee kits te wijzigen.
Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het verwisselen te annuleren en terug te keren naar het scherm in stap 1.
'Completed.' wordt weergegeven als het verwisselen is voltooid. Het scherm keert terug naar het Exchange-scherm.

Schermscherm	Parameter	Omschrijving
	Clear	Initialiseert de kit.
		
Procedure		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik de [-][+]-regelaars om de kit te selecteren die u wilt initialiseren. 2. Druk op de knop 'CLEAR' ([F3]). Het bevestigingsscherm wordt weergegeven. 3. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de geselecteerde kit te initialiseren. Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het initialiseren te annuleren en terug te keren naar het scherm in stap 1. 'Completed.' wordt weergegeven als het initialiseren is voltooid. Het scherm keert terug naar het Clear-scherm. 		



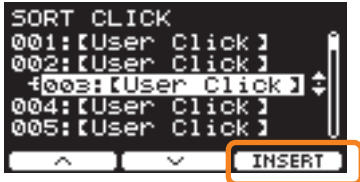
Trigger

MENU/Job/Trigger

Schermscherm	Parameter	Omschrijving
	Trigger Setup	Stelt de gevoeligheid van alle pads in.
		
Procedure		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik de [-][+]-regelaars om een drumkit (triggersetup) te selecteren. 2. Druk op de knop 'OK' ([F3]). <p>Met de DTX-PROX wordt de triggerinstelling voor de drumkit die u hebt geselecteerd, gekopieerd naar U01 tot U10. De naam van de triggerinstelling voor U01 wordt gewijzigd in de naam van de drumkit die u hebt geselecteerd. (U02 tot U10 zijn gelabeld als 'UserTrig').</p>		

Click

MENU/Job/Click

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Sort	Sorteert de volgorde van gebruikersclicksets.
		
		<p>Procedure</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen. 2. Druk op de knop 'SELECT' ([F3]) om de clickset te selecteren die u wilt verplaatsen. 3. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) en de [-][+]-regelaars om de geselecteerde clickset te verplaatsen. 4. Nadat u de clickset naar de gewenste positie hebt verplaatst, drukt u op de knop 'INSERT' ([F3]).  <p>Als u op de knop 'INSERT' ([F3]) drukt, wordt de gesorteerde volgorde ingesteld en worden de clicknummers dienovereenkomstig gewijzigd.</p>
	Clear	Initialiseert de geselecteerde clickset.

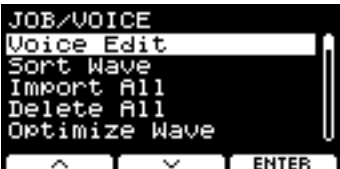


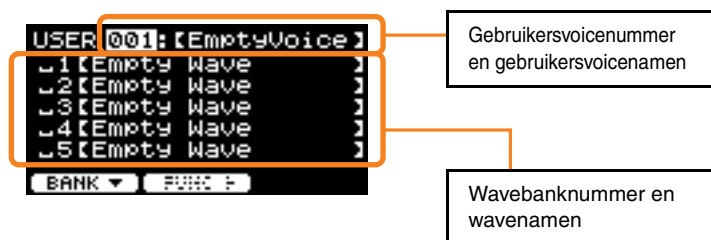
Procedure

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om de click te selecteren die u wilt initialiseren.
2. Druk op de knop 'CLEAR' ([F3]). Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.
3. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de geselecteerde clickset te initialiseren.
Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het initialiseren te annuleren en terug te keren naar het scherm in stap 1.
'Completed.' wordt weergegeven als het initialiseren is voltooid. Het scherm keert terug naar het Clear-scherm.

User Voice

MENU/Job/User Voice

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Voice Edit	<p>Dit bewerkt gebruikersvoices. Hier kunt u audiobestanden toevoegen, waves verwijderen, de naam van gebruikersvoices wijzigen, gebruikersvoices initialiseren en het aanslagbereik voor elke wave instellen.</p> <p>Elke gebruikersvoice heeft 10 wavebanks.</p> <p>Als u een audiobestand wilt toevoegen, sluit u het USB-flashstation met het audiobestand aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.</p>



Procedure

● Gebruikersvoices bewerken

Als de cursor op het wavebanknummer staat, drukt u zo vaak als nodig is op 'BANK' ([F1]) om naar het gebruikersvoicenummer te gaan. Gebruikersvoices zonder geïmporteerde audiobestanden kunnen niet worden bewerkt.

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om de gebruikersvoice te selecteren die u wilt bewerken.
2. Druk op de knop 'FUNC' ([F2]) om het type bewerking te kiezen dat u wilt uitvoeren.

DELETE	Gebruikersvoice initialiseren (alle waves verwijderen)
NAME	Opslaan met een andere naam

Scherm	Parameter	Omschrijving
--------	-----------	--------------


3. Begin met bewerken.

DELETE	Wanneer het bevestigingsscherm wordt geopend, drukt u op de knop 'YES' ([F1]). Druk op de knop 'NO' ([F3]) om wijzigingen te annuleren.
NAME	Gebruik de [-][+]-regelaars om een teken te selecteren en verplaats de cursor vervolgens met de knoppen '◀' en '▶' ([F1] en [F3]) naar de volgende tekenpositie. U kunt een gebruikersvoicenaam van maximaal 16 tekens lang toewijzen.  Als u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop 'OK' ([F2]).

● Wavebanks bewerken

Als de cursor op het wavebanknummer staat, drukt u meerdere keren op 'BANK' ([F1]) om naar het gebruikersvoicenummer te gaan. Gebruikersvoices zonder geïmporteerde audiobestanden kunnen niet worden bewerkt.

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om de gebruikersvoice te selecteren die u wilt bewerken.
2. Druk op de knop 'BANK' ([F1]) om een wavebank te kiezen. U kunt geluiden beluisteren als een wavebank met waves is geselecteerd.
3. Druk op de knop 'FUNC' ([F2]) om het type bewerking te kiezen dat u wilt uitvoeren.


	Geluiden beluisteren
IMPORT	Toevoegen
DELETE	Verwijderen
LO/HI	Geef voor elke wave de bovenste en onderste grens van het aanslagbereik op
SPLIT	Splits automatisch het aanslagbereik van de wave op basis van het aantal waves dat aan de voice is toegewezen. Als er waves op meerdere wavebanks zijn, gebruikt u deze instelling om het aanslagbereik in gelijke maten te splitsen op basis van het aantal waves, en wijst u een wave toe aan elk bereik, beginnend bij het laagste nummer.
NAME	Opslaan met een andere naam

4. Druk op de knop [F3].

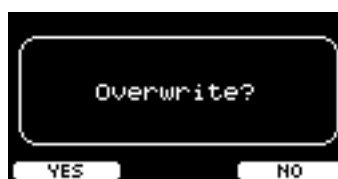
U kunt een geluid beluisteren met '  ' (Audition).

Schermb	Parameter	Omschrijving
---------	-----------	--------------

5. Begin met bewerken.

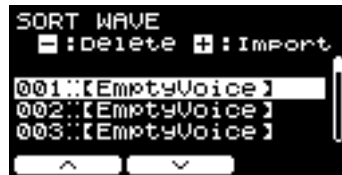
IMPORT	Selecteer een bestand in het bevestigingsscherm en druk op de knop 'YES' ([F1]). Druk op de knop 'NO' ([F3]) om wijzigingen te annuleren.
DELETE	Druk in het bevestigingsscherm op de knop 'YES' ([F1]). Druk op de knop 'NO' ([F3]) om wijzigingen te annuleren.
LO/HI	Selecteer het doel om te bewerken (Low of High) met [F3], en stel vervolgens de waarde in met de [-][+]-regelaars. U kunt ook de [COMP]-knop gebruiken om de laagste waarde in te stellen en de [EFFECT]-knop om de hoogste waarde in te stellen.
SPLIT	Wanneer het bevestigingsscherm wordt geopend, drukt u op de knop 'YES' ([F1]). Druk op de knop 'NO' ([F3]) om wijzigingen te annuleren.
NAME	Gebruik de [-][+]-regelaars om een teken te selecteren en verplaats de cursor vervolgens met de knoppen '↩' en '↪' ([F1] en [F3]) naar de volgende tekenpositie. U kunt een wavenaam van maximaal 16 tekens lang toewijzen.  Als u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop 'OK' ([F2]).

Als er al een wave in de geselecteerde bank is geladen, of als er al een bestand met dezelfde bestandsnaam bestaat, wordt het bevestigingsscherm voor overschrijven weergegeven.



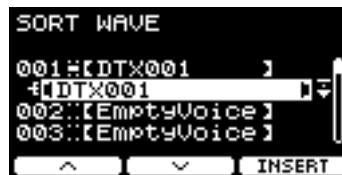
Als u niet wilt overschrijven, drukt u op de knop 'NO' ([F3]) om terug te keren naar het vorige scherm.

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Sort Wave	Sorteert de volgorde van waves binnen een gebruikersvoice.



Procedure

1. Gebruik de knoppen '↶' en '↷' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen.
2. Druk op de knop 'SELECT' ([F3]) om de wave te selecteren die u wilt verplaatsen.
De knop 'SELECT' ([F3]) wordt weergegevens als er een wavebank met waves is geselecteerd.
3. Gebruik de knoppen '↶' en '↷' ([F1] en [F2]) om de geselecteerde wave te verplaatsen.
4. Nadat u de wave naar de gewenste positie hebt verplaatst, drukt u op de knop 'INSERT' ([F3]).



Als u op de knop 'INSERT' ([F3]) drukt, wordt de gesorteerde volgorde ingesteld en worden de wavebanknummers dienovereenkomstig gewijzigd.

Bovendien kunt u, terwijl een voice of een wave is geselecteerd, deze met de [-] verwijderen, of met de [+] knop een audiobestand importeren.

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Import All	Importeert alle audiobestanden die zijn opgeslagen in de hoofdmap van het USB-flashstation in het wavegeheugen van de PRO-serie-module.



Procedure

1. Druk op de knop onder 'IMP TYPE' ([F1]) om het importtype te openen.

TO EMPTY	Importeert elk audiobestand naar de laagst genummerde beschikbare user voice.
TO 1VCE	Importeert maximaal 10 audiobestanden naar de geselecteerde user voice.
BY NAME	Importeert audiobestanden en gebruikt daarbij de bestandsnaam om de bestemming op te geven.
SEL FILE	Importeert een geselecteerd bestand door de bestemming op te geven. Er kunnen meerdere bestanden worden geïmporteerd.

2. Vooraf ingesteld voor het importeren.

TO EMPTY	
TO 1VCE	Gebruik de [-][+]-regelaars om gebruikersvoice te selecteren die moet worden geïmporteerd.
BY NAME	<p>Bereid een bestand voor met het gebruikersvoicenummer (001–100) en het wavebanknummer (01–10) toegevoegd aan het begin van de bestandsnaam en sla het op een USB-flashstation op.</p> <p>Voorbeeld: 'DTX.wav' importeren naar gebruikersvoice 5 op wavebank 3 00503DTX.wav</p>
SEL FILE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik de [-][+]-regelaars om een bestand te selecteren dat moet worden geïmporteerd. 2. Druk op de knop 'CHECK' ([F2]) om een vinkje naast 'Import' te plaatsen. 3. Gebruik de [-][+]-regelaars om een gebruikersvoice te selecteren die moet worden geïmporteerd. 4. Gebruik de knop '↔' ([F2]) om de cursor te verplaatsen. 5. Gebruik de [-][+]-regelaars om een wavebank te selecteren die moet worden geïmporteerd. Er worden geluiden afgespeeld als een wavebank met waves is geselecteerd. 6. Gebruik de knop '↔' ([F2]) om de cursor te verplaatsen. <p>Als er een vinkje staat naast het bestand dat in stap 1 is geselecteerd, kunt u op de knop 'UNCHECK' ([F2]) drukken om het vinkje te verwijderen.</p>

Schermb	Parameter	Omschrijving
		<p>3. Druk op de knop 'IMPORT' ([F3]). Het bevestigingsschermb wordt weergegeven.</p> <p>4. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om te importeren. Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het importeren te annuleren. Het scherm keert terug naar Stap 1. Druk tijdens het importeren op de knop 'CANCEL' ([F3]) om het importeren te stoppen. Het scherm keert terug naar Stap 1.</p> <p>'Completed.' wordt weergegeven als het importeren is voltooid. Het scherm keert terug naar het Import All-schermb.</p> <p>OPMERKING Het is mogelijk dat niet alle bestanden worden geïmporteerd, afhankelijk van de staat of het aantal audiobestanden.</p>
	Delete All	<p>Verwijdert alle waves uit het interne wavegeheugen van de PRO-serie-module.</p> <div data-bbox="884 853 1228 1021" data-label="Image"> </div> <p>Procedure</p> <p>1. Druk op de knop 'DELETE' ([F3]). Het bevestigingsschermb wordt weergegeven.</p> <p>2. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om alle waves te verwijderen. Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het verwijderen te annuleren. Het scherm keert terug naar Stap 1. 'Completed.' wordt weergegeven als het verwijderen is voltooid. Het scherm keert terug naar het Delete All-schermb.</p>
	Optimize Wave	<p>Optimaliseert het wavegeheugen van de PRO-serie-module. Optimalisatie reorganiseert de geheugeninhoud om efficiënter en effectiever gebruik te maken van geheugenruimte. Door het geheugen te optimaliseren, kan de hoeveelheid vrije aaneengesloten geheugenruimte toenemen.</p> <div data-bbox="884 1559 1228 1727" data-label="Image"> </div> <p>Procedure</p> <p>1. Druk op de knop 'OPTIMIZE' ([F3]). Het bevestigingsschermb wordt weergegeven.</p> <p>2. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om het geheugen te optimaliseren. Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het optimaliseren te annuleren. Het scherm keert terug naar Stap 1. 'Completed.' wordt weergegeven als het optimaliseren is voltooid. Het scherm keert terug naar het Optimize-schermb.</p>

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Wave Info	<p>Toont het gebruik van het wavegeheugen van de PRO-serie-module.</p>  <p>Het schermvoorbeeld hier is van de DTX-PRO.</p> <p>Totaal: Totale geheugengrootte (MB) Geeft de totale geheugengrootte aan in MB (megabyte).</p> <p>Free: Vrije geheugenruimte (MB) (vrije geheugenruimte (%)) De vrije ruimte wordt aangegeven in MB (megabyte). Ook wordt de vrije ruimte voor het gehele geheugen weergegeven als een percentage (%). Gefragmenteerd geheugen kan het importeren van audiobestanden verhinderen, zelfs als er voldoende ruimte is. Als u in dergelijke gevallen Optimize Wave gebruikt voor geheugenoptimalisatie, kan dat het probleem verhelpen.</p> <p>OPMERKING Eenheden die worden gebruikt om capaciteit aan te duiden, kunnen veranderen afhankelijk van de geheugengrootte (KB: kilobyte, MB: megabyte).</p>


Training

MENU/Job/Training

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Import SMF	<p>Importeert een gebruikerssong (SMF-bestand).</p> <p>Procedure</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer het SMF-bestand dat u wilt importeren. 2. Gebruik de knoppen '←' en '→' ([F1] en [F2]) om een bestand te selecteren dat moet worden geïmporteerd.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Druk op de knop 'IMPORT' ([F3]) om het importeren te starten. Selecteer trainingssong nummer 1 om de geïmporteerde song af te spelen. (De geïmporteerde song kan echter niet worden gebruikt voor Song Part Gate of Song Score Gate.)
	Clear	<p>Initialiseert een gebruikerssong.</p>  <p>Procedure</p> <p>Druk nogmaals op de knop 'CLEAR' ([F3]) om de gebruikerssong te initialiseren.</p>

Recorder

MENU/Job/Recorder

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Export Audio	Slaat de audiogegevens die zijn opgenomen in de interne recorder op een USB-flashstation op.

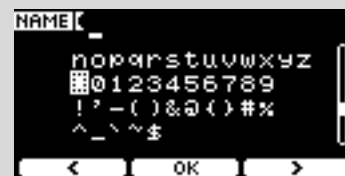


Procedure

1. Als u een naam wilt toevoegen aan het bestand, drukt u op de knop 'NAME' ([F2]) en geeft u een naam op.

- De bestandsnaam invoeren

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om een teken te selecteren en verplaats de cursor vervolgens met de knoppen ' < ' en ' > ' ([F1] en [F3]) naar de volgende tekenpositie. U kunt een bestandsnaam van maximaal 16 tekens lang toewijzen.






2. Als u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop 'OK' ([F2]).

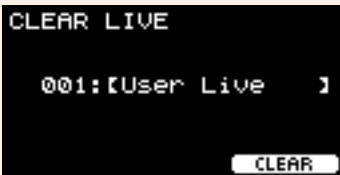
2. Druk op de knop 'EXPORT' ([F3]). Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.
3. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om te exporteren. Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het exporteren te annuleren. Het scherm keert terug naar Stap 1. 'Completed.' wordt weergegeven als het exporteren is voltooid. Het scherm keert terug naar het Export-scherm.

LET OP

- Opgenomen gegevens gaan verloren als de stroom wordt uitgeschakeld of als de fabrieksinstellingen worden hersteld.
- Er wordt geen back-up gemaakt van audiogegevens in 'All' (alle bestanden).

PROX LiveSet**MENU/Job/LiveSet**

Scherms	Parameter	Omschrijving
	Sort	Sorteert de volgorde van gebruikers-livesets.
		
<p>Procedure</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik de knoppen '↶' en '↷' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen. 2. Druk op de knop 'SELECT' ([F3]) om de Live Set te selecteren die u wilt verplaatsen. 3. Gebruik de knoppen '↶' en '↷' ([F1] en [F2]) en de [-][+]-regelaars om de geselecteerde Live Set te verplaatsen. 4. Nadat u de Live Set naar de gewenste positie hebt verplaatst, drukt u op de knop 'INSERT' ([F3]). 		
		
<p>Als u op de knop 'INSERT' ([F3]) drukt, wordt de gesorteerde volgorde ingesteld en worden de Live Set-nummers dienovereenkomstig gewijzigd.</p>		
Clear		Initialiseert de geselecteerde Live Set.

**Procedure**

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om de :Live Set te selecteren die u wilt initialiseren.
2. Druk op de knop 'CLEAR' ([F3]). Het bevestigingsscherms wordt weergegeven.
3. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de geselecteerde Live Set te initialiseren.
Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het initialiseren te annuleren. Het scherm keert terug naar stap 1.
'Completed.' wordt weergegeven als het initialiseren is voltooid. Het scherm keert terug naar het Clear-scherms.

File

Om de functies en bewerkingen van de sectie *Menu/File* te begrijpen, is kennis van de termen nodig. In dit gedeelte wordt de terminologie uitgelegd die wordt gebruikt in de sectie *MENU/File*.

● Bestand

De term 'bestand' wordt gebruikt om een set gegevens te definiëren die op een USB-flashstation zijn opgeslagen. De uitwisseling van gegevens tussen de PRO-serie-modules en een USB-flashstation, wordt uitgevoerd in de vorm van bestanden.

● Bestandsnaam

De naam die aan het bestand wordt gegeven, wordt een bestandsnaam genoemd. Bestandsnamen zijn belangrijk voor het onderscheiden van bestanden en dezelfde bestandsnaam kan niet meerdere keren in dezelfde map worden gebruikt. Hoewel computers lange namen kunnen verwerken, zelfs als ze niet-Nederlandse tekens bevatten, kunnen de PRO-serie-modules alleen alfanumerieke tekens gebruiken.

● Extensies

De 'punt + drie letters', zoals '*wav*' aan het einde van de bestandsnaam, wordt een 'bestandsextensie' genoemd. De extensie geeft het type bestand aan. Bestanden die de PRO-serie-modules gebruiken, hebben de extensie '*.bin*', extensie, die niet wordt weergegeven op het scherm van de PRO-serie-modules.

● Bestandsgrootte

Dit verwijst naar de grootte van het bestand. De bestandsgrootte wordt bepaald door de hoeveelheid gegevens die in het bestand is opgeslagen. De bestandsgrootte wordt gemeten in eenheden die worden aangegeven met een B (byte). Grote bestanden en ook de geheugencapaciteit van apparaten worden weergegeven in de eenheden kB (kilobyte), MB (megabyte) en GB (gigabyte). 1 kB = 1024 B, 1 MB = 1024 kB en 1 GB=1024 MB.

● Formatteren

Het initialiseren van het USB-flashstation wordt 'formatteren' genoemd. Als u een USB-flashstation formateert met de PRO-serie-modules, worden alle bestanden en mappen (directory's) gewist.

● Opslaan, laden

'Opslaan' verwijst naar het schrijven van gegevens naar een USB-flashstation. 'Laden' verwijst naar het lezen van bestanden van een USB-flashstation.

OPMERKING

- De PRO-serie-modules kunnen maximaal 1000 '*.wav*'-bestanden en 1000 '*.bin*'-bestanden hebben.
- De DTX-PRO-bestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, kunnen naar de DTX-PROX worden geladen, maar de opgeslagen instellingen worden mogelijk niet helemaal nauwkeurig gereproduceerd.

MENU/File



Save

Load

Rename

Delete

Format

Memory Info

Save

MENU/File/Save

Omschrijving

Slaat het bestand op naar een USB-flashstation.



Procedure

1. Sluit een USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Navigeer naar *MENU/File/Save*.
Het volgende scherm wordt weergegeven.



3. Selecteer het Type (bestandstype).

3-1. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestandstype te selecteren voor het bestand dat u wilt opslaan.

Instelling	
<i>All</i>	Alle gegevens (alle gebruikerskits, alle waves, triggerinstellingen, utilitygegevens)
<i>AllKit</i>	Alle gebruikerskitgegevens, waves die voor alle kits worden gebruikt
<i>OneKit</i>	Geselecteerde gebruikerskitgegevens, waves die voor de geselecteerde kit worden gebruikt
<i>Trigger</i>	Triggerinstellingen

LET OP

- Songs die zijn opgenomen met de recorder (intern geheugen) worden niet opgeslagen in 'All' (alle bestanden). Gebruik *MENU/Job/Recorder/Export Audio* om gegevens die door de recorder zijn opgenomen op te slaan als een bestand.
- Alle vier de bestandstypen worden opgeslagen als bestanden met dezelfde extensie (.bin). Gebruik bij het opslaan dus niet dezelfde bestandsnaam, ook niet als u het bestandstype verandert. Als u dezelfde bestandsnaam gebruikt, kan het andere bestand worden overschreven.

- 3-2. Selecteer voor *OneKit* de kit die u wilt opslaan. Druk op de knop '⏏' ([F1]) om de cursor naar het kitnummer te verplaatsen en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om de kit te selecteren die u wilt opslaan. Als de kit gebruikerswaves bevat, worden de gebruikerswaves ook opgeslagen.

4. Geef een naam op voor het bestand dat u wilt opslaan.

4-1. Druk op de knop '<' ([F1]) om de cursor naar de bestandsnaam te verplaatsen.



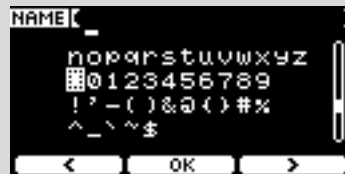
4-2. Als u het bestand onder een nieuwe naam wilt opslaan, drukt u op de knop 'NAME' ([F2]).



Het NAME-scherm verschijnt.

● De bestandsnaam invoeren

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om een teken te selecteren en verplaats de cursor vervolgens met de knoppen '<' en '>' ([F1] en [F3]) naar de volgende tekenpositie. U kunt een bestandsnaam van maximaal 16 tekens lang toewijzen.

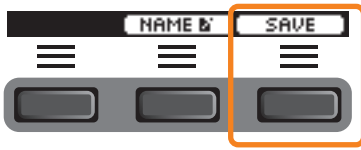


2. Als u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop 'OK' ([F2]).

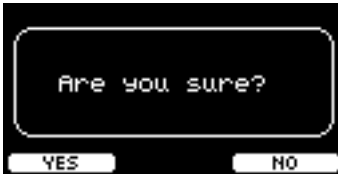
Als u het bestand wilt overschrijven, drukt u op de knop '<' ([F1]) om de cursor naar de bestandsnaam te verplaatsen. Gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren dat u wilt overschrijven.

5. Sla het bestand op.

5-1. Druk op de knop 'SAVE' ([F3]).

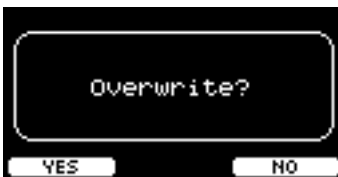


Het Save-bevestigingsscherm verschijnt.



5-2. Als u het bestand wilt opslaan, drukt u op de knop 'YES' ([F1]). Als u onder een andere naam wilt opslaan, drukt u op de knop 'NO' ([F3]). Het scherm keert dan terug naar stap 2.

Als er al een bestand met dezelfde bestandsnaam bestaat, wordt het bevestigingsscherm voor overschrijven, zoals dat hieronder, weergegeven.



Als u het bestand onder een andere naam wilt opslaan, drukt u op de knop 'NO' ([F3]). Het scherm keert terug naar stap 2.

6. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om op te slaan.



Tijdens het opslaan wordt een bericht weergegeven zoals dat hieronder.



Als u tijdens het opslaan op de knop 'CANCEL' ([F3]) drukt, wordt het proces gestopt en keert het scherm terug naar stap 2.

LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting en zet de stroom van de PRO-serie-modules niet uit terwijl het bestand wordt opgeslagen. Als u dit wel doet, kunnen de PRO-serie-modules defect raken of kan het geheugen op het USB-flashstation beschadigd raken.

'Completed.' wordt weergegeven als het opslagproces voltooid is. Het scherm keert terug naar stap 2.

Load

MENU/File/Load

Omschrijving

Laadt (importeert) een bestand dat is opgeslagen op een USB-flashstation naar de PRO-serie-module.



Als u bestanden voor bestandbeheer naar een computer hebt verplaatst, moet u de bestanden weer terug verplaatsen naar de hoofdmap van het USB-flashstation.

OPMERKING

De PRO-serie-modules kunnen het bestand niet laden als het in een submap (subdirectory) staat.

Procedure

1. Sluit het USB-flashstation met de bestanden die zijn opgeslagen met de PRO-serie-modules aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Navigeer naar *MENU/File/Load*.

Het volgende scherm wordt weergegeven.



3. Selecteer het Type (bestandstype).

3-1. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestandstype te selecteren voor het bestand dat u wilt laden.

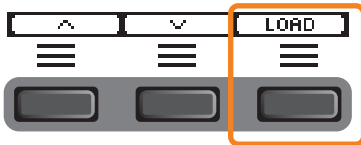
Instelling	
<i>All</i>	Alle gegevens (alle gebruikerskits, alle waves, triggerinstellingen, utilitygegevens)
<i>AllKit</i>	Alle gebruikerskitgegevens, waves die voor alle kits worden gebruikt
<i>OneKit</i>	Geselecteerde gebruikerskitgegevens, waves die voor de geselecteerde kit worden gebruikt
<i>Trigger</i>	Triggerinstellingen

4. Selecteer het bestand dat u wilt laden.

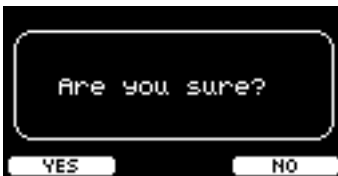
4-1. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor naar 'File' te verplaatsen, en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren dat u wilt laden. Alleen de bestanden die overeenkomen met uw geselecteerde bestandstype zijn beschikbaar om te worden geladen.

4-2. Selecteer voor *OneKit* de kit waarnaar *OneKit* moet laden. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor naar het kitnummer te verplaatsen, en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren dat u wilt laden. Als de kit gebruikerswaves bevat, worden de gebruikerswaves ook geladen.

5. Druk op de knop 'LOAD' ([F3]).

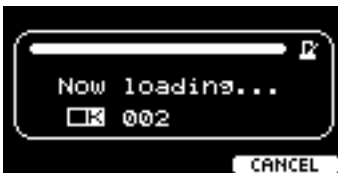


Het Load-bevestigingsscherm verschijnt.



6. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om te laden.

Tijdens het laden wordt een bericht weergegeven zoals dat hieronder.



Als u tijdens het laden op de knop 'CANCEL' ([F3]) drukt, keert het scherm terug naar stap 2.

LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting en zet de stroom van de PRO-serie-modules niet uit terwijl het bestand wordt geladen. Als u dit wel doet, kunnen de PRO-serie-modules defect raken of kan het geheugen op het USB-flashstation beschadigd raken.

'Completed.' wordt weergegeven als het laadproces voltooid is. Het scherm keert terug naar stap 2.

Rename

MENU/File/Rename

Omschrijving

Wijzigt de naam van het bestand dat is opgeslagen op een USB-flashstation.



Procedure

1. Sluit het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Navigeer naar *MENU/File/Rename*.
Het volgende scherm wordt weergegeven.



3. Selecteer het bestandstype (Type) van het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen.

3-1. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestandstype te selecteren voor het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen.

Instelling	
All	Alle gegevens (alle gebruikerskits, alle waves, triggerinstellingen, utilitygegevens)
AllKit	Alle gebruikerskitgegevens, waves die voor alle kits worden gebruikt
OneKit	Geselecteerde gebruikerskitgegevens, waves die voor de geselecteerde kit worden gebruikt
Trigger	Triggerinstellingen
Wav	Waves

4. Selecteer het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen.

4-1. Druk op de knop '↵' ([F2]) om de cursor naar 'File' te verplaatsen.

4-2. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren waarvan u de naam wilt wijzigen.

5. Stel een nieuwe naam in voor het bestand.

Druk op de knop '↵' ([F2]) om de cursor te verplaatsen naar de onderkant van het scherm.

Druk op de knop 'Name' ([F2]) om het NAME-scherm weer te geven.

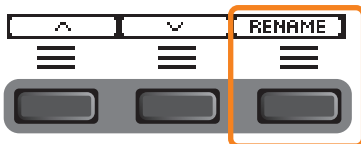
● De bestandsnaam invoeren

1. Gebruik de [-][+]-regelaars om een teken te selecteren en verplaats de cursor vervolgens met de knoppen '←' en '→' ([F1] en [F3]) naar de volgende tekenpositie. U kunt een bestandsnaam van maximaal 16 tekens lang toewijzen.

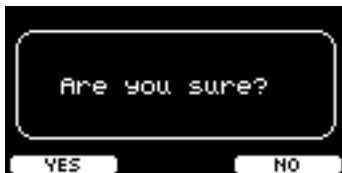


2. Druk na het invoeren van alle tekens op de knop 'OK' ([F2]).

6. Druk op de knop 'RENAME' ([F3]).



Het Rename-bevestigingsscherm verschijnt.



7. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de naam te wijzigen.

LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting en zet de stroom van de PRO-serie-modules niet uit terwijl de naam van het bestand wordt gewijzigd. Als u dit wel doet, kunnen de PRO-serie-modules defect raken of kan het geheugen op het USB-flashstation beschadigd raken.

'Completed.' wordt weergegeven als het hernoemingsproces voltooid is. Het scherm keert terug naar stap 2.

Delete

MENU/File/Delete

Omschrijving

Met deze bewerking wordt een bestand in het USB-flashstation verwijderd.



Procedure

1. Sluit het USB-flashstation met de bestanden die u wilt verwijderen met de PRO-serie-modules aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Navigeer naar *MENU/File/Delete*.
Het volgende scherm wordt weergegeven.



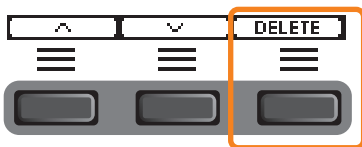
3. Selecteer het bestandstype (*Type*) van het bestand dat u wilt verwijderen.

- 3-1. Gebruik de knoppen ' \leftarrow ' en ' \rightarrow ' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar '*Type*'.
- 3-2. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestandstype te selecteren.

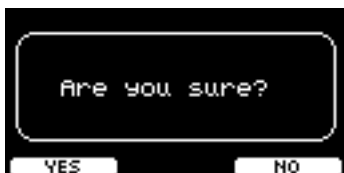
Instelling	
<i>All</i>	Alle gegevens (alle gebruikerskits, alle waves, triggerinstellingen, utilitygegevens)
<i>AllKit</i>	Alle gebruikerskitgegevens, waves die voor alle kits worden gebruikt
<i>OneKit</i>	Geselecteerde gebruikerskitgegevens, waves die voor de geselecteerde kit worden gebruikt
<i>Trigger</i>	Triggerinstellingen
<i>Wav</i>	Waves

4. Gebruik de knoppen ' \leftarrow ' en ' \rightarrow ' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar '*File*'.
5. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren dat u wilt verwijderen.
Afhankelijk van de bestanden die in stap 3 zijn geselecteerd, worden alleen de bestanden weergegeven die u kunt verwijderen.

6. Druk op de knop 'DELETE' ([F3]).



Het Delete-bevestigingsscherm verschijnt.



7. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om het bestand te verwijderen.



LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting en zet de stroom van de PRO-serie-modules niet uit terwijl het bestand wordt verwijderd. Als u dit wel doet, kunnen de PRO-serie-modules defect raken of kan het geheugen op het USB-flashstation beschadigd raken.

'Completed.' wordt weergegeven als het verwijderproces voltooid is. Het scherm keert terug naar stap 2.

Format

MENU/File/Format

Omschrijving

Soms zijn de USB-flashstations niet bruikbaar zoals ze zijn. Formateer in dergelijke gevallen het station door de onderstaande procedures te volgen.



LET OP

Bij het formatteren worden alle gegevens op het USB-flashstation gewist. Zorg er voordat u gaat formatteren voor dat het USB-flashstation geen belangrijke gegevens bevat.

Procedure

1. Sluit het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

2. Navigeer naar *MENU/File/Format*.

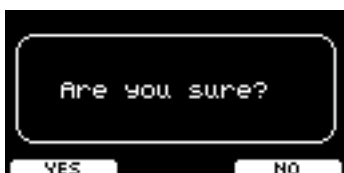
Het volgende scherm wordt weergegeven.



3. Druk op de knop 'FORMAT' ([F3]).



Het bevestigingsscherm Format USB flash drive verschijnt.



4. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om te formatteren.



LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting en zet de stroom van de PRO-serie-modules niet uit terwijl het USB-flashstation wordt geformatteerd. Als u dit wel doet, kunnen de PRO-serie-modules defect raken of kan het geheugen op het USB-flashstation beschadigd raken.

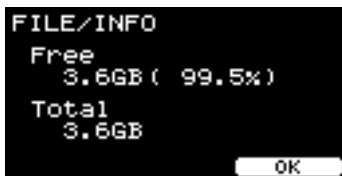
'Completed.' wordt weergegeven als het formatteerproces voltooid is. Het scherm keert terug naar stap 2.

Memory Info

MENU/File/Memory Info

Omschrijving

Toont het geheugengebruik van het USB-flashstation.



Free: Vrije geheugenruimte (MB) (vrije geheugenruimte (%))

De vrije ruimte wordt aangegeven in MB (megabyte). Ook wordt de vrije ruimte voor het gehele geheugen weergegeven als een percentage (%).

Total: Totale geheugengrootte (MB)

Geeft de totale geheugengrootte aan in MB (megabyte).

OPMERKING

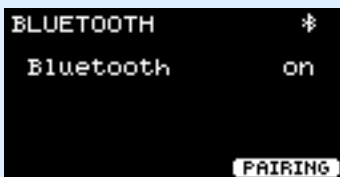
Eenheden die worden gebruikt om capaciteit aan te duiden, veranderen afhankelijk van de geheugengrootte (kB: kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte).

PROX-with-Bluetooth Bluetooth

MENU/Bluetooth

Omschrijving

Configureert *Bluetooth*-instellingen.




● Paren

Druk op PAIRING ([F3]).

Selecteer op het smartapparaat 'DTX-PROX AUDIO' als de naam van het apparaat waarmee u verbinding wilt maken.

OPMERKING

U kunt ook apparaten koppelen door de [MENU]-knop ingedrukt te houden.

Zodra het paren is voltooid, wordt het *Bluetooth*-pictogram () bovenaan in het scherm voor elke modus weergegeven, en ook rechtsboven in het scherm *MENU/Bluetooth*.



Als het koppelen is mislukt, verwijdert u eerst de geregistreerde 'DTX-PROX AUDIO'-vermelding op het verbonden apparaat, zoals een smartphone, en probeert u vervolgens de apparaten opnieuw te paren.

● De *Bluetooth*-functie in- of uitschakelen

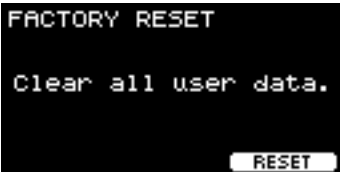
Gebruik de [-][+]-regelaars om *Bluetooth* in of uit te schakelen.

Als het instellen is voltooid, drukt u op [EXIT] om terug te keren naar het hoofdscherm voor MENU.

Factory Reset

Herstelt alle gegevens in de gebruikersinstellingen (gebruikerskits, triggerinstellingen, waves, utility, intern geheugen van de recorder) naar hun standaard fabrieksinstellingen.

MENU/Factory Reset

Scherm	Parameter	Omschrijving
	Factory Reset	<p>LET OP</p> <p>Een fabrieksreset wist alle gegevens in de gebruikersinstellingen en herstelt ze naar de fabrieksinstellingen. Zorg ervoor dat u van tevoren alle belangrijke gegevens op een USB-flashstation opslaat (pagina 77).</p>

Standaardinstellingen terugzetten

1. Navigeer naar **MENU/Factory Reset**.
Het volgende scherm wordt weergegeven.



2. Druk op de knop 'RESET' ([F3]).



Het bevestigingsscherm Factory Reset verschijnt.



Scherm	Parameter	Omschrijving
--------	-----------	--------------

3. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om de fabrieksinstellingen terug te zetten.

Als u de fabrieksinstellingen niet wilt herstellen, drukt u op de knop 'NO' ([F3]).



Tijdens de bewerking wordt het volgende bericht weergegeven.

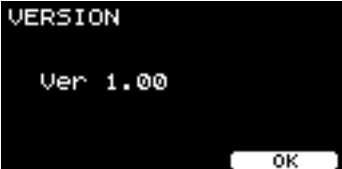


Als de fabrieksinstellingen zijn hersteld, wordt de trigger-installatiewizard weergegeven.



Version

MENU/Version

Scherf	Omschrijving
	Geeft de firmwareversie weer.

Geïmporteerde audiobestanden afspelen als Inst-geluiden

U kunt een audiobestand importeren om het af te spelen als een Inst.

Selecteer een audiobestand dat is opgeslagen op een USB-flashstation om het te importeren in de PRO-serie-modules.

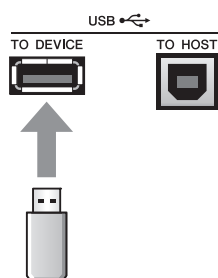
1. Sla het audiobestand van de computer op in de hoofdmap van een USB-flashstation.

Voorwaarden voor audiobestanden *wav*-indeling

OPMERKING

- Sommige audiobestanden met een *wav*-indeling worden mogelijk niet geïmporteerd.
- De PRO-serie-modules herkennen het audiobestand niet als het in een map staat.
- U kunt ook een audiobestand als importeren als een voice. Als u dit doet, kunt u voor elke zone een andere wave spelen.
- In **MENU/Job/User voice** kunt u meerdere audiobestanden in één gebruikersvoice importeren om verschillende waves af te spelen in reactie op de aanslag.

2. Sluit een USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting op het achterpaneel.



PRO

3. Druk op de knop onder 'INST' ([F1]).

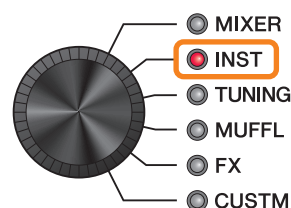


Het scherm Inst Selection verschijnt.



PROX

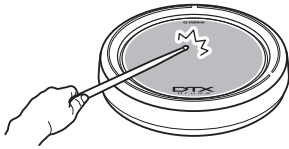
3. Zet de Fader Select-knop op 'INST'.



Het scherm INST verschijnt.

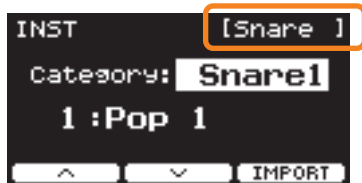


4. Sla op de drumpad waarnaar u een audiobestand wilt importeren.



Controleer of de naam van de pad die u hebt aangeslagen in het Inst-selectiescherm wordt weergegeven.

PRO

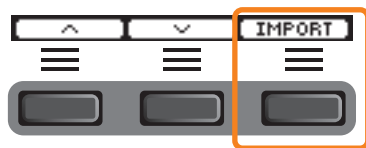


PROX

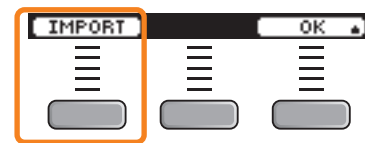


5. Druk op de knop onder 'IMPORT' ([F3] op de DTX-PRO of [F1] op de DTX-PROX).

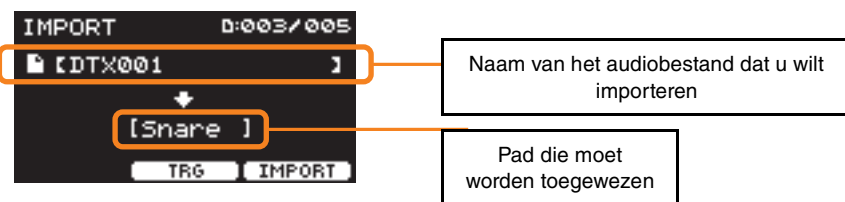
PRO



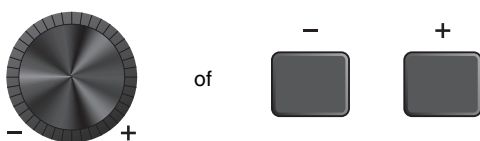
PROX



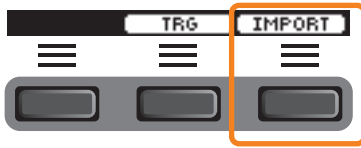
Het scherm IMPORT verschijnt.



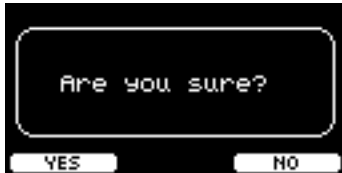
6. Gebruik de [-][+]-regelaars om bestand te selecteren dat moet worden geïmporteerd.



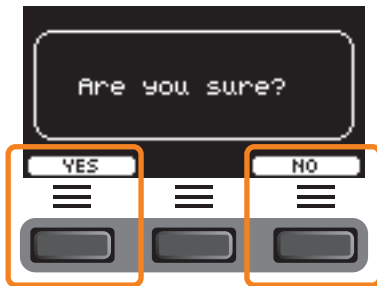
U kunt de padselectie wijzigen door op de knop 'TRG' ([F2]) te drukken of door op de pad te slaan.

7. Druk op de knop onder 'IMPORT' ([F3]).

Het Import-bevestigingsscherm verschijnt.

**8. Druk op de knop 'YES' ([F1]) om te importeren.**

Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het importeren te annuleren. Het scherm keert terug naar scherm 5. Druk tijdens het importeren op de knop 'CANCEL' ([F3]) om het importeren te stoppen. Het scherm keert terug naar stap 5.



Als het importeren is voltooid, wordt '*Completed*' weergegeven. Op de DTX-PRO keert het scherm terug naar het importscherm en op de DTX-PROX keert het scherm terug naar het scherm dat werd weergegeven voordat u de fader-selectieknop gebruikte. Zorg ervoor dat u de instellingen na het importeren opslaat.

CLICK-modus

Met de knop onder 'SETTING' ([F3]) kunt u andere instellingen wijzigen, zoals tel, timerinstellingen, type clickgeluid en uitvoerbestemmingen.



SETTING ([F3])-functielijst


- 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])-parameterbeschrijvingen

CLICK/SETTING

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	SoundSet	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	Verandert clickgeluiden (Acc en beats) als een set.
	Beat	1/4–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16	Kiest een maatsoort voor de click.
	Timer	OFF, 00:30–60:00 (stappen van 30 seconden)	Gebruik deze parameter om de timer in te stellen. De timerstatus wordt weergegeven op het CLICK-scherm.

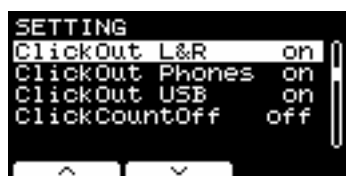


Om de timer te starten, drukt u op de knop [START/STOP] op de DTX-PRO, of op de knop [CLICK] op de DTX-PROX.

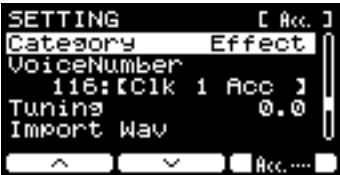
Terwijl de timer in gebruik is, wordt de resterende tijd weergegeven.



Druk op de knop onder '+30 SEC' ([F3]) terwijl de timer in gebruik is om de timer met 30 seconden te verlengen.



ClickOut		Dit stelt in of clickgeluiden naar elke aansluiting moeten worden gestuurd (on) of niet (off).
L&R	on, off	Schakelt de uitvoer naar de OUTPUT [R]- en [L/MONO]-aansluiting.
Phones		Schakelt de uitvoer naar de Phones-aansluiting.
USB		Schakelt de uitvoer naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
ClickCountOff	off, 1, 2	Stel in dat het clickgeluid moet stoppen na één maat of twee maten. Als dit is ingesteld op off , blijft het clickgeluid spelen.

Scherms	Parameter	Instellingen	Omschrijving
 <p>Als rechtsonder in het scherm 'Acc...' of andere namen worden weergegeven, drukt u op de knop eronder ([F3]) om de clicktiming te selecteren die u wilt instellen. De geselecteerde clicktiming wordt weergegeven in de rechterbovenhoek van de display.</p>	<p>U kunt een andere voice instellen of de stemming van elke clicktiming wijzigen (Acc en beats). U kunt ook een audiobestand importeren om als clickgeluid te gebruiken.</p>		
	Category	Kick1, Kick2, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal1, Cymbal2, HiHat1, HiHat2, Perc, Effect, User	Selecteer de voicecategorie van het clickgeluid.
	VoiceNumber	0 (No Assign) – Waarde hangt af van de voicecategorie. (Raadpleeg de Data List (Datalijst))	Selecteer het voicenummer voor de click.
	Tuning	-24.0 – 0.0 – +24.0	Stel de stemming in voor de voice die is geselecteerd voor de click. 0,1 komt overeen met 10 cents.
	Import Wav		Zie ' Geïmporteerde audiobestanden afspelen als clickgeluiden '.

Geïmporteerde audiobestanden afspelen als clickgeluiden

U kunt audiobestanden (.wav) laden van een USB-flashstation om ze af te spelen als clickgeluiden voor de clicktiming die u prettig vindt.

Procedure

1. Sla het audiobestand van de computer op in de hoofdmap van een USB-flashstation.

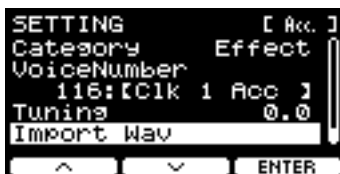
Voorwaarden voor audiobestanden wav-indeling

OPMERKING

- Sommige audiobestanden met een **wav**-indeling worden mogelijk niet geïmporteerd.
- De PRO-series-modules herkennen het audiobestand niet als het in een map staat.

2. Sluit een USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting op het achterpaneel.

3. Druk op het scherm *Click/SETTING/Import Wav* op de knop 'ENTER' ([F3]).



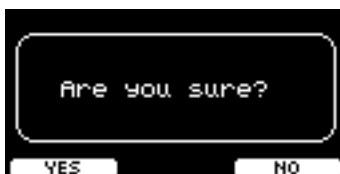
PRO [CLICK]-knop → SETTING([F3]) → *Import Wav*
PROX Modus selecteren 'CLICK' → SETTING([F3]) → *Import Wav*

4. Gebruik de [-][+]-regelaars om het audiobestand te selecteren dat u wilt importeren, en druk dan op knop onder 'Acc.' of andere namen ([F2]) om het ritme te kiezen waarvoor u het audiobestand wilt gebruiken.



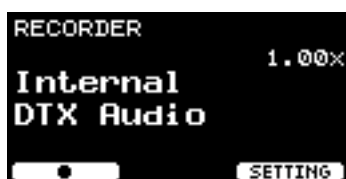
5. Druk op de knop onder 'IMPORT' ([F3]).

6. Wanneer het bevestigingsscherm wordt geopend, drukt u op de knop 'YES' ([F1]). Als u niet wilt importeren, drukt u op de knop 'NO' ([F3]) om terug te keren naar het vorige scherm.



RECORDER-modus

Met de knop onder 'SETTING' ([F3]) kunt u andere instellingen wijzigen, zoals de afspeelsnelheid en de opnamebron.



SETTING ([F3])-functielijst

Recorder (Select audio)

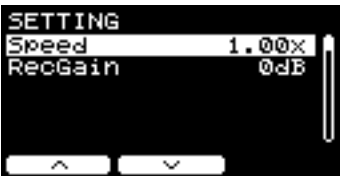


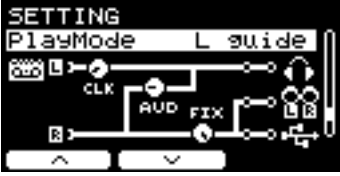
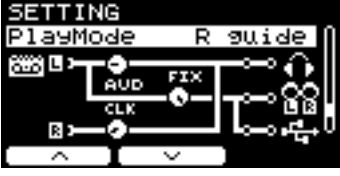
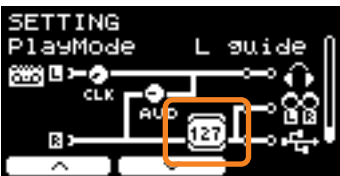
- [F1] Record/Stop
- [F2] Play/Stop
- [F3] SETTING
 - Speed
 - RecGain

 - RecordingSource Click
 - RecordingSource AUX In
 - RecordingSource USB Audio
 - RecordingSource Bluetooth (PROX)

 - PlayMode

SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen





RECORDER/SETTING

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Speed	0.50x–1.50x	Stelt de afspeelsnelheid in.
	RecGain	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB, +18dB	Stelt de ingangsversterking voor opname in.
	RecordingSource		Selecteert de opnamebron.
	Click	off, on	Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen en schakel de instelling vervolgens met de [-][+]-regelaars in (vinkje plaatsen) of uit.
	AUX In		
	USB Audio		
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth		
	PlayMode		Selecteert instellingen voor het afspelen van audiobestanden.
	stereo		Gebruik deze instelling voor normale stereobestanden.
	L guide		Selecteer deze instellingen voor het audiobestand waarin het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid zijn gescheiden in L- en R-kanalen. Voert het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid van Phones uit in de middelste panpositie en het begeleidingsgeluid van OUTPUT/USB Audio in de middelste panpositie. Voor de uitvoer van Phones kunt u het volume van het gidsgeluid (click) aanpassen met de [CLICK]-knop (schuifregelaar), en het volume van het begeleidingsgeluid met de [AUDIO]-knop (schuifregelaar).
	R guide		
	Recorder Backing Output Level	0–127	Stelt het Backing Output Level in als PlayMode is ingesteld op L guide of R guide .

Oefenen met de trainingsfunctie


Training is een functie die u kunt gebruiken voor het effectief beheersen van verschillende drumvaardigheden. Er zijn tien trainingstypen beschikbaar op de PRO-serie-modules. U kunt de interne trainingssongs gebruiken en er op klikken voor de oefening.

● Trainingstypen

Verschillende nummers leren spelen		
	1. TRAINING SONG	Speel mee met verschillende muziekcategorieën en -frasen.
	2. PART MUTE	Oefen frasen met één instrument of één part tegelijk.
	3. SONG PART GATE	Leer om specifieke delen of secties van de trainingssong onafhankelijk te spelen.
	4. SONG SCORE GATE	Controleer hoe goed u de uitvoering onder de knie hebt

* Met SONG PART GATE en SONG SCORE GATE kunnen alleen trainingssongs 1 tot 10 worden gebruikt. Trainingssongs 1 tot 10 zijn hetzelfde als die in de DTX402-serie. De drumscores (pdf) zijn beschikbaar op de volgende site.
<https://download.yamaha.com/>

Ritmes nauwkeurig leren spelen		
	5. RHYTHM GATE	Leer perfect in de maat spelen.
	6. RHYTHM GATE TRIPLET	Leer perfect in de maat spelen met triolen.
	7. DYNAMIC GATE	Leer de sterkte van elke slag te bepalen.
	8. MEASURE BREAK	Leer een strikt tempo aan te houden tijdens rust en fill-ins.
	9. CHANGE UP	Leer verschillende frasen te spelen met ritmeveranderingen in het midden van de song.

Bouw uw uithoudingsvermogen voor drummen op		
	10. FAST BLAST	

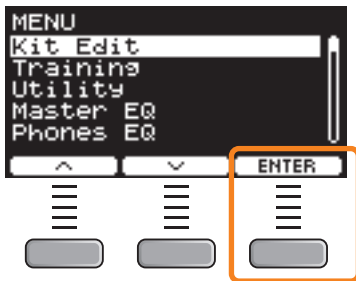
Training starten en beëindigen

Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het gebruik van Training op de DTX-PRO.
In de voorbeelden bij deze instructies wordt de DTX-PROX gebruikt.

1. Druk op de knop [MENU].



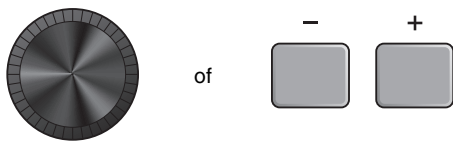
2. Gebruik de knoppen onder '^' en 'v' ([F1] en [F2]) om 'Training' te selecteren en druk vervolgens op de knop onder 'Enter' ([F3]).



Het scherm TRAINING verschijnt.



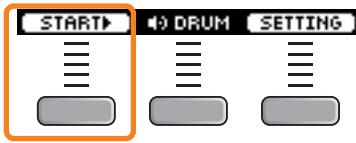
3. Gebruik de [-][+]-regelaars om een trainingstype te selecteren.



Zie 'Details over trainingstypen' (pagina 104) voor meer informatie over de trainingstypes.

Voor andere instellingen, zoals het selecteren van een trainingssong, de duur van de training (timerinstelling) of het moeilijkheidsniveau, drukt u op de knop onder 'SETTING' ([F3]).

4. Druk op de knop onder 'START' ([F1]) of 'STANDBY' ([F1]).



5. Bespeel de drums.

Sla op de pads volgens de instructies voor het geselecteerde trainingstype.

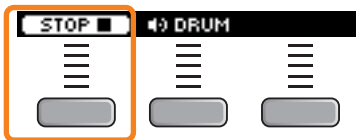
Zie ['Details over trainingstypen' \(pagina 104\)](#) voor meer informatie over wat u kunt doen tijdens een training.

Draai aan de [TEMPO]-knop om het tempo van de trainingssong te wijzigen.

Draai aan de schuifregelaar [AUDIO] om het volume van de trainingssong te wijzigen.

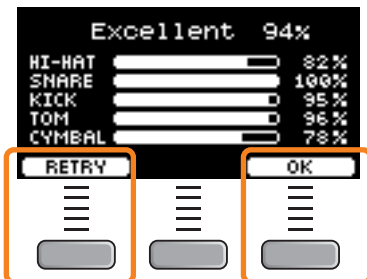
6. Om de training te beëindigen, drukt u op de knop onder 'STOP' ([F1]).

SONG SCORE GATE en FAST BLAST stoppen automatisch.



De resultaten of de cijfers van uw training verschijnen na de oefening.

**Een voorbeeld van het trainingsresultaat
(voor 5. RHYTHM GATE)**



Om de training opnieuw te starten, drukt u op de knop onder 'RETRY' ([F1]) en om de training te beëindigen, drukt u op de knop onder 'OK' ([F3]).

- Trainingsresultaten worden niet weergegeven aan het einde van TRAINING SONG en PART MUTE.
- Met SONG PART GATE en MEASURE BREAK verschijnt het trainingsresultaat aan het einde voordat de herhaling begint. Trainingsresultaten verschijnen niet aan het einde van de oefening.

7. Druk op de knop [EXIT] om het scherm TRAINING te sluiten.

Details over trainingstypen

De volgende tien trainingstypen zijn beschikbaar op de PRO-serie-modules.

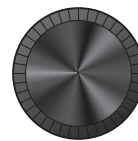


1. TRAINING SONG

U kunt meespelen met verschillende muziekcategorieën en -frasen.

Wat u kunt doen tijdens de training:

1. Gebruik de [-]-[+]-regelaars om een trainingssong te selecteren.
2. Bespeel de drums samen met het de trainingssong.



of



Drum Mute

Demp het drumgedeelte van de trainingssong. Druk op de knop om de instelling aan of uit te zetten.

DRUM
Drumpartij aan

DRUM
Drumpartij uit

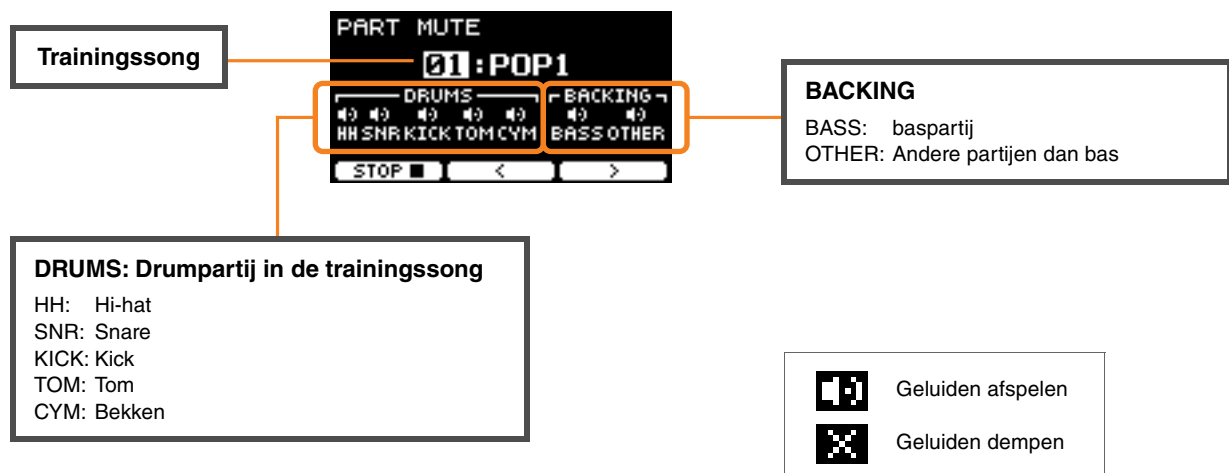


2. PART MUTE

Part Mute is een oefening waarbij u een of meer van de drumpartijen (bijvoorbeeld snare en kick) en de achtergrondpartijen (niet-drumpartijen) van een trainingssong kunt dempen. **Part Mute** kan op allerlei manieren nuttig zijn, bijvoorbeeld wanneer u alleen de snarepartij van de trainingssong wilt oefenen of wanneer u uw ritmesectievaardigheden wilt verbeteren door alleen met basgitaargeluid te oefenen.

Bedenk wel dat bij deze oefening geen score wordt bijgehouden.

Wat u kunt doen tijdens de training:



- **Een deel selecteren om te dempen:**

Gebruik de knoppen onder ' < ' en ' > ' ([F2] en [F3]) om de cursor te verplaatsen en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om een partij te selecteren.



3. SONG PART GATE

Song Part Gate is een praktische oefening om één partij of één sectie van de trainingssong per keer te oefenen. U kunt een partij selecteren om intensief aan een specifieke frase of aan afzonderlijke hand/voetcoördinatie te werken, bijvoorbeeld, om de essentiële partij van de trainingssong te leren. Oefen uw drumvaardigheden met andere trainingsoefeningen voordat u **Song Part Gate** probeert. Probeer dan **Song Score Gate** (pagina 107) om alle secties van de trainingssong te spelen.

De muzieknotatie (pdf) is beschikbaar op de website van Yamaha:

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

Nadat u toegang tot de ondersteuningswebsite hebt gekregen (en op Manual Library hebt geklikt), voert u de gewenste modelnaam in.

Wat u kunt doen tijdens de training:



- Ga als volgt te werk om de trainingssong of de partij die u wilt oefenen te wijzigen:

Gebruik de knoppen onder '↵' en '↵' ([F2] en [F3]) om de cursor te verplaatsen en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om een trainingssong of een sectie te selecteren.

Hier kunt u alleen trainingssong 1 tot 10 gebruiken.

De score wordt aan het einde van de zin weergegeven voordat deze wordt herhaald.





4. SONG SCORE GATE

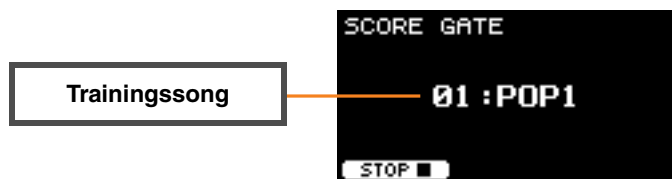
Song Score Gate is een laatste oefening voor het spelen van alle partijen of secties van een hele trainingssong. We raden u aan om eerst *Song Part Gate* (pagina 106) te beheersen voordat u aan *Song Score Gate* werkt.

De muzieknotatie (pdf) is beschikbaar op de website van Yamaha:

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

Nadat u toegang tot de ondersteuningswebsite hebt gekregen (en op Manual Library hebt geklikt), voert u de gewenste modelnaam in.

Wat u kunt doen tijdens de training:



● De trainingssong veranderen

Gebruik de [-] [+] -regelaars om een trainingssong te selecteren.

Hier kunt u alleen trainingssong 1 tot 10 gebruiken.

De score wordt weergegeven wanneer u het einde van trainingssong hebt bereikt.



5. RHYTHM GATE



6. RHYTHM GATE TRIPLET

Rhythm Gate is een oefening om met de click mee met de juiste timing op de pad te slaan. *Rhythm Gate* is een oefening voor het oefenen met zestiende noten, terwijl *Rhythm Gate Triplets* voor trioelnoten is. Als u te vroeg of te laat tikt, wordt er geen geluid geproduceerd.

Wat u kunt doen tijdens de training:

Moeilijkheidsgraad (poortbreedte); bepaalt het tijdsbereik waarbinnen geluid wordt geproduceerd.



Nauwkeurige timing

Werkelijke slag

- **Het moeilijkheidsniveau (poortbreedte) wijzigen**

Stel een smallere poortbreedte in om het moeilijkheidsniveau te verhogen.

Gebruik de [-] [+] -regelaars om de poortbreedte aan te passen.

- **De richting van de timingindicator wijzigen**

De richting van FAST naar SLOW kan worden omgeschakeld naar SLOW naar FAST.

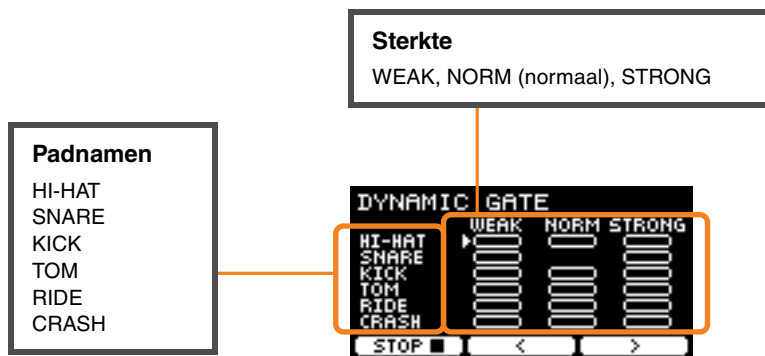
Druk op de knop onder 'FAST/SLOW' ([F3]).



7. DYNAMIC GATE

Dynamic Gate is een oefening voor het bespelen van pads met de juiste dynamiek. Het doel is drie niveaus te beheersen: zwak, normaal en sterk. Wanneer u met de verkeerde dynamiek tikt, wordt er geen geluid geproduceerd. Aan het einde van de oefening wordt geëvalueerd hoe nauwkeurig u met de juiste dynamiek hebt getikt. Als u **Dynamic Gate** eenmaal beheerst, bent u een kundig drummer die afhankelijk van de situatie de juiste dynamiek kan bepalen.

Wat u kunt doen tijdens de training:



- **Instellen dat de padgeluiden worden gedempt voor specifieke dynamiek**

U kunt bijvoorbeeld instellen dat het padgeluid alleen wordt geproduceerd als het pad binnen het NORM-bereik wordt aangeslagen. Schakel in dat geval WEAK en STRONG uit.



Gebruik de knoppen onder '◀' en '▶' ([F2] en [F3]) om de cursor (▶) te verplaatsen, en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om een vierkant te selecteren dat u wilt weergeven (met geluiden) of niet wilt weergeven (zonder geluiden).

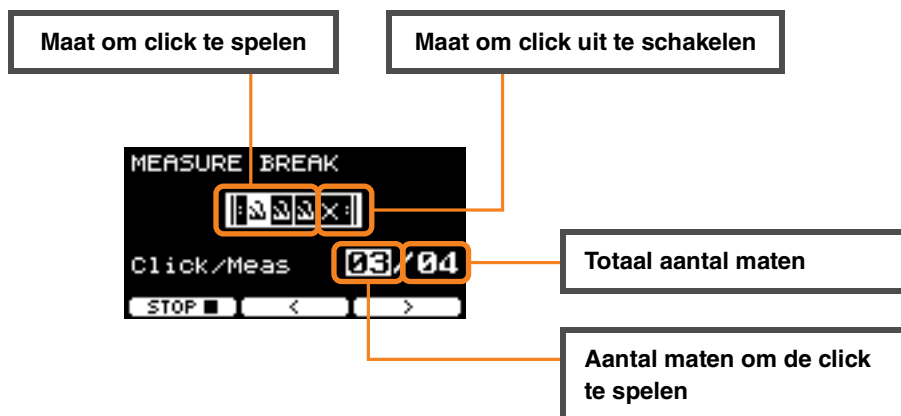
U kunt de cursorpositie ook wijzigen door op de pad te slaan.



8. MEASURE BREAK

Measure Break is een oefening voor het vasthouden van een stabiel tempo zonder metronoom. Geëvalueerd wordt hoe nauwkeurig u de eerste tel van de maat na de break tikt. Als u *Measure Break* eenmaal beheerst, kunt u zelfs na breaks of fill-ins een stabiel tempo houden.

Wat u kunt doen tijdens de training:



- Een specifiek aantal maten instellen om de click of het totale aantal maten te spelen

Gebruik de knoppen onder '←' en '→' ([F2] en [F3]) om de cursor te verplaatsen en gebruik vervolgens [-][+] om het aantal maten in te stellen.



9. CHANGE UP

Change Up is een oefening voor het spelen van zeven verschillende ritmes die om de twee maten veranderen. Geëvalueerd wordt hoe goed u bij de ritmes de juiste timing behoudt. Doe uw best om een stabiel tempo te houden, zelfs wanneer de ritmes veranderen.

*: De zeven oefenritmepatronen:



Wat u kunt doen tijdens de training:

Huidig ritme



Ritme dempen

Demp de ritmebegeleiding. Druk op de knop om de instelling aan of uit te zetten.



Ritmebegeleiding aan



Ritmebegeleiding uit

● Selecteren welk ritme u wilt oefenen

Gebruik knop onder ' > ' ([F3]) om de cursor te verplaatsen en gebruik vervolgens de [-] [+] -regelaars om de instelling te wijzigen.



Ritme om te oefenen



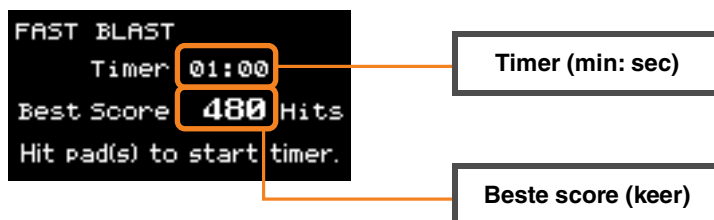
Ritme om over te slaan tijdens het oefenen

Het aantal maten kan worden gewijzigd in SETTING.



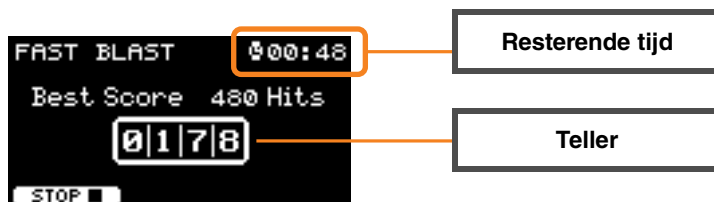
10. FAST BLAST

Fast Blast is een oefening voor het opbouwen van het uithoudingsvermogen dat u nodig hebt om te drummen. Sla binnen een tijdslimiet zo vaak mogelijk op de pads.



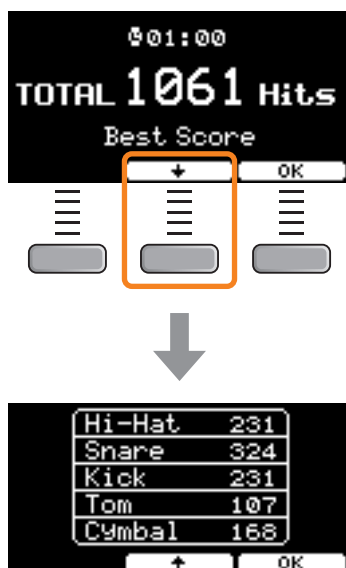
Sla binnen de tijdslimiet zo vaak mogelijk op de pads.

De timer begint te tellen wanneer u op de pads slaat.



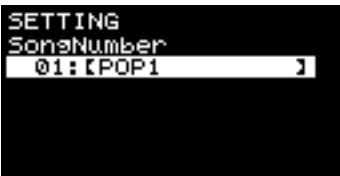
Het resultaat verschijnt op het scherm.

Om het aantal voor elke pad te bekijken, drukt u op de knop onder '+' ([F2]).

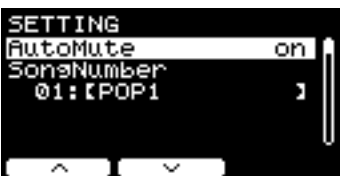
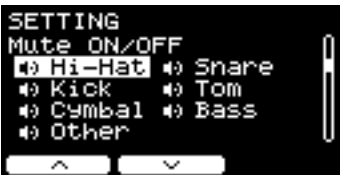



SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen

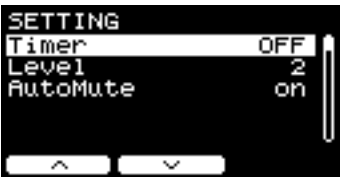

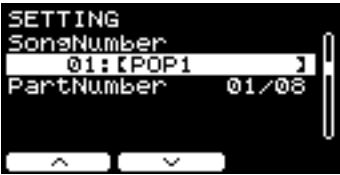
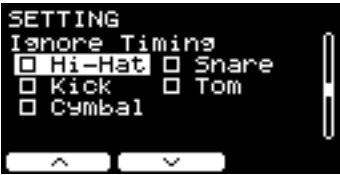
1. TRAINING SONG

Scherms	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	SongNumber	1–37	Selecteert een trainingssong. Trainingssongs 1 tot 10 zijn hetzelfde als die in de DTX402-serie. De drumscores (pdf) zijn beschikbaar op de volgende site. https://download.yamaha.com/

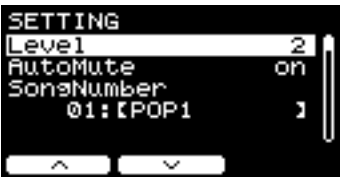

2. PART MUTE

Scherms	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	AutoMute	on, off	Zet de automatische dempingsfunctie aan of uit. Als dit is ingeschakeld en u op een pad slaat, wordt de drumpartij gedempt. Als de automatisch gedempte partij gedurende een bepaalde tijd niet wordt aangeslagen, wordt het dempen automatisch opgeheven.
	SongNumber	1–37	Selecteert een trainingssong. Trainingssongs 1 tot 10 zijn hetzelfde als die in de DTX402-serie. De drumscores (pdf) zijn beschikbaar op de volgende site. https://download.yamaha.com/
	Mute ON/OFF	on <input type="checkbox"/>	Selecteert welke drumpartijen of achtergrondpartijen in de trainingssong u wilt dempen. Deze instellingen verschijnen op het PART MUTE-scherms.
	Hi-Hat	(geluiden worden afgespeeld)	
	Snare		
	Kick	off <input checked="" type="checkbox"/>	
	Tom	(geluiden worden gedempt)	
	Cymbal		
	Bass		
	Other		
			

3. SONG PART GATE

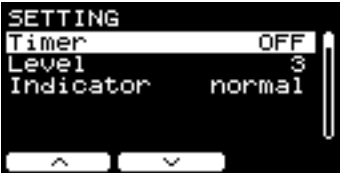
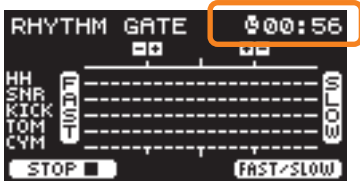
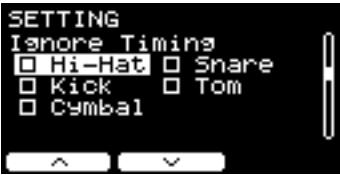
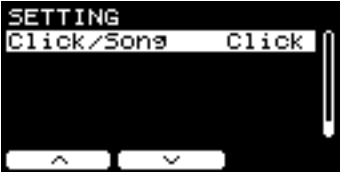
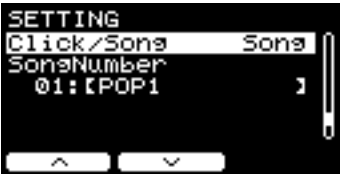
Scherf	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Timer	OFF (oneindig), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de training automatisch beëindigd. Als deze parameter is ingesteld op een andere tijd dan off, verschijnt de resterende tijd rechtsboven in het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven.
			
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Stelt het moeilijkheidsniveau in.
	AutoMute	off, on	Zet de automatische dempingsfunctie aan of uit. Als dit is ingeschakeld en u op een pad slaat, wordt de drumpartij gedempt. Als de automatisch gedempte partij gedurende een bepaalde tijd niet wordt aangeslagen, wordt het dempen automatisch opgeheven.
	SongNumber	1–10	Selecteert een trainingssong. Trainingssongs 1 tot 10 zijn hetzelfde als die in de DTX402-serie. De drumscores (pdf) zijn beschikbaar op de volgende site. https://download.yamaha.com/
	PartNumber	Hangt af van de trainingssong (raadpleeg de Drum Score voor de DTX402-serie)	Selecteert het partijnummer dat wordt geoefend. De partijnummers komen overeen met de lessen in de ' Lesson Phrases '-secties van de Drum Score voor de DTX402-serie.
	Ignore Timing	off, on	Gebruik deze parameter om te selecteren welke van de pads geluiden moet produceren als de timing is uitgeschakeld.
		<input type="checkbox"/> Hi-Hat <input type="checkbox"/> Snare <input type="checkbox"/> Kick <input type="checkbox"/> Tom <input type="checkbox"/> Cymbal	

4. SONG SCORE GATE

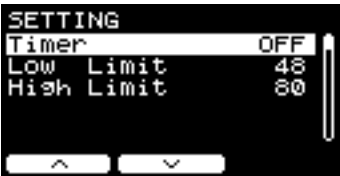

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Stelt het moeilijkheidsniveau in.
	AutoMute	off, on	Zet de automatische dempingsfunctie aan of uit. Als dit is ingeschakeld en u op een pad slaat, wordt de drumpartij gedempt. Als de automatisch gedempte partij gedurende een bepaalde tijd niet wordt aangeslagen, wordt het dempen automatisch opgeheven.
	SongNumber	1–10	Selecteert een trainingssong. Trainingssongs 1 tot 10 zijn hetzelfde als die in de DTX402-serie. De drumscores (pdf) zijn beschikbaar op de volgende site. https://download.yamaha.com/
	Ignore Timing	off, on	Gebruik deze parameter om te selecteren welke van de pads geluiden moet produceren als de timing is uitgeschakeld.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

5. RHYTHM GATE

6. RHYTHM GATE TRIPLET


Scherms	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Timer	OFF (oneindig), 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	Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de training automatisch beëindigd. Als deze parameter is ingesteld op een andere tijd dan off, verschijnt de resterende tijd rechtsboven in het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven.
	Level	1 (Easy) – 4 (Hard)	Stelt het moeilijkheidsniveau (gatebreedte) in.
	Indicator	normal (FAST is links, SLOW is rechts), reverse (SLOW is links, FAST is rechts)	U kunt de richting van de timingindicator wijzigen. Op het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven, kunt u de instelling wijzigen door op de knop onder 'FAST / SLOW' ([F3]) te drukken.
			
	Ignore Timing	off, on	Gebruik deze parameter om te selecteren welke van de pads geluiden moet produceren als de timing is uitgeschakeld.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Click/Song	Click, Song	Selecteert of het clickgeluid of de trainingssong moet worden afgespeeld.
	(Alleen beschikbaar als Click/Song is ingesteld op Song) SongNumber	1–37	Selecteert een trainingssong. Trainingssongs 1 tot 10 zijn hetzelfde als die in de DTX402-serie. De drumscores (pdf) zijn beschikbaar op de volgende site. https://download.yamaha.com/

7. DYNAMIC GATE

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Timer	OFF (oneindig), 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	Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de training automatisch beëindigd. Als deze parameter is ingesteld op een andere tijd dan off, verschijnt de resterende tijd rechtsboven in het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven.
	Low Limit	2–99	Stelt de drempel in tussen lichte slag en gemiddelde slag.
	High Limit	2–99	Stelt de drempel in tussen gemiddelde slag en zware slag.
	SelectLevel	WEAK, NORM, STRONG	Selecteert de kracht voor het aanslaan van elke pad.
	HI-HAT		Gebruik op het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven '◀' of '▶' ([F2] of [F3]) om de cursor te verplaatsen, en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om de instelling te wijzigen.
	SNARE	<input checked="" type="checkbox"/>	
	KICK	(geluiden worden afgespeeld).	
	TOM		
	RIDE		
	CRASH	(geluiden worden gedempt)	

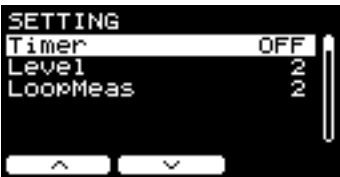












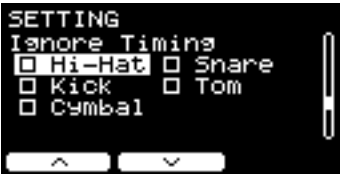


8. MEASURE BREAK


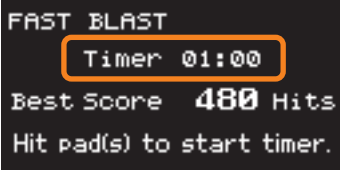
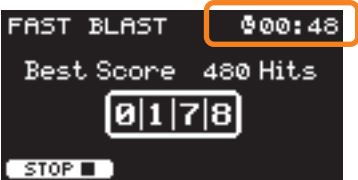
Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Timer	OFF (oneindig), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de trainingssong automatisch beëindigd. Als deze parameter is ingesteld op een andere tijd dan off, verschijnt de resterende tijd tijdens de training rechtsboven in het scherm.
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Stelt het moeilijkheidsniveau in.
	Meas with Click	1–9	Stelt het aantal maten in dat de click afgespeeld moet worden.
	Total Meas	2–10	Stelt het totale aantal maten in.



9. CHANGE UP

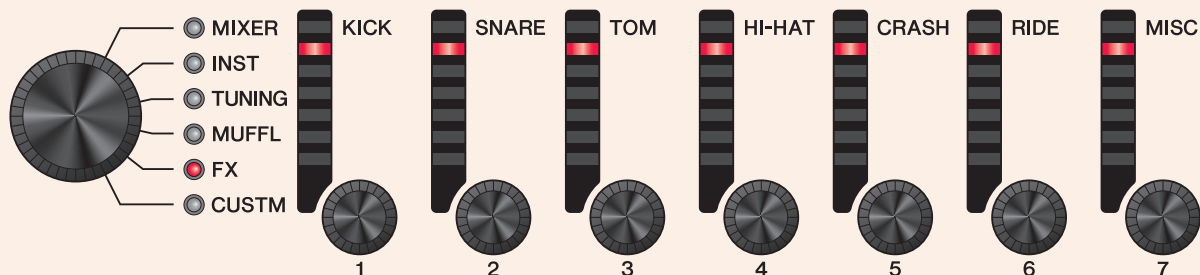
Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Timer	OFF (oneindig), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de training automatisch beëindigd. Als deze parameter is ingesteld op een andere tijd dan off, verschijnt de resterende tijd rechtsboven in het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven.
			
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Stelt het moeilijkheidsniveau in.
	LoopMeas	1, 2, 4	Stelt het totale aantal maten in voor de loop.
	Select Rhythm	 (oefenen)  (niet oefenen)	Selecteert een ritme dat geoefend wordt. Gebruik de knoppen onder '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om de instellingen te wijzigen.
	 Halve noten		Gebruik op het scherm dat tijdens de training wordt weergegeven de knop onder '▲' [F3] om de cursor te verplaatsen, en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om de instellingen te wijzigen.
	 Kwartnoten		
	 Triolen van kwartnoten		
	 Achtste noten		
	 Triolen van achtste noten		
	 Zestiende noten		
	 Triolen van zestiende noten		
			
	Ignore Timing	off, on	Gebruik deze parameter om te selecteren welke van de pads geluiden moet produceren als de timing is uitgeschakeld.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

10. FAST BLAST




Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	<i>FastBlastTimer</i>	<i>off,</i> <i>10 sec, 30 sec,</i> <i>1 min 00 sec,</i> <i>1 min 30 sec,</i> <i>2 min 00 sec,</i> <i>3 min 00 sec,</i> <i>5 min 00 sec,</i> <i>8 min 00 sec,</i> <i>10 min 00 sec</i>	<p>Stelt de timer in. Het instelling wordt weergegeven op het FAST BLAST-scherm.</p>  <p>Als een tijd is geselecteerd, wordt de resterende tijd op het scherm weergegeven. De timer begint wanneer u op de pads slaat. De training eindigt automatisch wanneer de timer 0:00 bereikt en het totale aantal slagen en de beste score worden op het scherm weergegeven.</p> <p>Als <i>'off'</i> is geselecteerd, wordt de verstreken tijd rechtsboven in het scherm weergegeven. Als u op de knop 'STOP ■' ([F1]) drukt om de training te beëindigen, worden het totale aantal slagen en de beste score weergegeven op het scherm.</p> 


De hoeveelheid toe te passen effect voor elke Inst wijzigen

U kunt de hoeveelheid effect instellen die moet worden toegepast op elke Inst.



1. Gebruik de faderselectieknop om een parameter te selecteren.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	<i>FX1 SEND</i>	0–127	Stelt het zendniveau in voor de Inst die naar Effect1 moet worden gestuurd.
	<i>FX2 SEND</i>	0–127	Stelt het zendniveau in voor de Inst die naar Effect2 moet worden gestuurd.
	<i>TranAtk</i>	-50 – 0 – +50	Past de attack aan van het overgangseffect.
	<i>TranRls</i>	-50 – 0 – +50	Pas de release aan van het overgangseffect.
	<i>InstType</i>	Effecttype (pagina 145) (Kan niet worden ingesteld op Pad3 , Pad5 , Pad7 of Pad13)	Selecteert het type invoegeffect.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	<i>InsDepth</i>	0–127 (Kan niet worden ingesteld op Pad3 , Pad5 , Pad7 of Pad13)	Stelt de diepte in van het invoegeffect dat moet worden toegepast.

2. Gebruik de LED-draaifaders [1(KICK)] tot [7(MISC)] om de instellingen aan te passen.

Weergegeven op het paneel	<i>KICK</i>	<i>SNARE</i>	<i>TOM</i>	<i>HI-HAT</i>	<i>CRASH</i>	<i>RIDE</i>	<i>MISC</i>
Pad	<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>	Overige


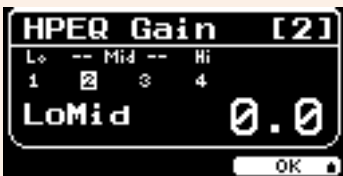


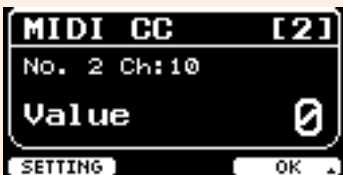
3. Als er meerdere pads in een padgroep zijn, drukt u op de knop [PAD SELECT] om de pad te selecteren die u wilt gebruiken.

Aangepaste instellingen configureren

De onderstaande instellingen kunnen worden aangepast.

(*Master EQ*, *Phones EQ* gain, volume van elke clicktiming en zendinstellingen bij MIDI-besturingswijzigingen)

1. Gebruik de faderselectieknop om een parameter te selecteren.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	MEQ Gain	-12 – 0 – +12	Gebruik deze parameter om de middenfrequentieniveaus van de instellingen Lo , LoMid , Mid , HiMid , Hi MEQ Freq te versterken of af te snijden. Andere MEQ-parameters dan Gain kunnen worden aangepast in MENU/Master EQ .
	HPEQ Gain	-12.0 – 0.0 – +12.0	Gebruik deze parameter om de middenfrequentieniveaus van de instellingen Lo , LoMid , HiMid en Hi HPEQ Freq te versterken of af te snijden. Andere HPEQ-parameters dan Gain kunnen worden aangepast in MENU/Phones EQ .
	CLICK Vol	0–10	Past de volumes van elke clicktiming aan.
	 1/2 ([F1])		Schakelt tussen Human voice 1 en 2. Deze twee gebruiken verschillende telmethoden.
	MIDI CC		Stel de MIDI-besturingswijziging in die met de LED-draaifaders moet worden verzonden.
	SETTING ([F1])		
	CC No.	CC01–CC95	Gebruik deze parameter om het besturingswijzigingsnummer in te stellen.
	MinValue	0–127	Hiermee wordt de minimumwaarde ingesteld.
	MaxValue	0–127	Hiermee wordt de maximumwaarde ingesteld.
	MIDI Ch	1–16	Stelt het MIDI-kanaal waarnaar moet worden uitgevoerd.

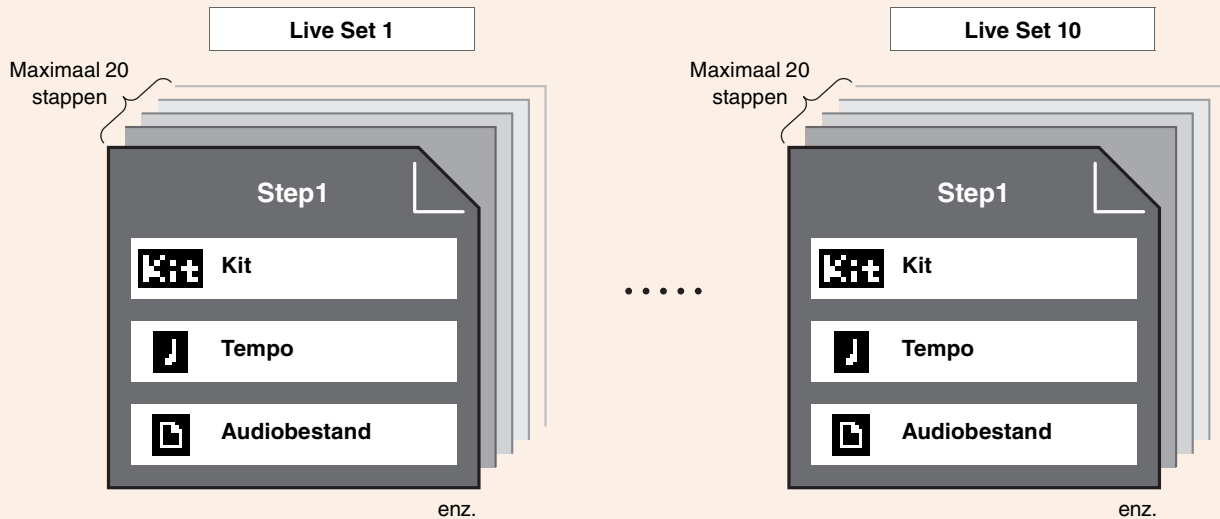
2. Gebruik de LED-draaifaders [1] tot [7] om de instellingen aan te passen.

Gebruik [1] tot [5] voor MEQ, [1] tot [4] voor HPEQ, [1] tot [6] voor ClickVol en [1] tot [7] voor MIDI CC.

LIVE SET

Een Live Set is een combinatie van de kit, het tempo, de audiobestanden en andere instellingen in de door u gewenste volgorde. U kunt bijvoorbeeld een reeks kits maken in de volgorde van een setlijst voor een optreden wanneer u live speelt, of een reeks audiobestanden rangschikken in de volgorde van moeilijkheidsgraad voor gebruik bij het dagelijks oefenen.

Met de DTX-PROX kunt u tot 10 Live Sets opslaan en deze op elk moment tijdens uw performance gebruiken.



LIVE SET-functielijst




Select Live Set (PROX)

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


LIVE ([F1])-functiebeschrijving

LIVE SET/LIVE

Scherms	Knop	Omschrijving
	PLAY/STOP ([F1])	Start of stopt het afspelen van audiobestanden en clickgeluiden. Deze knop wordt niet weergegeven als zowel de tempo-instellingen als de bestandsselectie zijn ingesteld op 'off'.
	XSTICK ([F2])	Dit is hetzelfde als de cross stick-instelling op het KIT-scherms.
	DISPLAY ([F3])	Schakelt naar een andere display.

SETTING ([F3])-functiebeschrijving

LIVE SET/SETTING

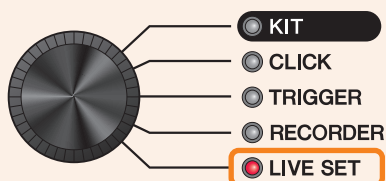
Scherms	Knop	Omschrijving
	EDIT ([F1])	Bewerkt de Live Set.
	DELETE ([F2])	Verwijdert de Live Set.
	SORT ([F3])	Sorteert de Live Set.

Live Sets bewerken

U kunt voor elke stap instellingen registreren om een Live Set te maken.

De stap selecteren die u wilt bewerken vanuit LIVE SET

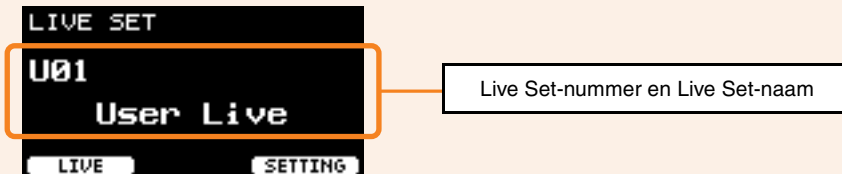
1. Zet de knop Mode Select op 'LIVE SET'.



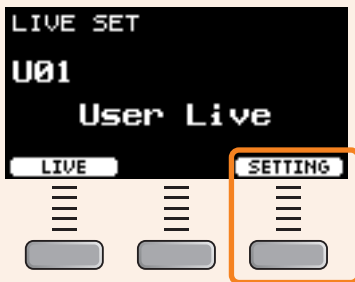
Het scherm LIVE SET verschijnt.



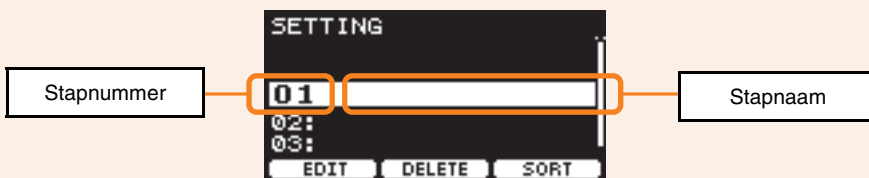
2. Gebruik de [-][+]-regelaars om een Live Set te selecteren.



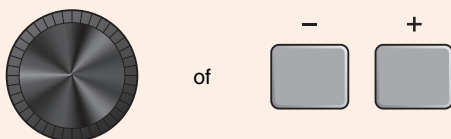
3. Druk op de knop onder 'SETTING' ([F3]).



Het scherm LIVE SET EDIT verschijnt.

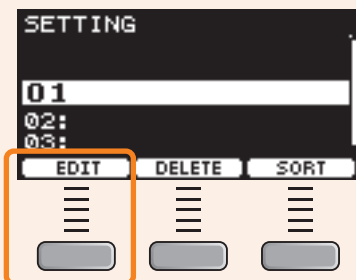


4. Gebruik de [-][+]-regelaars om een stap te selecteren.



Stappen registreren

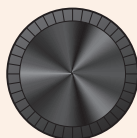
1. Zorg dat de stap die u wilt registreren is geselecteerd, en druk op de knop onder 'EDIT' ([F1]).



Het scherm EDIT STEP verschijnt.



2. Gebruik de knoppen onder '^' en 'v' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen en gebruik de [-][+] regelaars om een instelling te selecteren.

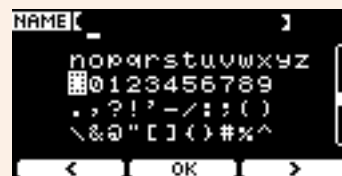


of



De volgende parameters kunnen voor elke stap worden geregistreerd.

Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	Step Name		<p>Gebruik de [-][+] regelaars om een teken te selecteren en verplaats de cursor vervolgens met de knoppen '←' en '→' ([F1] en [F3]) naar de volgende tekenpositie.</p> <p>U kunt een stapnaam van maximaal 12 tekens lang toewijzen.</p>



Als u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop 'OK' ([F2]).

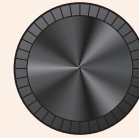
Scherm	Parameter	Instellingen	Omschrijving
	 (Kit)	off , kitnummer	Registreer de kit voor de stap. De kit verandert niet als deze instelling off is.
	 (Tempo)	off , 30.0–300.0	Registreer het tempo voor de stap. Bij off wordt het clickgeluid niet afgespeeld, zelfs niet als u op de knop 'PLAY' drukt. Als het audiobestand ook off is, wordt de knop 'PLAY' niet weergegeven.
	 (Click) PreCount	off , 1, 2 (aantal maten)	Stelt het aantal PreCount -maten in. Als is ingesteld dat het audiobestand en het clickgeluid gelijktijdig worden afgespeeld, wordt PreCount toegevoegd voordat de song begint.
	CountOff	off , 1, 2, stop	Stelt het clickgeluid in dat gedurende één maat of twee maten moet worden afgespeeld. Als dit is ingesteld op off , blijft het clickgeluid spelen. Als dit is ingesteld op stop , stopt de click als de PreCount eindigt.
	 (audiobestand)	off , 001–1000	Bereid een audiobestand voor en sla het op een USB-flashstation op zoals beschreven in 'Een begeleidingssong (audiobestand) voorbereiden' onder 'Uw spel overdubben op een begeleidingssong' in de DTX-PROX Gebruikershandleiding.
	Wav&Click Sync	off , on	Als dit is ingeschakeld en u op de knop 'PLAY' drukt, worden het audiobestand en het clickgeluid synchroon gestart. Stel Tempo in op een waarde die overeenkomt met het tempo van het audiobestand, stel Offset Time zo in dat de timing voor het starten van het afspelen wordt aangepast en stel PreCount in.
	Offset Time	0 ms– 99sec999ms (stappen van 1 ms)	Gebruik deze parameter om de offset-tijd in te stellen. Pas deze instelling aan wanneer het afspelen van het audiobestand en het clickgeluid niet synchroon lopen. Om dit probleem op te lossen, zoekt u eerst de tijdsduur vanaf het begin van het audiobestand tot de eerste tel van de song, en stelt u vervolgens de waarde voor de tijdsduur in op deze parameter. De offset-timing bepaalt de timing van de eerste tel van de click, evenals de timing voor de PreCount .

3. Om de volgende stap te registreren, keert u eerst terug naar het LIVE SET EDIT-scherm of het STEP EDIT-scherm en gebruikt u vervolgens de [-][+]-regelaars om een stap te selecteren.

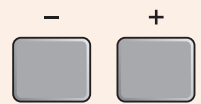
LIVE SET EDIT-scherm



STEP EDIT-scherm



of



4. Sla de Live Set op nadat alle stappen zijn geregistreerd.

Zie 'Een aangepaste Live Set opslaan met een nieuwe naam'. (pagina 130)

De click afstemmen op het tempo van het audiobestand

Als de song in het audiobestand een vast tempo heeft, kunt u de click synchroniseren met het audiobestand.

1. Selecteer het audiobestand.
2. Zoek het clicktempo dat overeenkomt met het tempo van de song.
3. Controleer de tijdsduur vanaf het begin van het audiobestand tot de eerste tel van de song en stel de tijd in als de *Offset Time*.

3-1. Zorg dat het audiobestand is geselecteerd en verplaats de cursor naar *Offset Time*.

3-2. Druk op de knop 'PLAY' ([F3]) om het afspelen van het audiobestand te starten en druk vervolgens op de eerste tel van de song op de knop 'STOP' ([F3]).

De verstreken tijd voor het afspelen van audio wordt rechtsboven in het scherm weergegeven.



3-3. Stel de hier getoonde tijd in als de *Offset Time*.

De tijd die op het scherm wordt weergegeven, kan verschillen van de werkelijke tijd van de eerste tel, vanwege een kleine vertraging die wordt veroorzaakt door het indrukken van de knop. Als u de *Offset Time* instelt op ongeveer 100 ms korter dan de tijd die op het scherm wordt weergegeven, is het gemakkelijker om de offset-timing in te stellen.

U kunt het audiobestand ook openen met DAW-software, zoals het met de PRO-serie-module meegeleverde *Cubase AI*, en inzoomen om de wave beter te kunnen bekijken en de starttijd van de eerste tel te zoeken.

4. Stel *Wav&Click Sync* in op 'on' en druk vervolgens op 'PLAY' ([F3]).

De click begint na de ingestelde *Offset Time*.

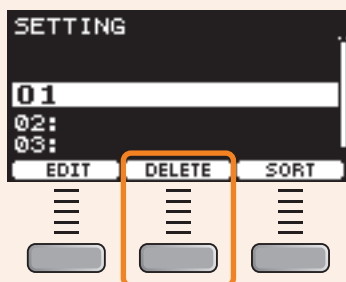
Als de *Offset Time* goed is ingesteld, begint de click op hetzelfde moment als de eerste tel van de song. Als de click en de eerste tel nog steeds niet gelijk zijn, past u de *Offset Time* opnieuw aan.

Om een voortelling toe te voegen voordat het afspelen van een song begint, stelt u het gewenste aantal maten in op *PreCount*.

Om de click na het aftellen te stoppen, stelt u *CountOff* in op 'stop'.

Stappen verwijderen

1. Zorg dat de stap die u wilt verwijderen is geselecteerd, en druk op de knop onder 'DELETE' ([F2]).



Het bevestigingsscherm DELETE STEP verschijnt.



2. Druk op de knop onder 'YES' ([F1]) om de stap te verwijderen.

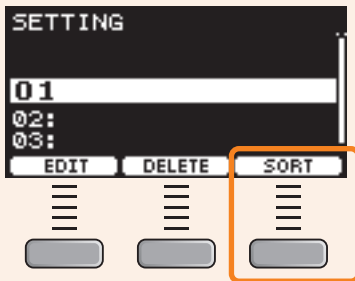


Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het verwijderen te annuleren. Het scherm keert terug naar stap 1.

Als het verwijderen voltooid is, wordt '*Completed*' weergegeven. Het scherm keert terug naar stap 1.

Stappen sorteren

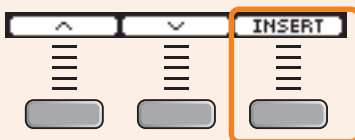
1. Zorg dat de stap die u wilt sorteren is geselecteerd, en druk op de knop onder 'SORT' ([F3]).



2. Gebruik de knoppen '^' en 'v' ([F1] en [F2]) om de stap naar de gewenste plek te verplaatsen.



3. Druk op de knop 'INSERT' ([F3]).



Als u op de knop 'INSERT' ([F3]) drukt, wordt de gesorteerde volgorde ingesteld en worden de stapnummers dienovereenkomstig gewijzigd.

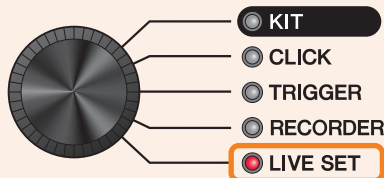
Een aangepaste Live Set opslaan met een nieuwe naam

De Live Set-instellingen die u hebt aangepast, kunnen op dezelfde manier worden opgeslagen als het opslaan van een kit. Raadpleeg 'Een aangepaste kit opslaan met een nieuwe naam' in de DTX-PROX Gebruikershandleiding voor meer informatie.

De opgeslagen Live Sets gebruiken

Om een audiobestand voor de Live Set te gebruiken, steekt u eerst het USB-flashstation met het audiobestand in de [USB TO DEVICE]-aansluiting op het achterpaneel.

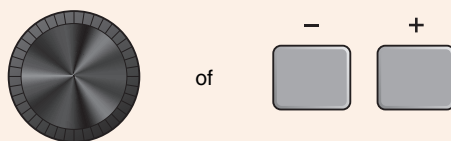
1. Zet de knop Mode Select op 'LIVE SET'.



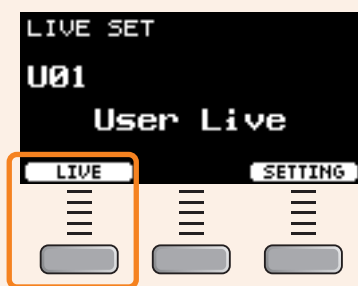
Het scherm LIVE SET verschijnt.



2. Gebruik de [-][+]-regelaars om een Live Set te selecteren.



3. Druk op de knop onder 'LIVE' ([F1]).



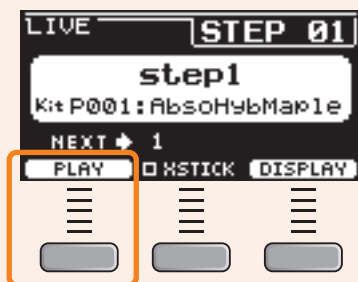
Het scherm LIVE SET PLAY verschijnt.



Als de stapnaam niet is ingevoerd, verschijnt alleen het stapnummer in het stapnaamveld.

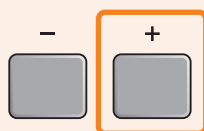


4. Als u een audiobestand of clickgeluid wilt afspelen, drukt u op de knop onder 'PLAY' ([F1]).



5. Bespeel de drums.

6. Om naar de volgende stap te gaan, drukt u op de [+] -knop.



7. Druk op de knop [EXIT] om de handeling te voltooien.

U keert terug naar het LIVE SET-scherm.

Instellingen voor live performances

De instellingen en functies die handig zijn voor live performances worden hieronder getoond.

Instellingen

● **AutoPowerOff**

Voor live performances wordt aanbevolen om de automatische uitschakelfunctie uit te zetten.

Instelling Auto Power-Off Quick Cancel (raadpleeg de Gebruikershandleiding), *MENU/Utility/General/AutoPowerOff*

● **Click (ClickOut L&R)**

Schakel de clickuitvoer naar de uitgangsaansluitingen uit.

Instelling *CLICK/SETTING/ClickOut L&R*

● **PROX Individual Output**

Kies uitvoerbestemmingen voor elke pad. U kunt presets gebruiken om de individuele padinstellingen in één keer te wijzigen.

U kunt kiezen uit beschikbare presets voor acht, vier en drie signaalpaden, afhankelijk van het aantal mixer-ingangen op de locatie of het gebruik van Y-kabels.

Instelling *MENU/Utility/Indiv Out*

Omzeil de paneelregelaars van de geluiden die worden uitgevoerd via Individual Output (om te voorkomen dat geluiden worden beïnvloed wanneer de waarden vanaf het paneel worden gewijzigd)

Instelling *MENU/Utility/Indiv Out/Routing/TranCompInsByps*
MENU/Utility/Indiv Out/Routing/MixerBypass

● **Output Gain (L&R, PROX IndivOut)**

U kunt de versterking aanpassen als het uitgangsniveau voor elke uitgangsaansluiting en de instellingen op het aangesloten apparaat verschillend zijn.

Instelling *MENU/Utility/Output Gain*

● **Aux In Input Mode**

Op de livelocatie kunt u de audiosignalen (mono-audio) van het PA-systeem alleen via de hoofdtelefoon af luisteren door de mixer eenvoudig op de AUX IN-aansluiting aan te sluiten.

Instelling Selecteer in *MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input Mode* de optie PA-HP

Om de stereo-audiosignalen van de PA te beluisteren, stelt u de Input Mode in op 'stereo' en stelt u de uitvoer naar de OUTPUT-aansluitingen in op 'off'.

● **Routingfunctie voor audiobestanden waarin het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid zijn gescheiden in L- en R-kanalen.**

Maakt het invoeren en afspelen mogelijk van audiobestanden waarin het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid zijn gescheiden in L- en R-kanalen.

PRO De balans tussen het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid in de hoofdtelefoon kan eenvoudig worden aangepast met de [VOLUME]-knoppen.

PROX De balans tussen het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid in de hoofdtelefoon kan eenvoudig worden aangepast met de schuifregelaars.

Instelling Selecteer *L guide* of *R guide* in *MENU/Utility/Input Output/.../InputMode*
Selecteer *L guide* of *R guide* in *RECORDER/SETTING/PlayMode*

Funcities

● **Pad Function**

PRO Tijdens een live performance kunt u op een pad slaan om over te schakelen naar een andere kit of om het clickgeluid te starten of te stoppen.

PROX Tijdens de live performance kunt u op een pad slaan om door te gaan naar de volgende stap in een Live Set, of om het afspelen van audio of het clickgeluid te starten of stoppen.

Instelling *MENU/Utility/Pad/Pad Function*

● **PROX Live Set (audiosongs, clickinstellingen enz.)**

U kunt de interne click gebruiken om vooraf tellen toe te voegen, of clickgeluiden (op een vast tempo) voor het afspelen van audiobestanden.

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

● **PROX LED-draaifaders (FX, MIDI CC enz.)**

U kunt een invoegeffecttype instellen voor elke pad en de hoeveelheid effect in real-time besturen.

Instelling Fader selecteren *FX/InsType, FX/InsDepth*

U kunt externe apparaten en DAW-software besturen in live-performancesituaties door MIDI-besturingswijzigingsberichten te verzenden.

Instelling Fader selecteren *CUSTOM/MIDI CC*

● **PROX Triggers (set-up met meerdere triggers)**

De voorwaarden voor het optreden van overspraak kunnen variëren, afhankelijk van de locatie. U kunt de overspraakinstellingen snel op de locatie wijzigen en de instellingen opslaan als een gebruikerstrigger, terwijl de oorspronkelijke set triggerinstellingen ongewijzigd blijft.

Instelling Wijzig instellingen in *TRIGGER/SETTING* → Store → Schakel triggerinstellingen op het bovenste scherm voor de TRIGGER-modus

U kunt de triggerinstellingen voor elke kit wijzigen.

Instelling *MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink*

● **Click (Count Off en Click Out)**

Om het tempo van de song voor de performance te controleren, kunt u de click zo instellen dat deze na één of twee maten automatisch wordt uitgeschakeld.

Instelling *CLICK/SETTING/ClickCountOff*

PROX Dezelfde instelling is beschikbaar voor stappen in Live Sets.

PROX De clickgeluiden kunnen ook worden uitgevoerd naar *Indiv Out*.

Instelling Vierde pagina op *MENU/Utility/Indiv Out*

● **Gesamplede geluiden importeren**

U kunt maximaal 10 gesamplede audiobestanden aan een gebruikersvoice toewijzen en instellen dat ze allemaal met verschillende snelheden worden afgespeeld.

Instelling *MENU/Job/User Voice*

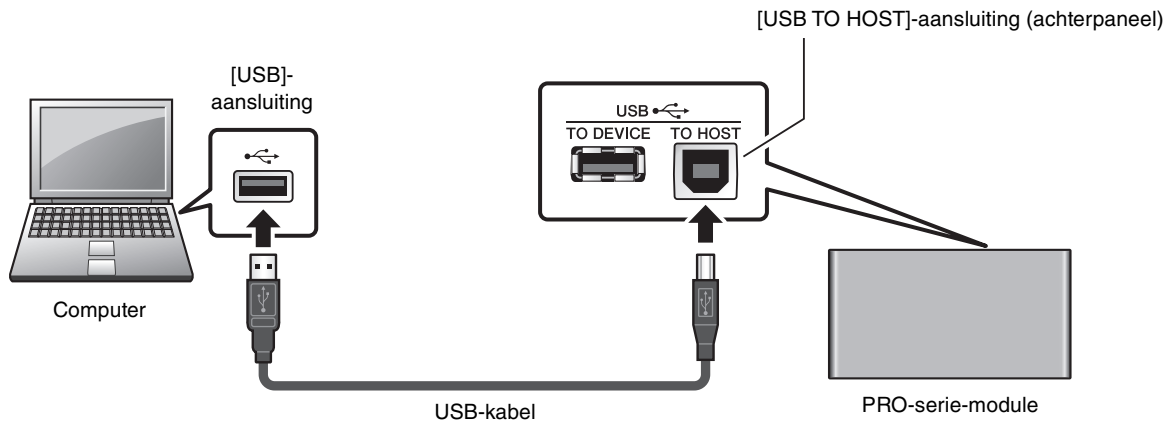
Door vier layers te gebruiken, kunt u maximaal 40 gesamplede audiobestanden gebruiken en instellen dat ze allemaal met verschillende snelheden worden afgespeeld.

Instelling *MENU/Kit Edit/Voice*

Een computer aansluiten

Door de PRO-serie-module met een USB-kabel op een computer aan te sluiten, kunt u audio- of MIDI-gegevens verzenden en ontvangen.

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u de PRO-serie-module op een computer aansluit.



OPMERKING

USB-kabel niet meegeleverd. Gebruik een kabel van het type USB A-B van niet meer dan 3 meter om uw computer op de PRO-serie-module aan te sluiten.

Vorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de [USB TO HOST]-aansluiting

Als u de computer op de [USB TO HOST]-aansluiting aansluit, moet u ervoor zorgen dat u de volgende punten in acht neemt om te voorkomen dat de computer vastloopt en data worden beschadigd of verloren gaan.

Als de computer of het instrument vastloopt, start u de toepassingssoftware of het besturingssysteem van de computer opnieuw op of schakelt u het instrument uit en weer in.

LET OP

- Gebruik een USB-kabel van het type AB die niet langer is dan 3 meter. U kunt geen USB 3.0-kabels gebruiken.
- Voer de volgende stappen uit voordat u het instrument in- of uitschakelt en voordat u de USB-kabel aansluit op of verwijdert uit de [USB TO HOST]-aansluiting.
 - Sluit eventuele geopende softwaretoepassingen op de computer af.
 - Zorg dat er geen gegevens door het instrument worden verzonden.
- Als er een computer op het instrument is aangesloten, wacht u minimaal zes seconden tussen deze handelingen: (1) het uitzetten en vervolgens weer aanzetten van het instrument of (2) het aansluiten en vervolgens weer loskoppelen van de USB-kabel.

De *Yamaha Steinberg USB Driver* installeren

Om audiogegevens te gebruiken met een Windows-computer, moet u de *Yamaha Steinberg USB Driver* installeren.

OPMERKING

Als u een macOS-computer gebruikt of als u een Windows-computer alleen gebruikt om MIDI-gegevens te verwerken, hoeft u de *Yamaha Steinberg USB Driver* niet te installeren.

1. Download de meest recente *Yamaha Steinberg USB Driver* via de volgende URL.

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

Druk op de knop [(driver name) ], en download en open het bestand.

OPMERKING

- Op de bovenstaande website vindt u informatie over systeemvereisten.
- De *Yamaha Steinberg USB Driver* kan zonder voorafgaande kennisgeving worden geüpgraded voor verbeteringen. Bezoek de bovenstaande website voor details en de meest actuele informatie.

2. Installeer de *Yamaha Steinberg USB Driver* op uw computer.

Raadpleeg de *Yamaha Steinberg USB Driver* Installation Guide voor meer informatie.

DAW-software gebruiken

Raadpleeg de gebruikershandleiding van de DAW-software voor meer informatie over opnemen of afspelen van audio.

Naslag over MIDI

Informatie met betrekking tot MIDI en het maken van muziek met een computer, vindt u in de Data List (Datalijst) (pdf). De Data List (Datalijst) (pdf) kan via de volgende webpagina worden gedownload.

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

* Yamaha Corporation behoudt zich het recht voor om deze URL op elk gewenst moment zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen.

Problemen oplossen

Symptoom		Mogelijke oorzaak	Oplossing	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Geen geluid Niet in balans	Geen geluid	De kabel is niet goed aangesloten	<ul style="list-style-type: none"> Zorg ervoor dat de PRO-serie-module correct is aangesloten op een hoofdtelefoon of een extern audiosysteem, zoals een versterker en/of luidsprekers. Controleer of de kabels die u gebruikt in goede staat verkeren. 	
		Pad-instellingen zijn niet correct geconfigureerd	Zet de 'PadFunction' -instelling in MENU/Utility/Pad op 'off' .	
		Triggerinstellingen zijn onjuist	<ul style="list-style-type: none"> Controleer de parameter 'Pad Type' vanuit MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controleer de parameter 'Velocity Curve' vanuit MENU/Trigger/Curve of TRIGGER/SETTING/Curve, en de parameter 'Gain' vanuit MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controleer of de parameter 'Minimum Level' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type niet te hoog is ingesteld, omdat er daardoor mogelijk geen geluid kan worden uitgevoerd. Controleer de instellingen in MENU/Trigger/Input Mode of TRIGGER/SETTING/Input Mode. 	
		Filter- en decay-instellingen zijn niet correct geconfigureerd	<ul style="list-style-type: none"> Als u filters gebruikt, moet u de VoiceFilter-instellingen aanpassen, omdat daardoor vaak geen geluid kan worden uitgevoerd. Controleer de instellingen van VoiceFilter en VoiceDecay in MENU/Kit Edit/Voice. 	
		MIDI-instellingen zijn niet correct geconfigureerd	<ul style="list-style-type: none"> Zorg dat de parameter 'MessageType' van MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice is ingesteld op 'note'. Als de parameter 'MessageType' van MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice is ingesteld op 'note', wordt het geluid niet afgespeeld als de parameter 'Voice Number' van MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice is ingesteld op 'no assign'. Zorg dat de parameter 'VeLo' van MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType niet te hoog is ingesteld. Pads produceren alleen geluid wanneer ze harder dan de hier ingestelde waarde worden aangeslagen. Zorg dat de parameter 'TrgVel' van MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType niet te laag is ingesteld. Lagere triggersnelheden leiden tot lagere uitgangsvolumes. Zorg dat de parameter 'MIDI LocalCtrl' van MENU/Utility/General is ingesteld op 'on'. 	
		Het volume of de niveaus zijn goed ingesteld Het hoofdtelefoonvolume is niet omhoog gedraaid Het metronoomvolume is niet omhoog gedraaid	<p>Controleer het volgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> Volumeregelaars op versterkers en/of luidsprekers die zijn aangesloten op de PRO-serie-module. MENU/Kit Edit/Volume Het triggeruitgangsniveau van pads met een draaiknop waarmee dit kan worden aangepast. 	
		<ul style="list-style-type: none"> De knop [MASTER VOLUME] op het voorpaneel van de DTX-PRO. De schuifregelaars op het MIXER-scherm. Volume voor de metronoom (click). ([CLICK VOLUME]-knop) 	<ul style="list-style-type: none"> Schuifregelaars ([OUTPUT] en [PHONES]) op het bovenpaneel van de DTX-PROX. LED-draaifaders Volume voor de metronoom (click) ([CLICK]-schuifregelaar). 	

Symptoom		Mogelijke oorzaak	Oplossing	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Slechte volumebalans	Slechte volumebalans tussen elk van de pads	Controleer of de schuifregelaars op het MIXER-scherf correct zijn ingesteld.	Zorg ervoor dat de LED-draaifaders correct zijn ingesteld.
		Slechte volumebalans tussen het externe audioapparaat en de PRO-serie-module	<ul style="list-style-type: none"> Pas de uitgangsvolumes van de PRO-serie-module en de externe audioapparaten afzonderlijk aan. Pas instellingen aan in MENU/Utility/Input Output/AUX In Gain. 	
		Pas het volume aan met de knop [AUDIO VOLUME].	Pas het volume aan met de [AUDIO]-schuifregelaar.	
	Slechte EQ-balans	Slechte EQ-balans	Pas de Phones EQ en de Master EQ aan.	
	Pads met positiedetectie produceren de geluiden niet correct		<ul style="list-style-type: none"> Zorg ervoor dat de parameter Pad Type goed is ingesteld. Controleer de oriëntatie van het bekkenpad. Als die niet goed is ingesteld, is het bekkenpad mogelijk niet volledig functioneel. Zorg ervoor dat u de pad aansluit op de juiste aansluiting die positiedetectie ondersteunt. 	
Het volume van de hoofdtelefoon is te laag Kickvolume is te laag in hoofdtelefoon			<ul style="list-style-type: none"> Pas de waarden aan in MENU/Utility/Output Gain. Pas de PhonesEQ aan. Gebruik een hoofdtelefoon van hoge kwaliteit. 	
				Gebruik één hoofdtelefoon tegelijk. Als u er twee tegelijk gebruikt, kan het uitvoerniveau afnemen.
Problemen ondervinden tijdens het spel	Bekken-/hi-hatgeluiden zijn te zacht De PRO-seriemodule produceert geluid, maar de gevoeligheid (het volume) is te laag.	De oriëntatie van het bekkenpad is onjuist	<ul style="list-style-type: none"> Controleer de oriëntatie van het bekkenpad. Als deze niet goed is opgesteld, is het bekkenpad mogelijk niet volledig functioneel. De stang op de hi-hatstandaard kan tijdens gebruik losraken en de hi-hatpad laten draaien. Als dat gebeurt, werkt de pad mogelijk niet correct. Om het probleem te voorkomen, raden wij u aan om de stang vast te draaien en de positie van de hi-hatpad regelmatig te controleren. Als u extra vilt onder de bekkenpad plaatst, kan dit leiden tot een lager volume. Controleer of het Pad Type en de triggerparameters goed zijn ingesteld. Is het padtype dat wordt weergegeven met de parameter 'Pad Type' in MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type correct? (Selecteer het juiste padtype voor de bekkenpad die is aangesloten op de PRO-serie-module.) Met het triggeruitgangsniveau van pads met een draaiknop kunt u dat aanpassen. Zorg dat de schuifregelaar op het MIXER-scherf of de LED-draaifader voor de pad die geen geluid produceert, hoog genoeg is ingesteld. Zorg dat u de drumstick evenwijdig aan het oppervlak van de pad houdt wanneer u op de pad tikt. De randsensorschakelaar op de bekkenpad reageert mogelijk niet op de juiste manier als er vanaf de zijkant op de pad wordt getikt. 	
		De stang op de hi-hatpad is los		
		Er is extra vilt aangebracht		
	De instelling van de padtype- of triggerparameter is onjuist			
	Schuifregelaar is ingesteld op het minimum (DTX-PRO)			
	LED-draaifader is ingesteld op het minimumniveau (DTX-PROX)			
	De niveau-instellingen voor de pad zijn onjuist			
	De bekkenrandschakelaar is niet gedetecteerd			
	Er worden dubbele triggers geproduceerd		<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de triggerinstellingen goed zijn geconfigureerd. Als de desbetreffende pad of drumtrigger een regelaar heeft voor het aanpassen van de uitvoer of gevoeligheid, draait u die omlaag. Controleer of de parameter 'Gain' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type niet te hoog is ingesteld. 	
	Er wordt geluid geproduceerd zonder dat de pad wordt geraakt Er wordt geluid geproduceerd door een pad waarop niet is geslagen (er is sprake van overspraak)		<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de triggerinstellingen goed zijn geconfigureerd. Stel de parameter 'Reject Lvl' van MENU/Trigger/Crosstalk of TRIGGER/SETTING/Crosstalk in op een passend niveau. Als u een afzonderlijk aangeschafte pad met niveau-installatiefunctie gebruikt, controleert u of er een passend niveau is ingesteld. Controleer of de parameter 'Minimum Level' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type correct is ingesteld. 	

Symptoom		Mogelijke oorzaak	Oplossing	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Er wordt slechts één Inst gespeeld als er twee pads tegelijk worden aangeslagen		<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de triggerinstellingen goed zijn geconfigureerd. Selecteer vanuit MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type de pad die geen geluid produceert en verhoog de waarde van de parameter Gain van die pad. Selecteer vanuit MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type de pad die geen geluid produceert en verlaag de waarde van de parameter MinLevel van die pad. 	
	Geluiden worden overgeslagen tijdens rollen en flams		Verlaag de parameter ' Reject Time ' van MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type .	
	Kan niet stikken Kan niet dempen		<ul style="list-style-type: none"> Controleer de parameter 'Pad Type' vanuit MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controleer de oriëntatie van het bekkenpad. Als de oriëntatie van de pad onjuist is, werkt de bekkenpad mogelijk niet volledig. 	
	Gesloten hi-hatgeluiden kunnen niet worden gespeeld Het is moeilijk om gesloten hi-hatgeluiden te produceren	De stang op de hi-hatpad is los Er is extra vilt aangebracht LED-draaifader is ingesteld op het minimumniveau (DTX-PROX) De niveau-instellingen voor de pad zijn onjuist	<ul style="list-style-type: none"> Zorg ervoor dat u de hi-hatcontroller of het hi-hatpedaal volledig en stevig bedient. Verlaag de instelling van de parameter 'FootClosePos' in MENU/Utility/Pad. Is het padtype dat wordt weergegeven met de parameter 'Pad Type' in MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type correct? Zorg ervoor dat de hi-hatpad of de hi-hatcontroller correct is aangesloten op de [CONTROL]-aansluiting van de PRO-serie-module. Als u extra vilt onder de bekkenpad plaatst, kan dit leiden tot een lager volume. Zorg dat de schuifregelaar op het MIXER-scherf of de LED-draaifader voor de pad die geen geluid produceert, hoog genoeg is ingesteld. 	
	Hi-hat splashgeluiden worden niet geproduceerd zoals bedoeld		Pas de parameter ' FootSplashSens ' van MENU/Utility/Pad aan. Er worden geen hi-hat splashgeluiden geproduceerd als hier de instelling ' off ' is geselecteerd.	
	Pads met positiedetectie produceren de geluiden niet correct		<ul style="list-style-type: none"> Controleer de parameter 'Pad Type' vanuit MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controleer de oriëntatie van het bekkenpad. Als die niet goed is ingesteld, is het bekkenpad mogelijk niet volledig functioneel. Zorg ervoor dat u de pad aansluit op de juiste aansluiting die positiedetectie ondersteunt. Selecteer een Inst of een voice die compatibel is met positiedetectie. Raadpleeg de Data List (Data lijst) (pdf) voor meer informatie. 	
	Betrouwbare triggersignalen kunnen niet worden geproduceerd (bij gebruik van een drumtrigger die aan een akoestische drum is bevestigd)		<ul style="list-style-type: none"> Controleer de parameter 'Pad Type' vanuit MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controleer of de parameter 'Gain' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type niet te hoog is ingesteld. Controleer of u alleen de aanbevolen externe Yamaha-drumtriggers (triggersensoren) of pads gebruikt. Producten van andere fabrikanten kunnen extreem grote signalen uitvoeren, die tot dubbele triggers kunnen leiden. Zorg dat de koppen niet op onregelmatige wijze trillen en demp ze indien nodig. Zorg ervoor dat de drumtriggers correct zijn geïnstalleerd. Verhoog de parameter 'Reject Time' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Vermijd een te lange rejecttijd, aangezien riffs, roffels en dergelijke dan niet meer nauwkeurig gedetecteerd kunnen worden. Hoe langer het basdrumgeluid, hoe gemakkelijker het is om dubbele triggers te veroorzaken. Pas de drum aan zodat deze een korter geluid produceert. Probeer de kop te dempen/stemmen / de kop te verwisselen. 	

Symptoom		Mogelijke oorzaak	Oplossing	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Pads produceren alleen geluiden met een zeer hoog volume (hoge snelheden)		<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de parameter 'Gain' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type niet te hoog is ingesteld. Pas de parameter 'Velocity Curve' van MENU/Trigger/Curve of TRIGGER/SETTING/Curve aan. Controleer de instelling 'TrgVel' in MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType. Als deze parameter bijvoorbeeld is ingesteld op '127', wordt de maximumsnelheid geproduceerd, zelfs wanneer de pad slechts licht wordt aangeslagen. Controleer of u alleen de aanbevolen Yamaha-pads gebruikt. Producten van andere fabrikanten kunnen extreem grote signalen uitvoeren. 	
	Pads produceren onbedoelde geluiden		<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de triggerinstellingen goed zijn geconfigureerd. Als een extern MIDI-apparaat dat wordt afgespeeld via de PRO-serie-module niet de verwachte geluiden produceert, controleert u de voice-instellingen ervan voor het MIDI-kanaal waarop de PRO-serie-module gegevens verzendt, en controleert u of ze geschikt zijn voor de MIDI-gegevens die worden verzonden. Voices die aan layer B, C of D zijn toegewezen, kunnen onbedoelde geluiden veroorzaken. In sommige gevallen worden onverwachte geluiden geproduceerd als u een pad met twee of drie zones hebt aangesloten op een van de aansluitingen [2TOM1/3], [4TOM2/5], [6TOM3/7], [10KICK/13], [11SNARE] of [14]. Stel in dat geval bij Pad 3, Pad 5, Pad 7 of Pad 13 de parameter 'Pad Type' in op 'off' in MENU/Trigger/Pad Type or TRIGGER/SETTING/Pad Type. Bij Pad 1 of Pad 14 selecteert u het juiste padtype in MENU/Trigger/Pad Type or TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controleer de overspraakinstelling, het minimumniveau en de gevoeligheidsinstelling. 	
	Geluiden zijn vervormd		<ul style="list-style-type: none"> Controleer of effecten correct zijn ingesteld. Geluid kan worden vervormd bij bepaalde combinaties van effecttype en parameterinstellingen. Controleer of de parameter 'VoiceFilter' in MENU/Kit Edit/Voice correct is ingesteld. Afhankelijk van de VoiceQ-instellingen (filterresonantie) kan er vervorming optreden. Verlaag het mastervolume van de PRO-serie-module. 	
	Geluiden worden eindeloos afgespeeld en stoppen niet		<p>Controleer of de functie Hold niet is ingeschakeld. Druk op [EXIT] terwijl u zich in het kit-scherm (bovenste scherm) bevindt om de KIT-geluiden te stoppen.</p>	
	Effecten kunnen niet worden toegepast		<ul style="list-style-type: none"> Zorg ervoor dat de [EFFECT]-knop niet naar het minimum is gedraaid. Zorg ervoor dat het effecttype niet is ingesteld op 'THRU' of 'NO EFFECT'. Zorg ervoor dat de InstSend-waarde hoog genoeg is voor Effect 1 of Effect 2. 	
				Effecten worden mogelijk niet via Indiv Out op de uitvoer toegepast. Mastereffecten worden niet toegepast. Invoe-effecten worden mogelijk niet toegepast, afhankelijk van de instellingen.
	Het wavetempo verandert niet		<p>Het wavetempo kan niet worden gewijzigd. Het wordt altijd afgespeeld in het oorspronkelijke tempo van het geïmporteerde bestand, ongeacht het tempo van de kit en andere instellingen.</p>	
	Padregelaar wordt niet		<p>Padregelaars worden niet ondersteund.</p>	
	Door op de [REC]-knop te drukken, kan slechts één song worden opgenomen. De vorige opname wordt overschreven		<p>Er kan slechts één song worden opgenomen naar de PRO-serie-modules.</p>	
	Mijn trainingsscores zijn vreemd	Er vindt overspraak plaats	<p>Zie het gedeelte over 'Crosstalk'.</p>	

Symptoom		Mogelijke oorzaak	Oplossing	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Instellingen	De PRO-serie-module slaat de instellingen niet op		<p>De systeeminstellingen van de PRO-serie-module worden automatisch opgeslagen als u de drummodule uitschakelt met de knop [⏻] (Standby/On).</p> <ul style="list-style-type: none"> Schakel de PRO-serie-module niet uit door de netadapter los te koppelen. Zo voorkomt u dat die de systeeminstellingen opslaat. 	
			Gebruikersinstellingen voor kits, clicksets en triggers moeten handmatig worden opgeslagen.	Gebruikersinstellingen voor kits, clicksets, triggers en live sets moeten handmatig worden opgeslagen.
	Gegevens kunnen niet worden opgeslagen op een USB-flashstation		<p>USB 1.1 compatibele flashstations kunnen niet worden gebruikt op de PRO-seriemodule.</p> <ul style="list-style-type: none"> Zorg dat het desbetreffende USB-flashstation is geformatteerd met de PRO-serie-module. Zorg dat het desbetreffende USB-flashstation niet tegen schrijven is beveiligd. Controleer of er op het USB-flashstation voldoende vrije ruimte is om de gegevens op te slaan. Controleer de vrije ruimte via 'Memory Info' in MENU/File. 	
	Kan geen audiobestanden laden vanaf een USB-flashstation Kan geen standaard-MIDI-bestanden laden vanaf een USB-flashstation		<p>USB 1.1 compatibele flashstations kunnen niet worden gebruikt op de PRO-seriemodule.</p> <ul style="list-style-type: none"> Controleer of er op de PRO-serie-module voldoende vrije ruimte is. Formateer het USB-flashstation met de PRO-serie-module. Controleer of het te lezen bestand zich in de hoofdmap van het USB-flashstation bevindt (niet binnen een map). 	
	Kan geen gegevens verzenden naar of van het smartapparaat		<p>Controleer de verbindingen. Raadpleeg de 'iPhone/iPad Connection Manual' (Handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad) of 'Smart Device Connection Manual voor Android™' (Handleiding voor het aansluiten van smartapparaten voor Android™) (pdf) voor meer informatie.</p>	
	Het smartapparaat met <i>Bluetooth</i> kan niet worden gepaard met of aangesloten op de PRO-serie-modules.			<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de <i>Bluetooth</i>-functie van het smartapparaat is ingeschakeld. Het smartapparaat en de PRO-serie-modules kunnen alleen via <i>Bluetooth</i> worden verbonden als beide apparaten werken. Het smartapparaat en de PRO-serie-module moeten worden gepaard (pagina 88). Als er een apparaat in de buurt is (magnetron, wifi-apparaat enz.) dat signalen uitvoert via de 2,4 GHz frequentieband, zet u de PRO-serie-module verder weg van het apparaat dat radiofrequente signalen uitzendt.
Wave speelt niet	De wave is verwijderd	<p>Voor een gebruikersvoice waarin een audiobestand is geïmporteerd, wordt het geluid niet meer afgespeeld als de wave is verwijderd.</p>		

Symptoom		Mogelijke oorzaak	Oplossing	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Aangesloten extern apparaat produceert geen geluid	<p>Het apparaat is niet goed aangesloten</p> <p>De MIDI-kanalen komen niet overeen</p> <p>Er is een functie aan de pad toegewezen</p> <p>Het padvolume is te laag</p>	<ul style="list-style-type: none"> Controleer of de MIDI-kabel correct is aangesloten. Zorg ervoor dat de MIDI-kanalen overeenkomen. Zie pagina 35 voor meer informatie over MIDI-instellingen. Als u een USB MIDI-verbinding gebruikt, zorg er dan voor dat de USB-kabels correct zijn aangesloten. Pads waaraan een functie is toegewezen, spelen geen geluid, zelfs niet als ze worden aangeslagen. Stel de 'Pad Function' in MENU/Utility/Pad in op 'off'. Zorg dat de parameter 'MessageType' uit MENU/Kit Edit/Voice is ingesteld op 'note'. Er worden geen geluiden geproduceerd als dit niet is ingesteld op 'note'. Zorg dat de parameter 'VeLo' van MENU/Kit Edit/Voice/MessageType niet te hoog is ingesteld. Pads produceren alleen geluid wanneer ze harder dan de hier ingestelde waarde worden aangeslagen. Controleer of de parameter 'Minimum Level' van MENU/Trigger/Pad Type of TRIGGER/SETTING/Pad Type niet te hoog is ingesteld, omdat er daardoor mogelijk geen geluid kan worden uitgevoerd. 	
	Kan geen gegevens uitwisselen met DAW-toepassingen		<ul style="list-style-type: none"> Als de automatische uitschakelfunctie wordt geactiveerd om de PRO-serie-module uit te schakelen, gaan verbindingen met DAW-software verloren. Als u deze verbinding wilt herstellen, sluit u de DAW-toepassing, zet u de PRO-serie-module weer aan en start u de toepassing opnieuw. U wordt aangeraden de automatische uitschakelfunctie uit te zetten als u gegevens uitwisselt met een computer. Er is een stuurprogramma nodig om audiogegevens in Windows te verzenden. (pagina 136) Controleer of de USB-kabel correct is aangesloten. 	
	Het apparaat gaat onverwacht uit		Zet de automatische uitschakelfunctie uit.	
	<p>De PRO-serie-module ontvangt geen signalen van schakelaars of triggers</p> <p>Ik wil de PRO-serie-module resetten naar de fabrieksinstellingen</p>		Gebruik de functie Factory Reset om de fabrieksinstellingen te herstellen.	

Effecttype

● *Ambi Type*

Naam	Omschrijving
No Effect	Omzeilen zonder een effect toe te passen.
Hall 1	Galm die de akoestiek van een concertzaal emuleert.
Hall 2	
Hall 3	
Hall 4	
Room 1	Galm die de akoestiek van een kamer emuleert.
Room 2	
Room 3	
Room 4	
Room 5	
Plate 1	Reverb die een metalen plaat emuleert.
Plate 2	
Stage	Reverb die de akoestiek van een podium emuleert.
Space Simulator	Effect dat het weergalmende geluid nabootst in een grote ruimte zoals een tunnel, een grot enzovoort.
Reverb+Gate	Effect dat een Gated Reverb- en Reverb-effect combineert.
Reverb+Chorus	Effect dat een Chorus- en Reverb-effect combineert.
Reverb+Phaser	Effect dat een Phaser- en Reverb-effect combineert.
Reverb+Flanger	Effect dat een Flanger- en Reverb-effect combineert.
Reverb+Harmonic	Effect dat een Harmonic Enhancer- en Reverb-effect combineert.
Reverb+RingMod	Effect dat een Ring Modulator- en Reverb-effect combineert.

● **Fx1 Type**● **Fx2 Type**

Naam	Omschrijving	
No Effect	Omzeilen zonder een effect toe te passen.	
Gated Reverb	Simulatie van gated reverb.	
Reverse Reverb	Simulatie van omgekeerd afspelen of gated reverb.	
Early Ref 1	Dit effect isoleert alleen de ER-componenten (Early Reflection) van de reverb.	
Early Ref 2		
Early Ref 3		
Early Ref 4		
Early Ref 5		
Tempo Delay 8th	Het effect synchroniseert de delay-lengte met het tempo van een achtste noot.	(*)
Tempo Delay Tri	Het effect synchroniseert de delay-lengte met het tempo van een trioel van kwartnoten.	(*)
Tempo Delay Dot	Het effect synchroniseert de delay-lengte met het tempo van een achtste noot met punt.	(*)
G Chorus	Een choruseffect dat een rijkere en complexere modulatie voortbrengt dan normale chorus.	
2 Modulator	Een choruseffect dat uit toonhoogte- en amplitudemodulatie bestaat.	
SPX Chorus	Een effect dat een driefasige LFO gebruikt om modulatie en ruimtelijkheid aan het geluid toe te voegen.	
Symphonic	Een 3-fasen chorus dat een complexe LFO-golf gebruikt.	
Ensemble Detune	Choruseffect zonder modulatie, geproduceerd door het toevoegen van een geluid met kleine toonhoogteverschuiving.	
VCM Flanger	Deze effecten emuleren de eigenschappen van een analoge flanger die in de jaren '70 werden gebruikt. Ze produceren een warm en kwalitatief hoogwaardig flangereffect.	
Classic Flanger	Conventioneel flangertype.	
Tempo Flanger	Flanger met temposynchronisatie.	(*)
Dynamic Flanger	Dynamisch bestuurd flanger.	
AmbienceFlanger	Een flanger die vroege reflecties toevoegt.	
VCM Phaser	Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge phasers die in de jaren 70 werden gebruikt. Het produceert een warm en kwalitatief hoogwaardig phasereffect. Dit is een stereo-phaser met VCM-technologie voor het produceren van een analogo geluid.	
Tempo Phaser	Phaser met temposynchronisatie.	(*)
Dynamic Phaser	Dynamisch bestuurd faseverschuiver.	
VCM Auto Wah	Moduleert de toon via LFO.	
VCM Touch Wah	Moduleert de toon via de amplitude.	
Ring Modulator	Een effect dat de toonhoogte wijzigt door amplitudemodulatie toe te passen op de ingangsfrequentie.	
Dynamic RingMod	Dynamisch bestuurd ringmodulator.	
Auto Synth 1	Zet het ingangssignaal om in een synthesizergeluid.	
Auto Synth 2		
Auto Synth 3		
TempoSpiralizerP	Spiralizer met tempo-gesynchroniseerde LFO.	(*)
Tech Modulation	Voegt een uniek gevoel van modulatie toe, vergelijkbaar met ringmodulatie.	
Pitch Change 1	Verandert de toonhoogte van het ingangssignaal.	
Pitch Change 2		

(*) Het effect verandert volgens de tempo-instelling van de module.

- **MFX Type**
- **InsertionType**

Naam	Omschrijving	
<i>Thru</i>	Geen effect.	
<i>Analog Delay 1</i>	Analoge vertraging aangedreven door bucket-brigade device (BBD)-chips met korte vertraginginstelling.	
<i>Analog Delay 2</i>	Analoge vertraging aangedreven door bucket-brigade device (BBD)-chips met lange vertraginginstelling.	
<i>G Chorus</i>	Een choruseffect dat een rijkere en complexere modulatie voortbrengt dan normale chorus.	
<i>2 Modulator</i>	Een choruseffect dat uit toonhoogte- en amplitudemodulatie bestaat.	
<i>SPX Chorus</i>	Een effect dat een driefasige LFO gebruikt om modulatie en ruimtelijkheid aan het geluid toe te voegen.	
<i>Symphonic</i>	Een 3-fasen chorus dat een complexe LFO-golf gebruikt.	
<i>VCM Flanger</i>	Deze effecten emuleren de eigenschappen van een analoge flanger die in de jaren '70 werden gebruikt. Ze produceren een warm en kwalitatief hoogwaardig flangereffect.	
<i>Dynamic Flanger</i>	Dynamisch bestuurd flanger.	
<i>VCM Phaser</i>	Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge phasers die in de jaren 70 werden gebruikt. Het produceert een warm en kwalitatief hoogwaardig phasereffect. Dit is een stereo-phaser met VCM-technologie voor het produceren van een analoog geluid.	
<i>Dynamic Phaser</i>	Dynamisch bestuurd faseverschuiver.	
<i>Overdrive</i>	Stereo vervorming.	
<i>Compressor</i>	Conventionele compressor.	
<i>Lo-Fi</i>	Vermindert de geluidskwaliteit van het ingangssignaal om een lo-fi geluid te verkrijgen.	
<i>Noisy</i>	Voegt ruis toe aan het actuele geluid.	
<i>Turntable</i>	Simuleert de ruisgeluiden van een analoge opname.	
<i>Bit Crusher</i>	Produceert vervorming door de resolutie of bandbreedte van het digitale geluid te verminderen.	
<i>Dynamic RingMod</i>	Dynamisch bestuurd ringmodulator.	
<i>Dynamic Filter</i>	Dynamisch bestuurd filter.	
<i>TempoSpiralizrF</i>	Spiralizer met tempo-gesynchroniseerde LFO.	(*)
<i>Tech Modulation</i>	Voegt een uniek gevoel van modulatie toe, vergelijkbaar met ringmodulatie.	
<i>Control Filter</i>	Handmatig bestuurd filter.	
<i>Ring Modulator</i>	Een effect dat de toonhoogte wijzigt door amplitudemodulatie toe te passen op de ingangsfrequentie.	
<i>Presence</i>	Effect om de verborgen aanwezigheid in de ingangsgeluiden naar voren te brengen.	
<i>Harmo Enhancer</i>	Voegt gelaagde extra harmonischen toe aan het ingangssignaal om het geluid eruit te laten springen.	
<i>Pitch Change</i>	Verandert de toonhoogte van het ingangssignaal.	
PROX <i>4Tap Delay 8th</i>	Vier afzonderlijke Delay-effecten worden gesynchroniseerd met een tempo van achtste noten.	(*)
PROX <i>4Tap Delay 16th</i>	Vier afzonderlijke Delay-effecten worden gesynchroniseerd met een tempo van zestiende noten.	(*)
PROX <i>4Tap Delay 32nd</i>	Vier afzonderlijke Delay-effecten worden gesynchroniseerd met een tempo van tweeëndertigste noten.	(*)
PROX <i>High Gain</i>	Een overdrive-effectvariatie.	
PROX <i>Modern</i>	Een overdrive-effectvariatie.	
PROX <i>Crunch</i>	Een overdrive-effectvariatie.	

(*) Het effect verandert volgens de tempo-instelling van de module.