

Drum Trigger Module

DTX-PRO

DTX-PROX

Naslaggids voor ver.2
NL

| Belangrijkste updates in versie 2 | Pagina in naslagwerk |
|---|-----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • U kunt nu de aanslag voor het beluisteren van triggeringen wijzigen (AUDITION VELOCITY). | 13 |
| <ul style="list-style-type: none"> • De paginalay-out voor het scherm MENU/Kit Edit/Voice is volledig bijgewerkt. U kunt nu eerst een layer selecteren en vervolgens de triggeringsbron bewerken, waardoor het bewerken eenvoudiger wordt. In dit scherm zijn de volgende functies toegevoegd: <ul style="list-style-type: none"> - U kunt nu een voice selecteren om in mono af te spelen (Layer/Mono/Poly). - U kunt nu voices selecteren die u wilt uitsluiten van gelijktijdig afspelen (Layer/AltGroup). - U kunt nu eenvoudig verschillende instellingen configureren waarmee u voice layers (LayerType, LayerMix) kunt gebruiken. | 13, 36–44 |
| <ul style="list-style-type: none"> • U kunt nu de [[EFFECT]]-knop gebruiken om het volumeniveau van de performance aan te passen. U kunt nu aangeven of u het volume voor elke laag van de trigger-invoerbron kunt aanpassen. (Menu/Kit Edit/Kit Modifier/Other/EffectKnobVol) | 32 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Er zijn twee opties toegevoegd aan de aanslagcurve die wordt gegenereerd wanneer de pads worden aangeslagen, waardoor er meer gedetailleerde instellingen mogelijk zijn. | 48 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Er is een eenvoudige methode toegevoegd om overspraak tussen pads te voorkomen. | 52 |
| <ul style="list-style-type: none"> • De instellingswaarde voor MENU/Utility/General/Humanize is gewijzigd van 'uit, aan' naar 'uit, 1, 2'. Hierdoor kunt u een natuurlijkere klankvariatie creëren wanneer u herhaaldelijk op dezelfde pad slaat. | 56 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Er zijn twee parameters toegevoegd aan de laatste pagina van MENU/Utility/Pad. Met de parameter 'HH Pitch Up' kunt u nu aangeven of de toonhoogte wordt verhoogd wanneer het hihatpedaal volledig wordt ingedrukt. Met de parameter 'Note Map' kunt u de kits van dit product nu eenvoudiger instellen om MIDI-berichten af te spelen die afkomstig zijn van andere MIDI-apparaten, zoals een drumtriggermodule. | 60 |
| <ul style="list-style-type: none"> • U kunt nu de parameter RecordingSource gebruiken om het afspeelgeluid van de recorder uit te sluiten van de opname (RECORDER/SETTING/RecordingSource). Dit betekent dat zelfs als u de recorder afspeelt terwijl deze opneemt, alleen het geluid van de uitvoering wordt opgenomen en niet het geluid van de weergave. | 110 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Wanneer RECORDER/SETTING/PlayMode is ingesteld op 'stereo', kunt u voor elke uitvoerbestemming 'aan' (het signaal wordt uitgevoerd) of 'uit' (het signaal wordt niet uitgevoerd) selecteren. | 111 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Er is een USB-triggerlinkfunctie toegevoegd. Deze toevoeging maakt het mogelijk om MIDI-berichten te ontvangen van een ander MIDI-apparaat dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE] terminal. | 148 |

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 triggeringsaansluitingen, triggeringen en triggeringsbronnen | 9 |
| Invoermodus van de triggeringsaansluiting | 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 triggeringsbron selecteren | 13 |
| Individuele triggeringsinstellingen | 14 |
| Individuele triggeringsbroninstellingen | 14 |
| Padselectie (DTX-PROX) | 15 |
| Effectprocessorontwerp | 16 |
| Effecten die op elke kit worden toegepast | 17 |
| Systeemeffecten | 18 |
| Intern geheugen van PRO-serie modules | 19 |

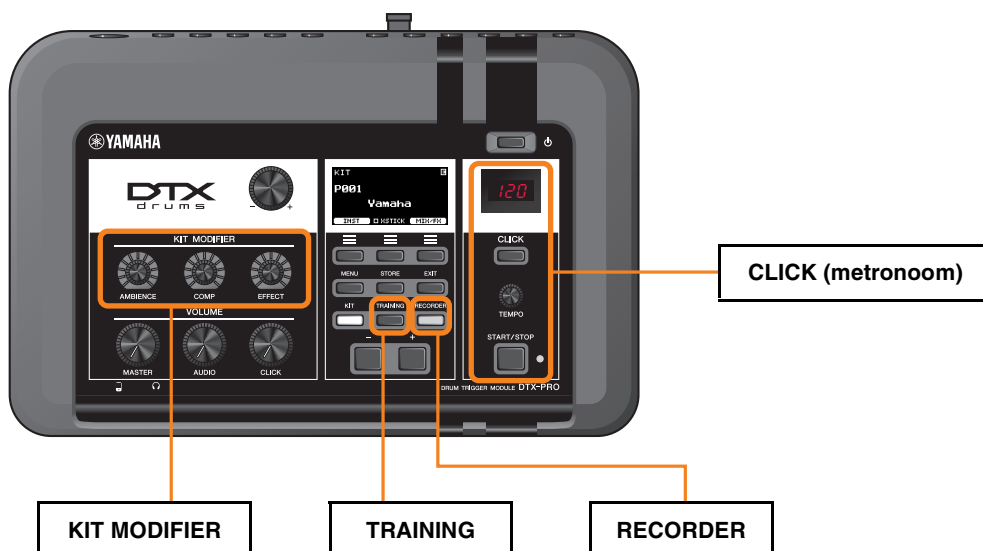
| | |
|---|------------|
| MENU-knop | 20 |
| Basisbediening op het scherm | 20 |
| Functielijst | 21 |
| Parameterbeschrijvingen | 27 |
| <i>Kit Edit</i> | 27 |
| Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX) | 46 |
| Training (DTX-PROX) | 54 |
| <i>Utility</i> | 55 |
| <i>Master EQ</i> | 66 |
| <i>Phones EQ</i> | 69 |
| <i>Job</i> | 72 |
| <i>File</i> | 86 |
| Bluetooth (DTX-PROX) | 98 |
| <i>Factory Reset</i> | 99 |
| <i>Version</i> | 101 |
| KIT-modus | 102 |
| Geïmporteerde audiobestanden afspelen als Inst-geluiden | 102 |
| CLICK-modus | 105 |
| SETTING ([F3])-functielijst | 105 |
| SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen | 106 |
| Geïmporteerde audiobestanden afspelen als clickgeluiden | 108 |
| RECORDER-modus | 109 |
| SETTING ([F3])-functielijst | 109 |
| SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen | 110 |
| Oefenen met de trainingsfunctie | 112 |
| Training starten en beëindigen | 113 |
| Details over trainingstypen | 115 |
| SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen | 124 |

| | | |
|-------------|---|------------|
| PROX | Fader Select FX | 131 |
| | De hoeveelheid toe te passen effect voor elke Inst wijzigen | 131 |
| PROX | Fader Select CUSTM | 133 |
| | Aangepaste instellingen configureren | 133 |
| PROX | LIVE SET Mode | 134 |
| | LIVE SET | 134 |
| | LIVE SET-functielijst | 134 |
| | LIVE ([F1])-functiebeschrijving | 135 |
| | SETTING ([F3])-functiebeschrijving | 135 |
| | Live Sets bewerken | 135 |
| | De stap selecteren die u wilt bewerken vanuit LIVE SET | 135 |
| | Stappen registreren | 137 |
| | De click afstemmen op het tempo van het audiobestand | 139 |
| | Stappen verwijderen | 140 |
| | Stappen sorteren | 141 |
| | Een aangepaste Live Set opslaan met een nieuwe naam | 141 |
| | De opgeslagen Live Sets gebruiken | 142 |
| | Instellingen voor live performances | 144 |
| | Instellingen | 144 |
| | Functies | 145 |
| | Een computer aansluiten | 146 |
| | De <i>Yamaha Steinberg USB Driver</i> installeren | 147 |
| | DAW-software gebruiken | 147 |
| | Andere MIDI-apparaten via USB aansluiten | 148 |
| | Problemen oplossen | 149 |
| | Referentie | 155 |
| | Effecttype | 155 |

Verschillen tussen de DTX-PRO en de DTX-PROX

DTX-PRO

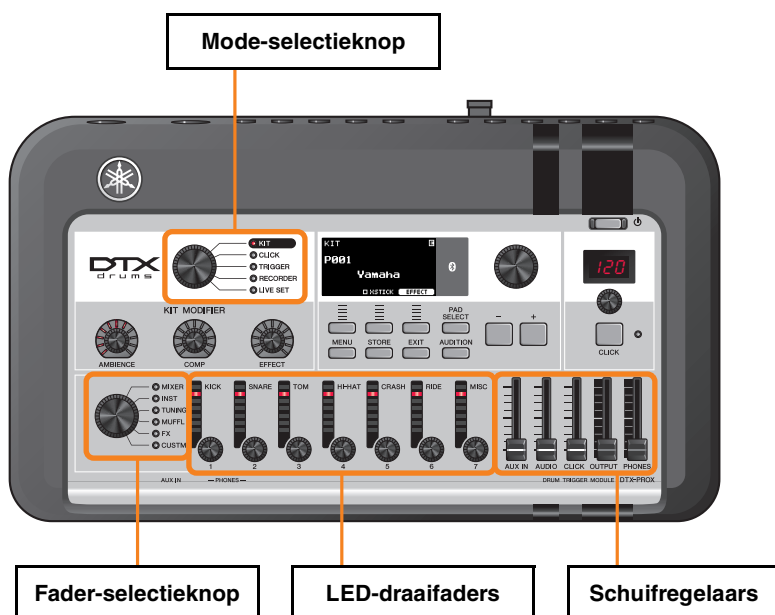
De DTX-PRO biedt basisfunctionaliteit zoals Click (metronoom), Recorder en Training-functies. Bovendien kunt u met de KIT MODIFIER-knoppen intuïtief de AMBIENCE-, COMP- en EFFECT-instellingen regelen. Verschillende trainingsmenu's zijn toegankelijk via de knop [TRAINING].



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 | Geldt alleen voor de DTX-PROX |
| PROX-met-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 19) |
| 4 | LET OP Gegevens opslaan op een USB-flashstation of een computer | MENU/File/Save |
| 11 | [MENU]-knop | MENU-knop (pagina 20) |
| 13 | Een computer gebruiken | Een computer aansluiten (pagina 146) |
| 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 102) |
| 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 146) |
| 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 19) |
| 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 20) |
| 13 | [AUX IN]-aansluiting (extra ingang) | MENU/Utility/Input Output |
| 13 | Een computer gebruiken | Een computer aansluiten (pagina 146) |
| 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 15) |
| 37 | Audiobestanden importeren | KIT-modus: Geïmporteerde audiobestanden afspelen als Inst-geluiden (pagina 102) |
| 39 | De hoeveelheid toe te passen effect voor elk Inst wijzigen | Fader Select FX (pagina 131) |
| 39 | Master EQ, Phones EQ gain, volume van de individuele clicktiming, zendinstellingen bij MIDI-besturingswijzigingen en andere aangepaste instellingen. | Fader Select CUSTM (pagina 133) |
| 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 146) |
| 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: MENU/Trigger/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 [2]KICK/[3]-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 |

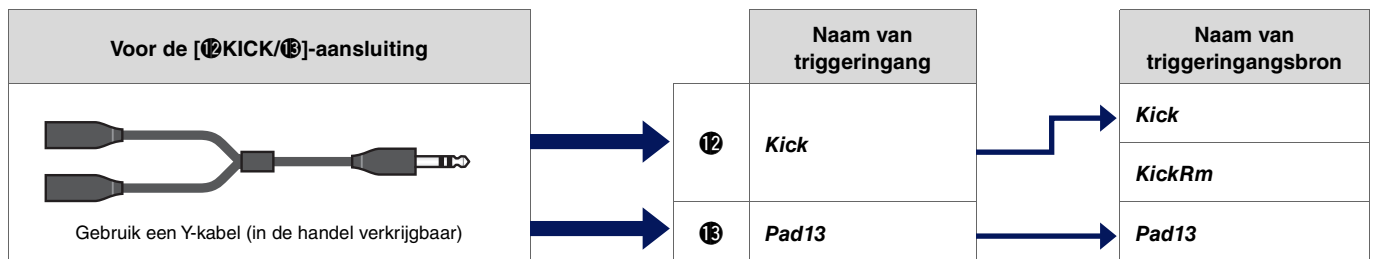
| Triggeringsaansluiting | Naam van triggeringang | Naam van triggeringsbron |
|------------------------|------------------------|--------------------------|
| 10 | Crash2 | Crash2Bw |
| | | Crash2Eg |
| | | Crash2Cp |
| 11 | HiHat | HhOpBw |
| | | HhOpEg |
| | | HhClBw |
| | | HhClEg |
| | | HhFtCl |
| 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'.

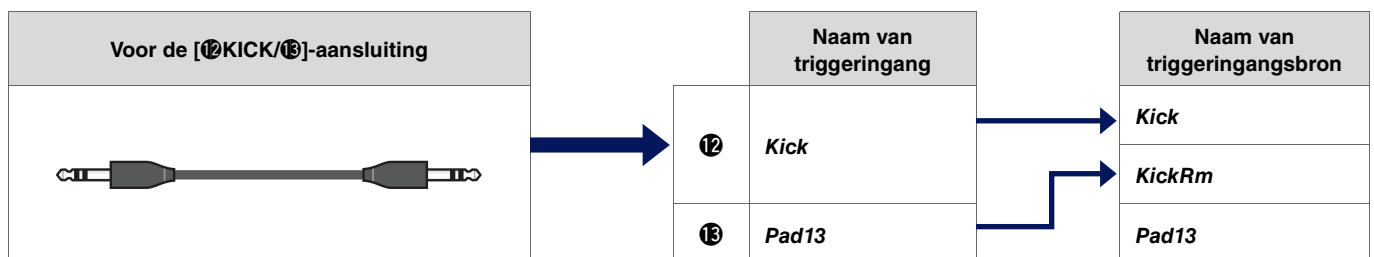
separate

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.

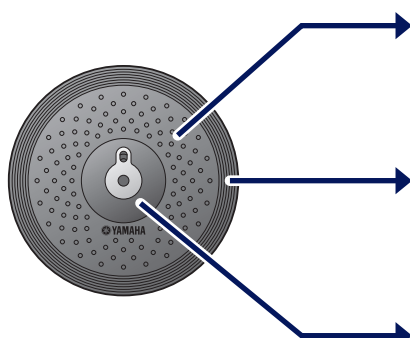
Voices en layers

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 |
|--------------------|-------|-------|------|
| Crash1Bw | A | Voice | Inst |
| | B | Voice | |
| | C | Voice | |
| | D | Voice | |
| Crash1Eg | A | Voice | |
| | B | Voice | |
| | C | Voice | |
| | D | Voice | |
| Crash1Cp | 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.

• Scherm voor instellen van afzonderlijke triggeringang

Voorbeeld:
Voor MENU/Kit Edit/Inst



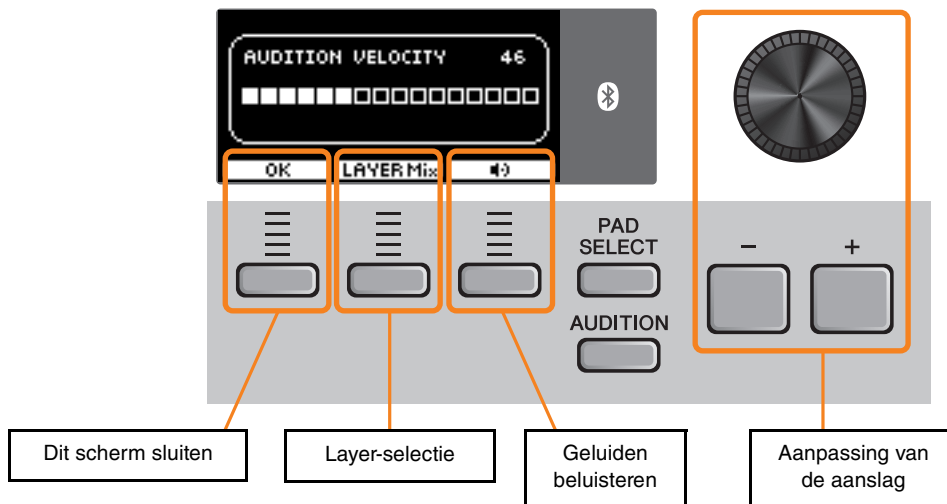
• Scherm voor instellen van afzonderlijke triggeringsbron

Voorbeeld:
Voor MENU/Kit Edit/Voice/Layer



• Scherm voor AUDIO-AANSLAGSTERKTE

Als de indicator [TRG +] of [TRG -] rechtsonder in het scherm wordt weergegeven, kunt u tegelijkertijd op de knop ([F3]) onder deze indicator en op de knop [-] of [+] drukken om een scherm te openen waarmee u de kracht (aanslag) van het audiogeluid voor de triggeringang kunt aanpassen. Met de DTX-PROX kunt u dit scherm openen door de knop [AUDITION] ingedrukt te houden.

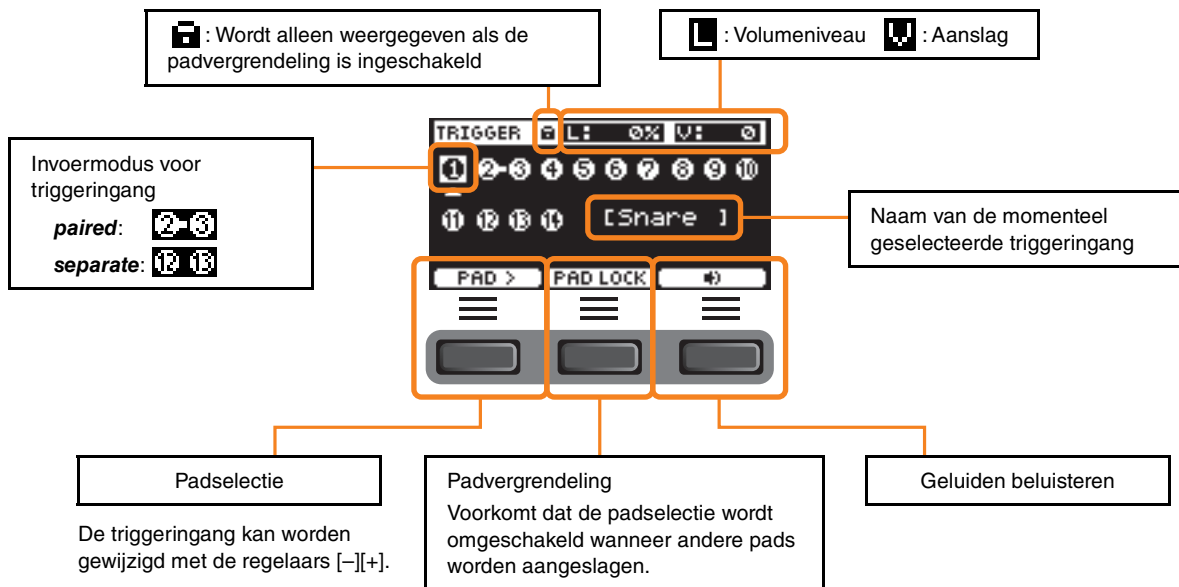


* De afbeelding hierboven illustreert de DTX-PROX als voorbeeld.

Individuele triggeringsinstellingen

In bijvoorbeeld *MENU/Kit Edit/Inst* of *MENU/Trigger/Pad Type* op de DTX-PRO of in een instellingenscherf 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 dit scherm openen door op de knop [PAD SELECT] te drukken.

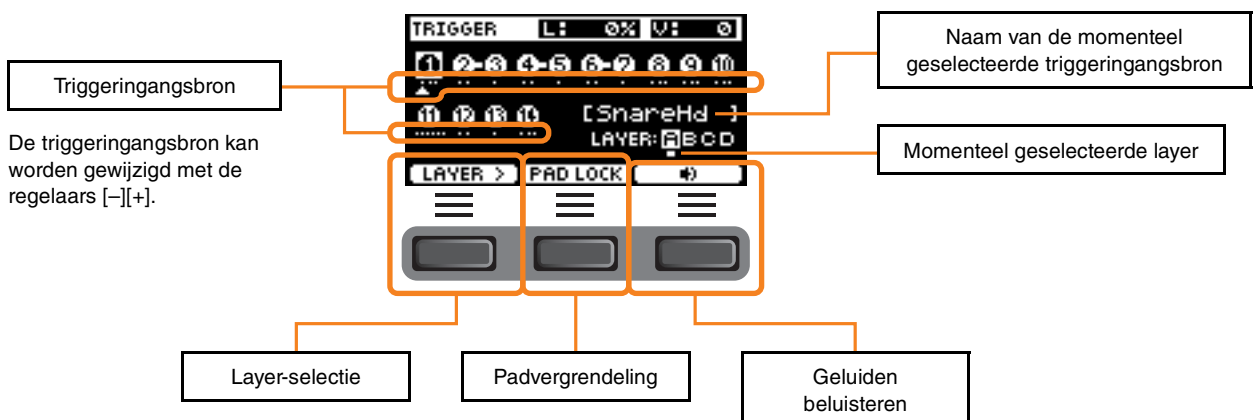
● Scherm voor het wijzigen van de triggeringang



Individuele triggeringsbroninstellingen

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

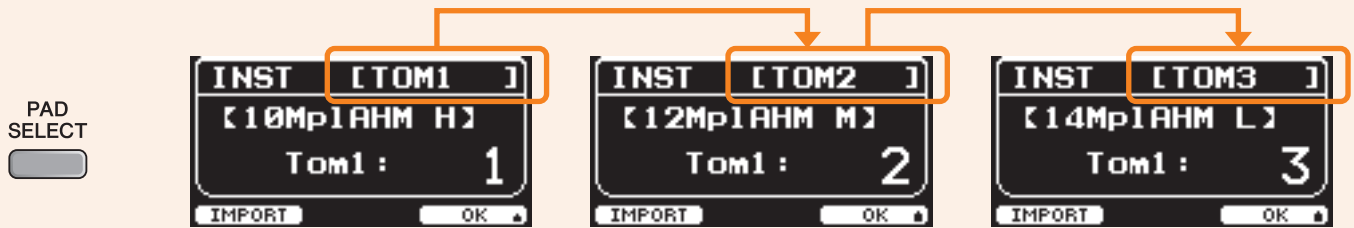
● Scherm voor het wijzigen van de triggeringsbron



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 triggeringang of het scherm voor het wijzigen van de triggeringangsbron weergegeven.

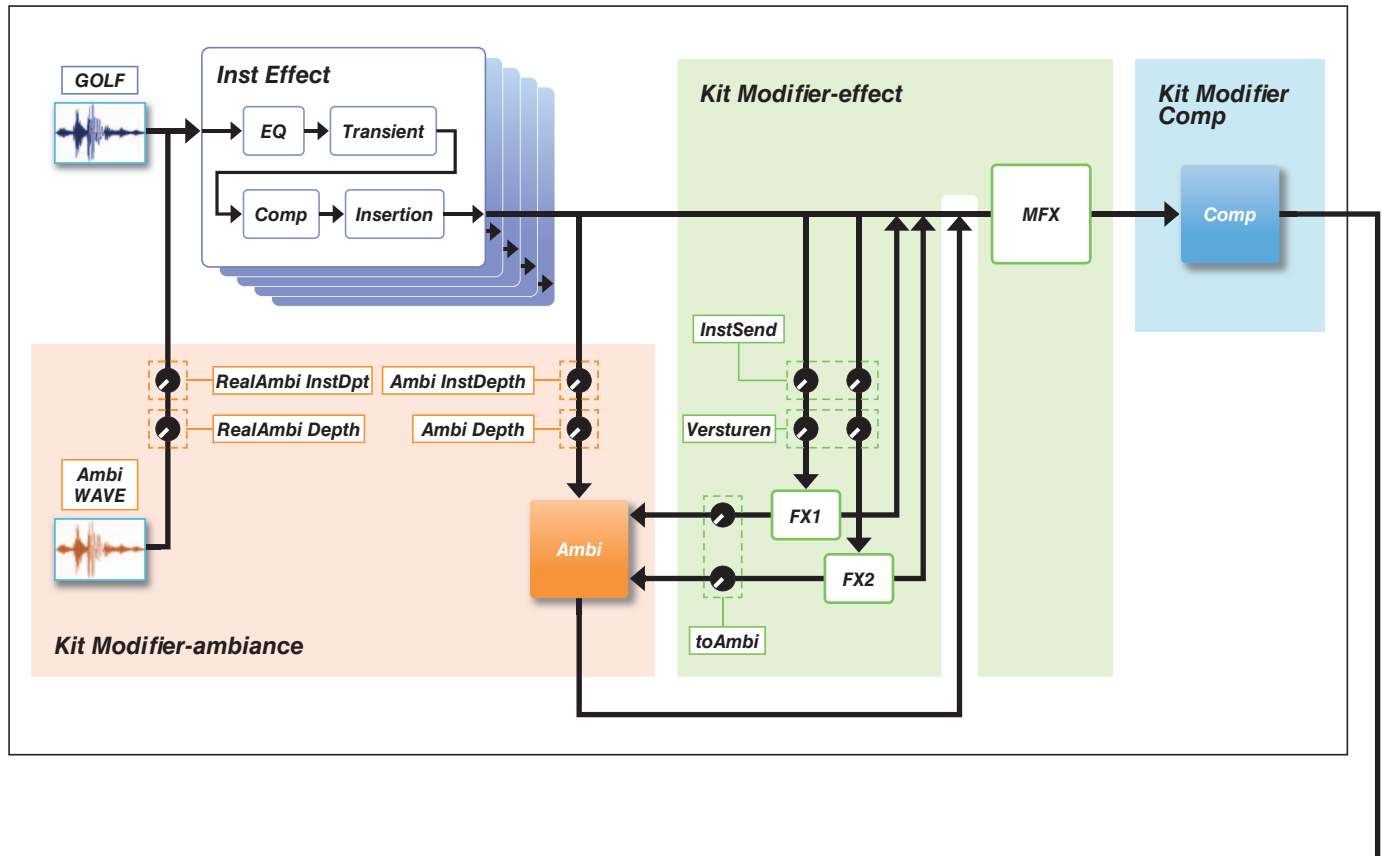
Effectprocessorontwerp

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

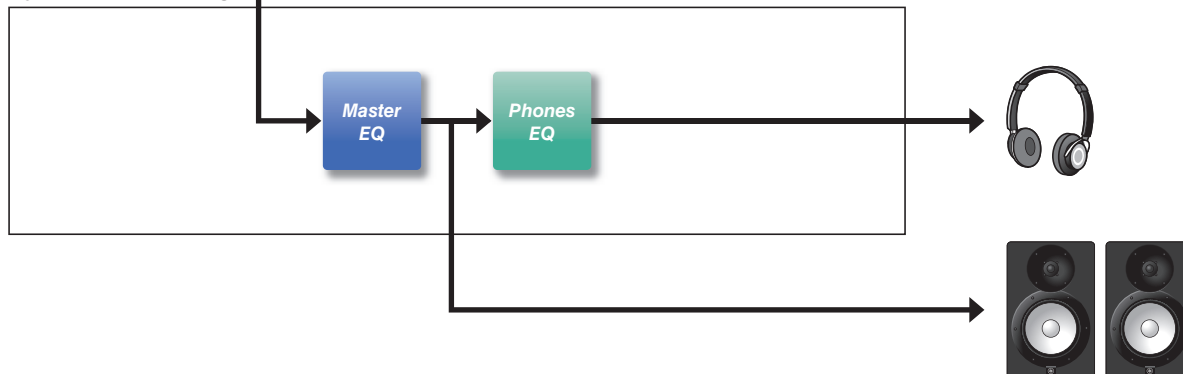
Effecten zijn onderverdeeld in twee groepen: de effecten die op elke kit worden toegepast en de effecten die op het hele systeem worden toegepast.

● Effectblokschema

Kit Edit



Systeeminstelling



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 overschrijft.

Gegevensbestanden opslaan en laden

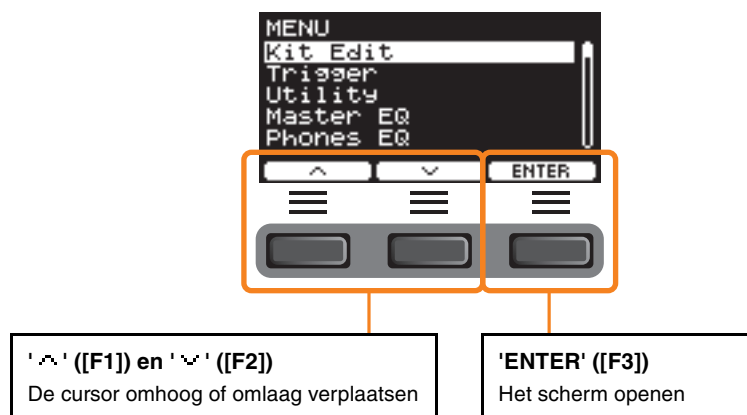
Alle gegevens die zijn opgeslagen in de PRO-serie-modules kunnen worden opgeslagen op een USB-flashstation. Bestanden die zijn opgeslagen op een USB-flashstation, kunnen worden teruggeladen naar de PRO-serie-modules. De DTX-PROX-bestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, kunnen echter niet naar de DTX-PRO worden geladen. Zie *MENU/File* (pagina 86) voor meer informatie.

MENU-knop

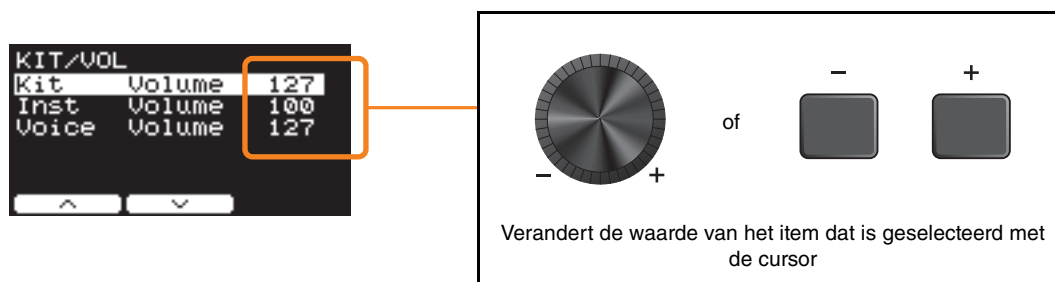
Basisbediening op het scherm

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

Door het MENU navigeren



De instellingswaarden wijzigen



Bladwijzerfunctie

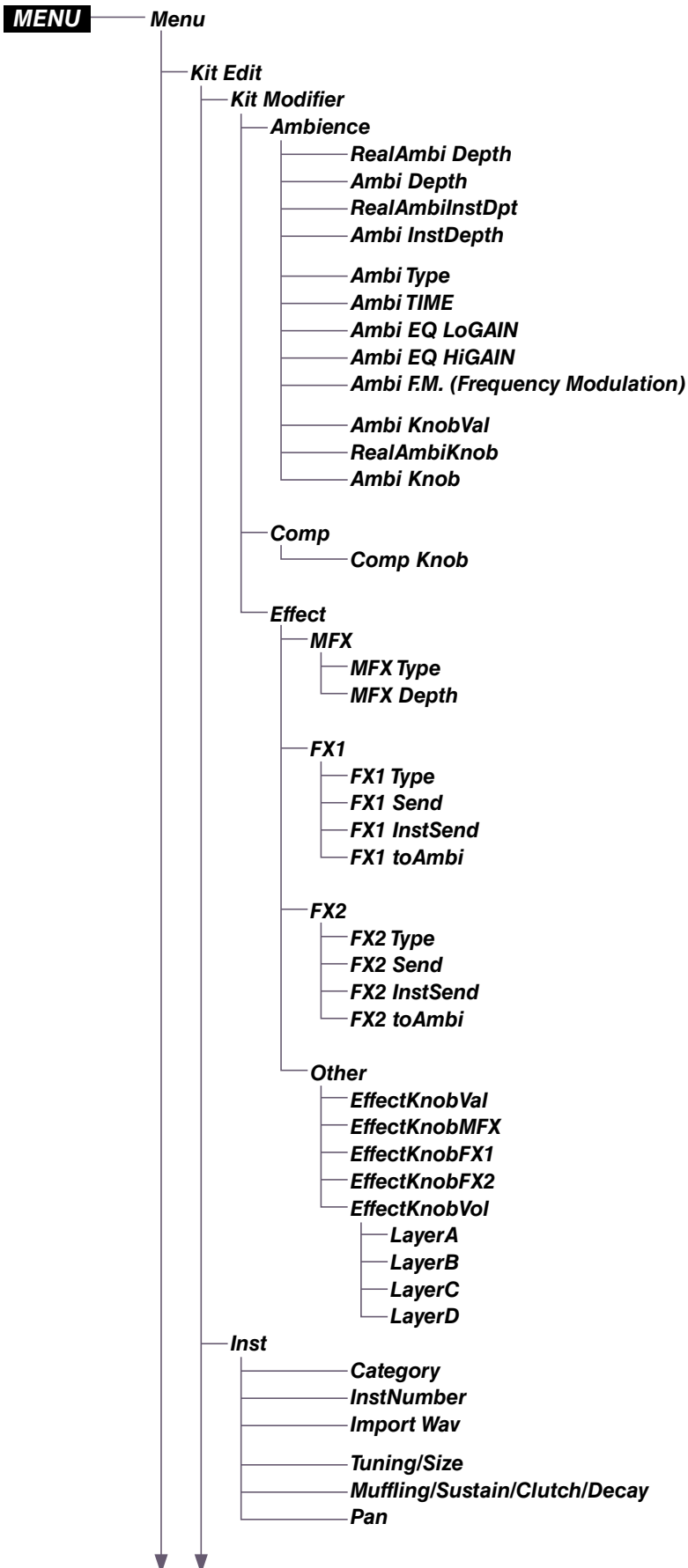


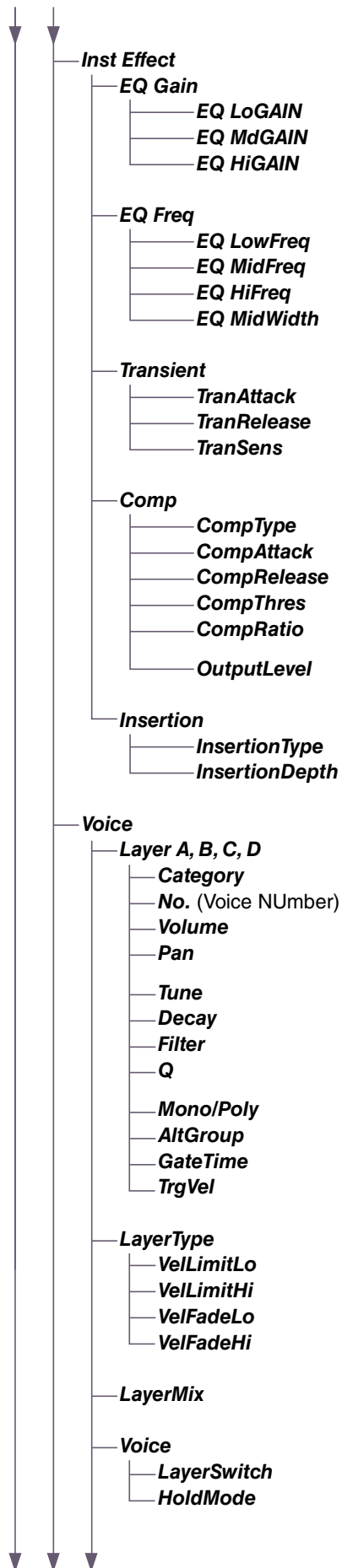
Op sommige schermen kunt u bladwijzers gebruiken om gemakkelijker toegang te krijgen tot de parameters die u vaak oproept en gebruikt.

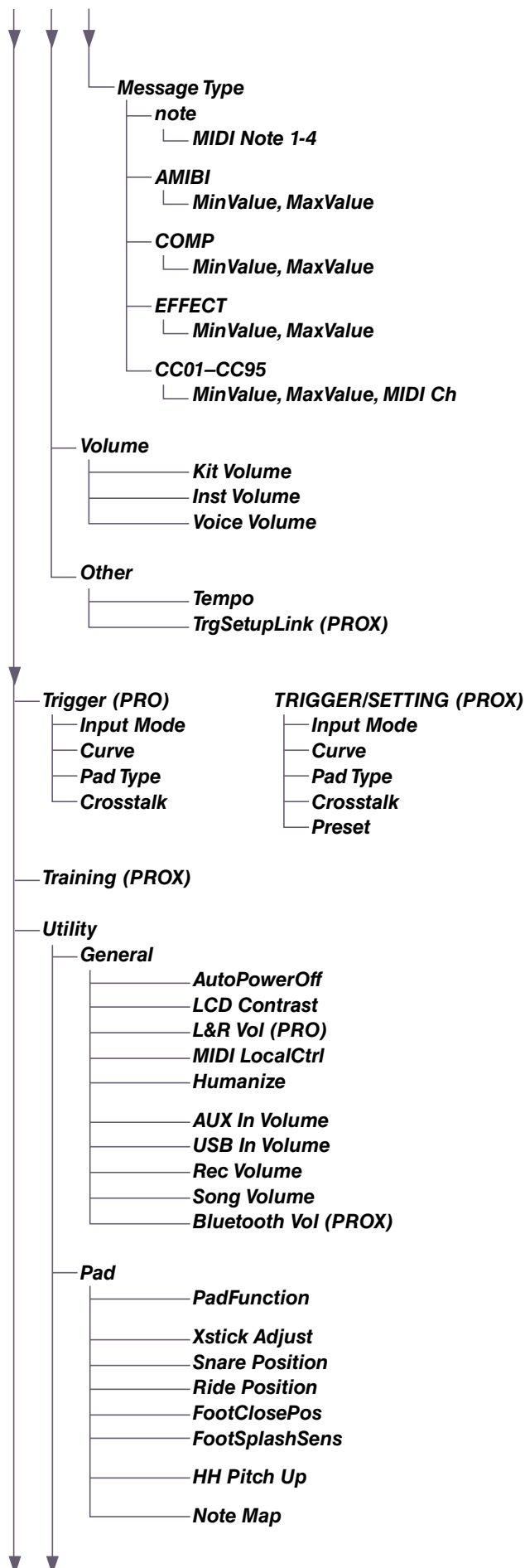
Selecteer een bladwijzer en druk vervolgens op de knop onder 'ENTER' ([F3]) om het relevante parameterinstellingenschermbaar te geven.

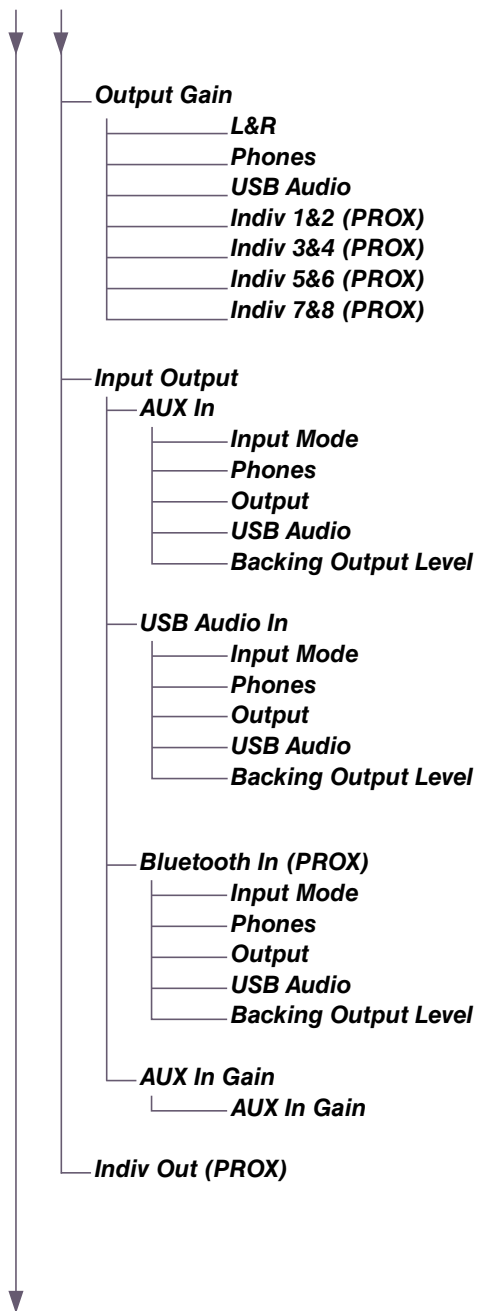
Met de onderstaande knoppen '^' en 'v' ([F1] en [F2]) op het parameterinstellingenschermbaar kunt u de cursor tussen bladwijzers verplaatsen. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de bladwijzers.

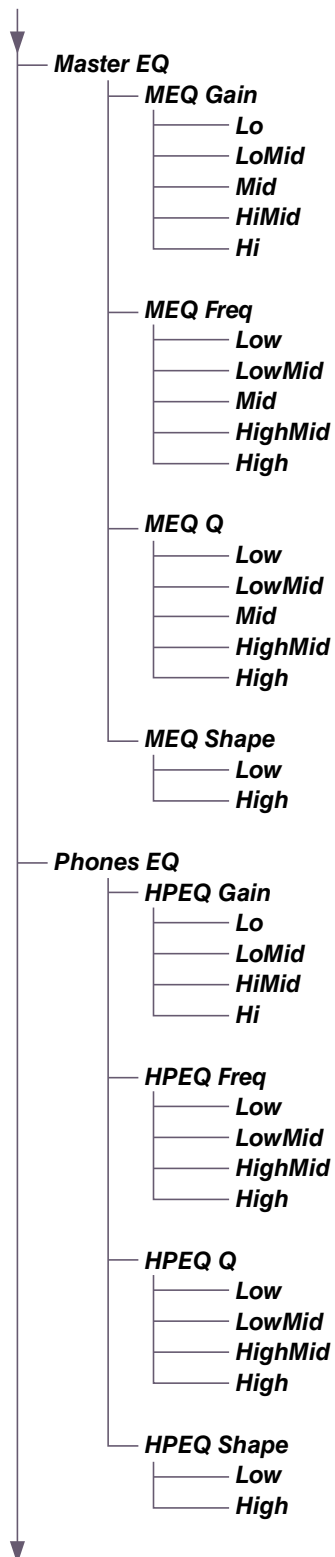
Funcielijs

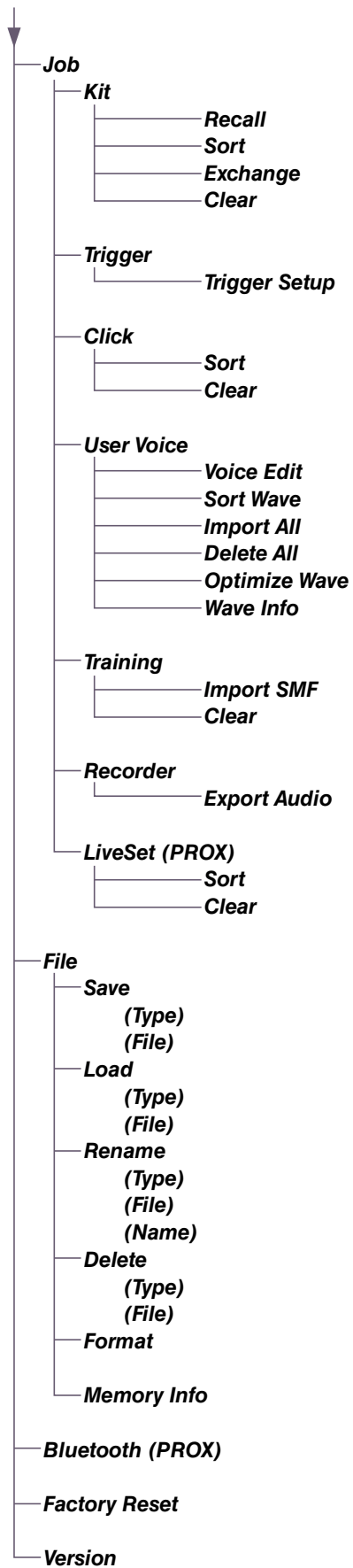












Parameterbeschrijvingen

Kit Edit

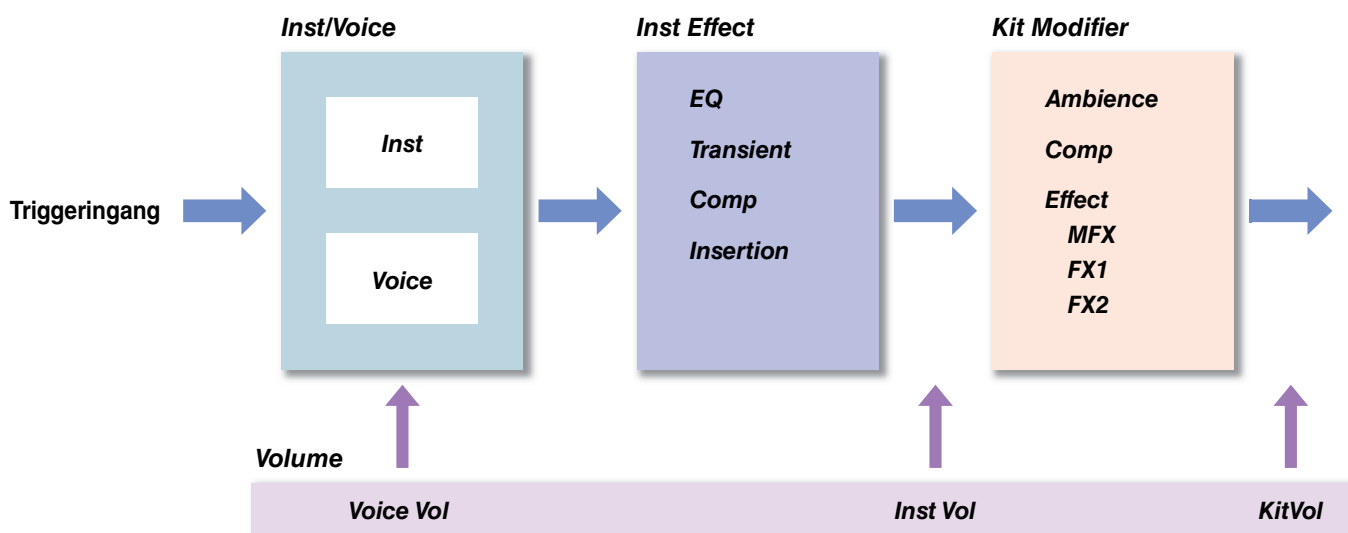
In dit gedeelte worden de '**Kit Edit**'-instellingen in het menu uitgelegd. In **Kit Edit** kunt u kit-modifiers, Insts, Inst-effecten, voices, volume en andere instellingen configureren.

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.

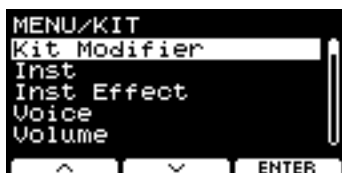
LET OP

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

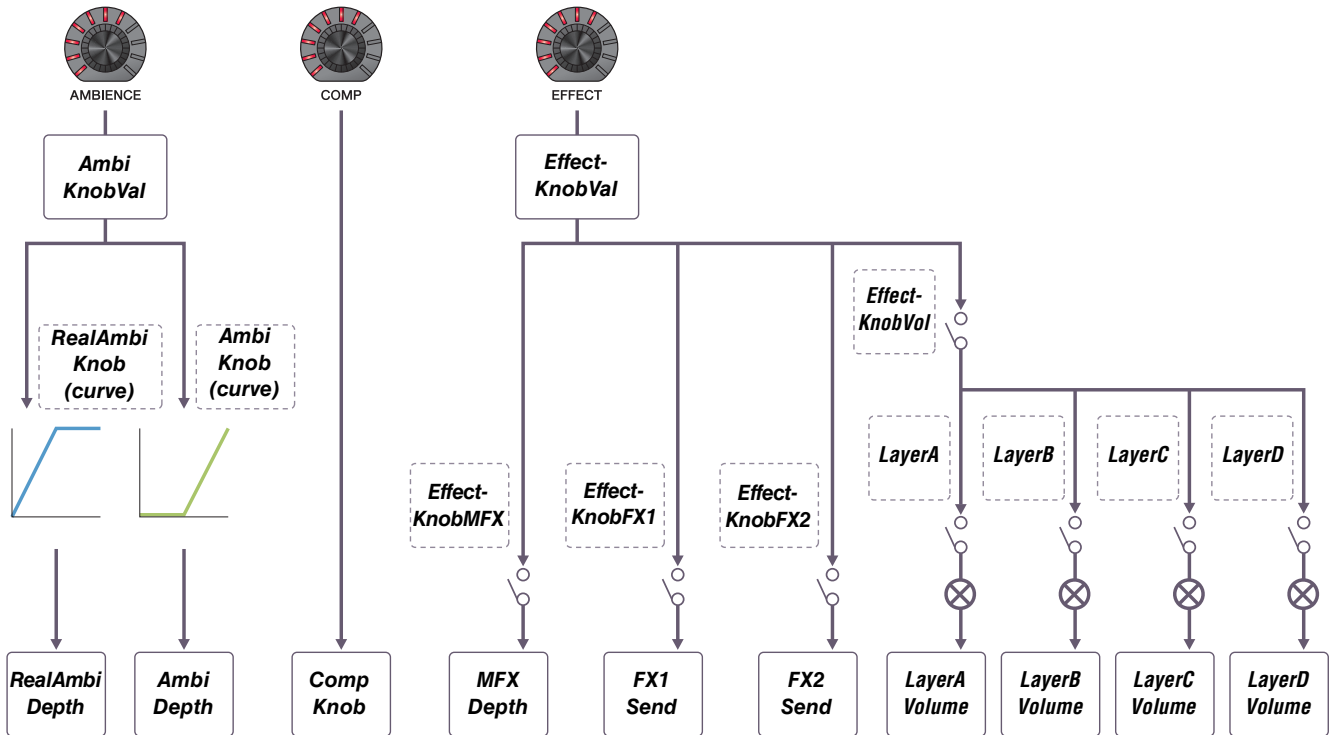
Volume

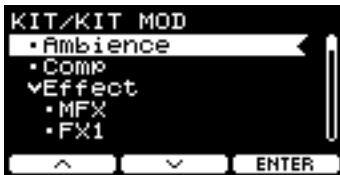
Other

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.


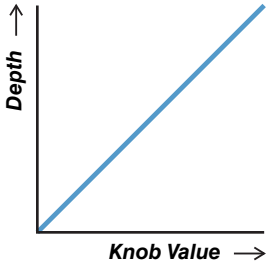
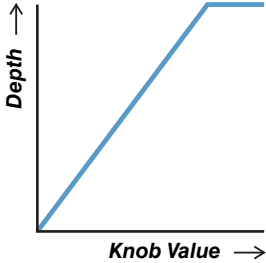
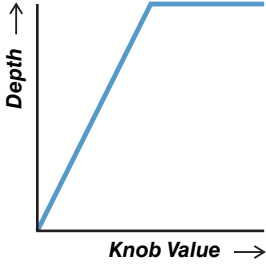
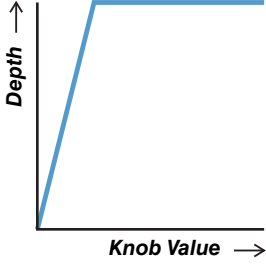
Parameters die zijn gekoppeld aan de knoppen

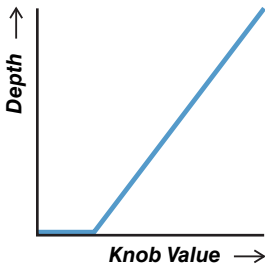
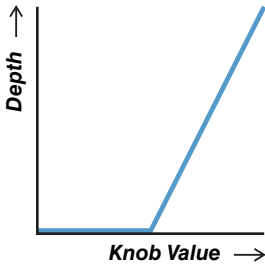
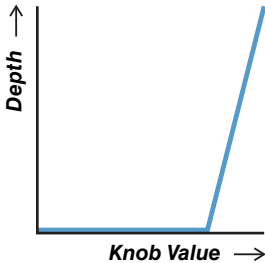










MENU/Kit Edit/Kit Modifier

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|--|--|--|
| Ambience | | | |
|  | RealAmbi Depth | 0–127 | Past de algehele diepte van RealAmbi aan die moet worden toegepast. U kunt deze parameter ook regelen met de knop [AMBIENCE]. RealAmbi kan maar voor een beperkt aantal Inst-geluiden worden toegepast. Raadpleeg de Data List (Datalijst) (pdf) voor meer informatie. |
| | Ambi Depth | 0–127 | Past de algehele diepte van Ambi aan die moet worden toegepast. U kunt deze parameter ook regelen met de knop [AMBIENCE]. |
| | RealAmbiInstDpt | 0–100 | Past de diepte van RealAmbi aan die moet worden toegepast op elke Inst. |
| | Ambi InstDepth | 0–127 | Past de diepte van Ambi aan die moet worden toegepast op elke Inst. |
|  | Ambi Type | Effecttype (pagina 155) | Stelt het Ambi -type in. |
| | Ambi TIME | 0.3s–30.0s | Past de Ambi -lengte aan. |
| | Ambi EQ LoGAIN | -12 – 0 – +12 | Past de gain van de lage band aan voor Ambi die moet worden aangepast met de EQ. |
| | Ambi EQ HiGAIN | | Past de gain van de hoge band aan voor Ambi die moet worden aangepast met de EQ. |
| | Ambi FM. (Frequency Modulation) | Het bereik varieert afhankelijk van het Ambi Type . | Regelt de frequentiemodulatie van effecten zoals chorus en flanger die moeten worden toegepast op Ambi . |

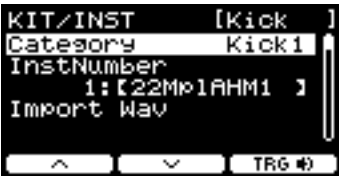

| Scherms | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|-----------------------------------|---|---|
|  | Ambi KnobVal | 0-127 | Deze instelling wordt aangepast met de knop [AMBIENCE]. U kunt deze parameter gebruiken om de waarde die wordt geregeld met de knop [AMBIENCE] nauwkeurig aan te passen. |
| | 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 157) | 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 156) | 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 156) | 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]. |
| | EffectKnobMFX | off on | U kunt deze parameter gebruiken om de waarde die wordt geregeld met de knop [EFFECT] nauwkeurig aan te passen. |
| | 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. |
|  | EffectKnobVol | off on | Stel deze parameter in op 'aan' om het volumeniveau van de huidige triggeringsbron te regelen met de knop [EFFECT]. |
| | LayerA | off on | Deze opties zijn beschikbaar als de parameter EffectKnobVol is ingesteld op 'aan'. U kunt voor elke layer opgeven of het volumeniveau van de momenteel geselecteerde triggeringsbron wel of niet ('aan' of 'uit') kan worden geregeld via de knop [EFFECT]. |
| | LayerB | | |
| | LayerC | | |
| | LayerD | | |


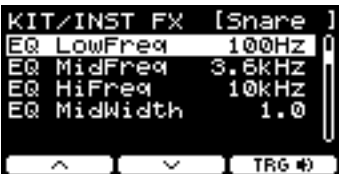

Inst

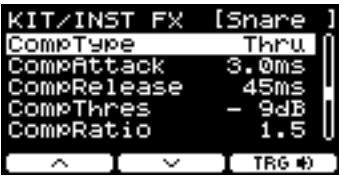


MENU/Kit Edit/Inst

| Scherm | Parameter | Instellingen |
|---|--|---|
|  | 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

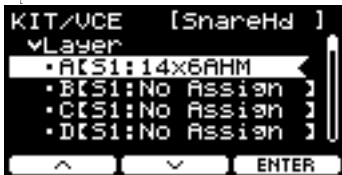
| Schermb | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|--------------------|-----------------------------------|---|
| EQ Gain | | | |
|  | EQ LoGAIN | -12 – 0 – +12 (dB) | Past de gain van de lage band aan die moet worden aangepast met de EQ. |
| | EQ MdGAIN | -12 – 0 – +12 (dB) | Past de gain van 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. |

| Schermscherm | 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 157) | 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 . | | | |

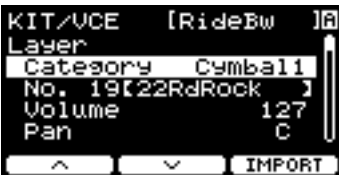
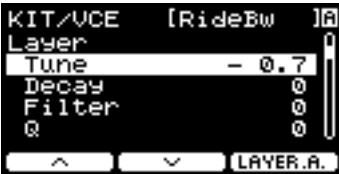
Voice

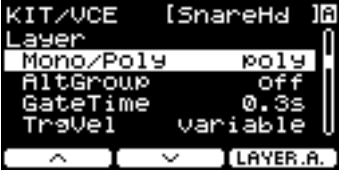
Met de **Voice** -parameters kunt u de instellingen van elke voice die aan de pads is toegewezen, wijzigen.

MENU/Kit Edit/Voice/Layer



Met de volgende parameters kunt u de instellingen van elke laag en de toewijzing van de stem voor de momenteel geselecteerde pad wijzigen. Nadat u de stemtoewijzingsstatus voor elke laag hebt gecontroleerd, drukt u op de knop ([F1] of [F2]) onder de indicator '↖' of '↗' om de cursor naar de laag te verplaatsen die u wilt bewerken. Druk vervolgens op [ENTER] om het bewerkingsscherm te openen.

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|-----------------|--|---|
|  | Category | Raadpleeg de Data List (Datalijst) (pdf) | Geeft de voicecategorie aan. |
| | No. | Raadpleeg de Data List (Datalijst) (pdf) | Geeft het voicenummer aan. |
| | Volume | 0–127 | Hiermee stelt u het volume van de stem in. |
| | Pan | L63–C–R63 | Stelt de stereopan van de voice in. |
|  | Tune | -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. |
| | Decay | -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. |
| | Filter | -64 – 0 – +63 | Stelt de filterafsnijfrequentie in voor de toegewezen voice. Negatieve waarden produceren een donkerder geluid, terwijl positieve waarden een helderder geluid produceren. |
| | Q | -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. |

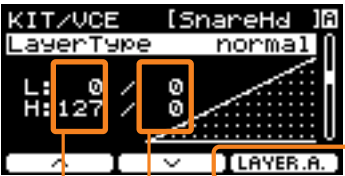
| Schermb | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|------------------|--|---|
|  | Mono/Poly | mono, poly | Als u deze parameter instelt op ' mono ', wordt bij herhaaldelijk aanslaan van hetzelfde pad elk volgend geluid gedempt. Als u het instelt op ' poly ', is er geen dergelijke beperking. |
| | AltGroup | off, S&R1–32, S1–32, R1–32 | Door stemmen die niet tegelijkertijd kunnen klinken, zoals een open en gesloten hihat, te registreren onder hetzelfde alternatieve groepsnummer (anders dan ' off '), voorkomt u dat ze tegelijkertijd klinken. Wijs S1–32 toe aan de laag die het dempcommando verzendt, R1–32 aan de laag die het dempcommando ontvangt en S&R1–32 aan de laag die u dempcommando's wilt verzenden en ontvangen. OPMERKING Als de opgegeven trigger-ingangsbron een hi-hat is, worden alle effecten uitgeschakeld als u deze parameter op iets anders dan 'uit' instelt. |
| | 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. |
| | 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. | |

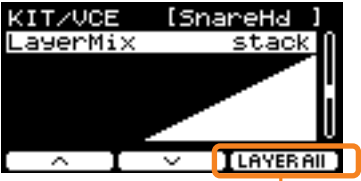
MENU/Kit Edit/Voice/LayerType

Met behulp van het scherm '**LayerType**' of '**LayerMix**' kunt u opgeven hoe sterk elke laag reageert (weergegeven door de verticale as in de grafiek) op hoe hard of zacht de pad wordt geraakt (weergegeven door de horizontale as van de grafiek). Met deze parameters kunt u verschillende lagen laten klinken als reactie op de kracht van elke slag. Ook kunt u de volumebalans tussen de lagen aanpassen. In het scherm '**LayerType**' stelt u de grafiekvorm voor elke laag in en in het scherm '**LayerMix**' stelt u in hoe de lagen elkaar overlappen terwijl u de grafiekvorm bekijkt.

LET OP

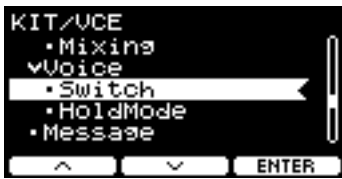
Er zijn twee schermen beschikbaar voor bewerking ('**LayerType**' en '**LayerMix**'). U configureert echter dezelfde ene grafiek. Wees daarom voorzichtig dat u niet per ongeluk de grafiek wist die u in een van de schermen configureert, wanneer u het andere scherm bedient. De beste manier om verder te gaan is om eerst te bepalen hoe de lagen over elkaar heen moeten worden gelegd in het scherm '**LayerMix**' en vervolgens de afzonderlijke grafiekvormen aan te passen in het scherm '**LayerType**'.

| Scherms | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--|--|----------------------------------|--|
|  <p>Callouts from the screenshot:</p> <ul style="list-style-type: none"> Selecteert een layer. VelFadeLo VelFadeHi VelLimitLo VelLimitHi | LayerType | <i>normal, swA, xFadeA, etc.</i> | Hiermee stelt u de grafiekvorm voor elke layer in. De standaardinstelling is ' <i>normal</i> '. Met de standaardinstelling wordt de kracht (aanslag) waarmee op de pad wordt geslagen, direct toegepast op het volumeniveau van de voice. Voor andere instellingen dan ' <i>normal</i> ' kunt u de grafiekvorm op het scherm bekijken om de bedoeling van het ontwerp te controleren. |
| | VelLimitLo VelLimitHi | 0–126 1–127 | Deze parameter verwijst naar de horizontale as van de grafiek en bepaalt een bereik van aanslag (sterkte) waarop de pad reageert wanneer erop wordt geslagen, voor de momenteel geselecteerde layer. |
| | VelFadeLo VelFadeHi | 0–127 | Hiermee stelt u de mate in waarmee het volumeniveau geleidelijk toeneemt/afneemt als reactie op de kracht van elke slag aan beide uiteinden van de aanslagbegrenzing. Hoe hoger de waarde, hoe groter de mate van fade-in/fade-out. Aan de linkerkant van de grafiek wordt VelLimitLo nul (0) en het volumeniveau neemt geleidelijk toe in reactie op de kracht van elke slag. Aan de rechterkant van de grafiek wordt VelLimitHi nul (0) en het volumeniveau neemt geleidelijk af in reactie op de kracht van elke slag. |

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--|-----------------|------------------|--|
|  <p>Selecteert een laag. Als u LAYER ALL selecteert, worden de grafieken voor alle layers A tot en met D tegelijkertijd weergegeven.</p> | LayerMix | | <p>Hiermee kunt u instellen hoe de lagen over elkaar heen worden gelegd terwijl u de grafiekvormen bekijkt.</p> <p>U kunt niet alleen afzonderlijke layers (A-D) selecteren, maar u kunt ook de instellingen configureren terwijl u bekijkt hoe alle layers over elkaar heen worden gelegd als u 'All' selecteert.</p> |
| | | off | Dit is een gebruikerskitinstelling voor versie 1. Zodra u iets anders selecteert dan 'off' , kunt u 'off' niet meer selecteren. |
| | | stack | Elke laag wordt weergegeven door een grafiek met LayerType ingesteld op 'normal' . |
| | | addB | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat alleen aan laag A en B stemmen zijn toegewezen. Met deze instelling wordt layer B (met LayerType ingesteld op 'normal') overlapt, waarbij de aanslag begint bij een specifieke waarde en toeneemt tot 127, bovenop layer A, die de instelling 'normal' heeft voor LayerType over het gehele aanslagbereik. U kunt de beginsnelheidswaarde naar wens instellen door de cursor op 'B' te plaatsen. |
| | | fadeInB | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat alleen aan laag A en B stemmen zijn toegewezen. Met deze instelling wordt layer B over layer A gelegd (die de instelling 'normal' heeft voor LayerType over het gehele aanslagbereik), zodat het volume van layer B geleidelijk toeneemt met een aanslag die begint bij een specifieke waarde en toeneemt tot 127. De beginwaarde voor de aanslag staat vast en kan niet worden gewijzigd. De mate van fade-in kan echter vrij worden ingesteld door de cursor op 'Fade' te plaatsen. |
| | | swA, B | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat alleen aan laag A en B stemmen zijn toegewezen. LayerType wordt ingesteld op 'normal' voor zowel layer A als layer B, en een voicing-layer wordt bij een specifieke aanslagdrempel naar een andere layer overgeschakeld. De snelheidsdrempel kan vrij worden ingesteld door de cursor op 'AB' te plaatsen. |
| | | xFadeA, B | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat alleen aan layer A en B voices zijn toegewezen. Bij een bepaalde aanslagdrempel wordt een voicing-layer door middel van crossfading overgeschakeld naar een andere layer. De aanslagdrempel kan vrij worden ingesteld met behulp van 'AB' . U kunt ook de afstand tussen het rechteruiteinde van layer A en het linkeruiteinde van layer B in de grafiek vrij instellen met behulp van 'All' . Daarnaast kunt u 'Fade' gebruiken om de mate in te stellen waarin de aanslagwaarden van layer A en B met elkaar crossfaden. |

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--------|-----------|-------------------|---|
| | | addB, C | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat aan layer A, B en C voices zijn toegewezen. Met deze instelling worden layers B en C (met LayerType ingesteld op ' normal ') overlapt, waarbij de aanslag begint bij een specifieke waarde en toeneemt tot 127, bovenop layer A, die de instelling ' normal ' heeft voor LayerType over het gehele aanslagbereik. U kunt elke gewenste beginaanslagwaarde instellen door de cursor op ' B ' of ' C ' te plaatsen. U kunt deze twee layers ook parallel verplaatsen door de cursor op ' All ' te plaatsen. |
| | | fadeInB, C | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat er stemmen zijn toegewezen aan de lagen A, B en C. Met deze instelling worden layers B en C over layer A gelegd (die de instelling ' normal ' heeft voor de instelling LayerType over het gehele aanslagbereik), zodat het volume van layers B en C geleidelijk toeneemt met een aanslag die begint bij een specifieke waarde en toeneemt tot 127. De twee beginwaarden voor de aanslag staan vast en kunnen niet worden gewijzigd. De mate van fade-in kan echter vrij worden ingesteld door de cursor op ' Fade ' te plaatsen. |
| | | swA-C | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat er stemmen zijn toegewezen aan de lagen A, B en C. LayerType wordt ingesteld op ' normal ' voor layers A, B en C, en een voicing-layer wordt bij een specifieke aanslagdrempel naar een andere layer overgeschakeld. De snelheidsdrempels kunnen vrij worden ingesteld door de cursor respectievelijk op ' AB ' (grens tussen laag A en B) en ' BC ' (grens tussen laag B en C) te plaatsen. U kunt deze twee layers ook parallel verplaatsen door de cursor op ' All ' te plaatsen. |
| | | xFadeA-C | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat er stemmen zijn toegewezen aan de lagen A, B en C. Bij een bepaalde snelheidsdrempel wordt een stemlaag door middel van crossfading overgeschakeld naar een andere laag. De aanslagdrempels kunnen worden ingesteld met behulp van respectievelijk ' AB ' en ' BC '. U kunt ' All ' gebruiken om de afstand tussen het rechteruiteinde van layer A en het linkeruiteinde van layer B in te stellen, en de afstand tussen het rechteruiteinde van layer B en het linkeruiteinde van layer C in de grafiek. Bovendien kunt u met ' Fade ' gelijktijdig de mate instellen waarin de aanslagwaarden van layers A en B en de aanslagwaarden van layers B en C met elkaar crossfaden. |

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--------|-----------|------------------|---|
| | | addB-D | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat aan alle lagen stemmen zijn toegewezen. Met deze instelling worden layers B, C en D (met LayerType ingesteld op 'normal') overlapt, waarbij de aanslag begint bij een specifieke waarde en toeneemt tot 127, bovenop layer A, die de instelling ' normal ' heeft voor LayerType over het gehele aanslagbereik. U kunt elke gewenste beginaanslagwaarde instellen door de cursor op ' B ', ' C ' of ' D ' te plaatsen. U kunt deze drie layers ook parallel verplaatsen door de cursor op ' All ' te plaatsen. |
| | | fadeInB-D | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat aan alle layers voices zijn toegewezen. Met deze instelling worden layers B, C en D over layer A gelegd (die de instelling ' normal ' heeft voor de instelling LayerType over het gehele aanslagbereik), zodat het volume van layers B, C en D geleidelijk toeneemt met een aanslag die begint bij een specifieke waarde en toeneemt tot 127. De drie beginwaarden voor de aanslag staan vast en kunnen niet worden gewijzigd. De mate van fade-in kan echter vrij worden ingesteld door de cursor op ' Fade ' te plaatsen. |
| | | swA-D | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat aan alle layers voices zijn toegewezen. LayerType wordt ingesteld op ' normal ' voor alle layers en een voicing-layer wordt bij een specifieke aanslagdrempel naar een andere layer overgeschakeld. De snelheidsdrempels kunnen vrij worden ingesteld door de cursor respectievelijk op ' AB ' (grens tussen laag A en B), ' BC ' (grens tussen laag B en C) en ' CD ' (grens tussen laag C en D) te plaatsen. U kunt deze drie layers ook parallel verplaatsen door de cursor op ' All ' te plaatsen. |
| | | xFadeA-D | Bij deze instelling wordt ervan uitgegaan dat aan alle layers voices zijn toegewezen. Bij een bepaalde aanslagdrempel wordt een voicing-layer door middel van crossfading overgeschakeld naar een andere layer. De aanslagdrempels kunnen worden ingesteld met behulp van respectievelijk ' AB ' en ' BC ' en ' CD '. U kunt ' All ' gebruiken om tegelijkertijd de afstand tussen het rechteruiteinde van layer A en het linkeruiteinde van layer B, de afstand tussen het rechteruiteinde van layer B en het linkeruiteinde van layer C en de afstand tussen het rechteruiteinde van layer C en het linkeruiteinde van layer D in de grafiek in te stellen. Bovendien kunt u met ' Fade ' gelijktijdig de mate instellen waarin de aanslagwaarden van layers A en B, de aanslagwaarden van layers B en C en de aanslagwaarden van layers C en D met elkaar crossfaden. |

MENU/Kit Edit/Voice/Voice

Met de volgende parameters kunt u instellen hoe de voices die aan de momenteel geselecteerde pad zijn toegewezen, worden afgespeeld.

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--------|--------------------|--------------|---|
| | LayerSwitch | | Hiermee stelt u in hoe de stemmen worden afgespeeld. |
| | | stack | Speelt alle voices die in layers zijn geregistreerd tegelijkertijd af wanneer op de pad wordt geslagen. |
| | | alt | Speelt alle voices die in layers zijn geregistreerd in opeenvolgende volgorde af zodra op elke pad wordt geslagen. |
| | HoldMode | | Hiermee schakelt u de hold-modus voor de voice in de categorie ' User ' in of uit. |
| | | on | Wanneer u op de pad slaat, worden de geluiden herhaaldelijk in een lus afgespeeld. Wanneer u nogmaals op de pad slaat, 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-aanbericht verzonden wanneer een pad wordt aangeslagen, en nadat de gate-tijd is verstreken wordt het corresponderende Noot-uit-bericht verzonden. |


| |
|--|
| MENU/Kit Edit/Voice/MessageType |
|--|

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|----------------------|------------------------|---|
|  | Message Type | | Stelt het type MIDI-bericht in dat moet worden verzonden als de pad wordt aangeslagen. Bij elke andere instelling dan ' note ' wordt geen geluid geproduceerd als de pad wordt aangeslagen. |
|  | note | | Stelt het de MIDI-noot en kanaalboodschappen in die moeten worden verzonden als op de pad wordt geslagen. Als deze MIDI-noot en kanaalboodschappen worden ontvangen, wordt de bijbehorende triggeringsbron afgespeeld. U kunt maximaal vier MIDI-noten aan elke laag toewijzen die u wilt verzenden. |
| | MIDI Note 1-4 | off, 1(C#-2) – 127(G8) | Hiermee geeft u het MIDI-nootnummer en het MIDI-kanaal op die moeten worden gebruikt om een triggersignaal uit te voeren dat wordt ontvangen bij de geselecteerde triggeringsbron. Als MIDI-berichten worden ontvangen met behulp van het hier opgegeven MIDI-nootnummer en -kanaal, wordt de bijbehorende trigger-invoerbron afgespeeld. |
| | Ch | 1–16 | |
|  | 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. |

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|------------------|--------------|--|
|  | 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 [12]KICK/[13]-aansluiting, [6]TOM3/[7]-aansluiting, [4]TOM2/[5]-aansluiting of [2]TOM1/[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

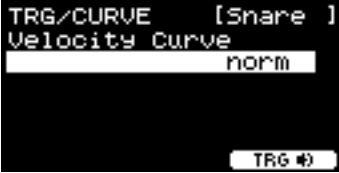
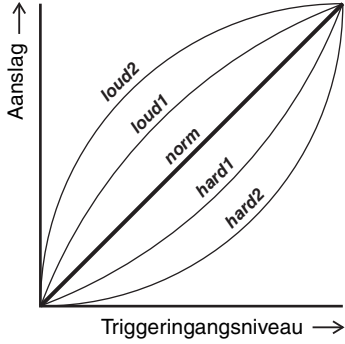
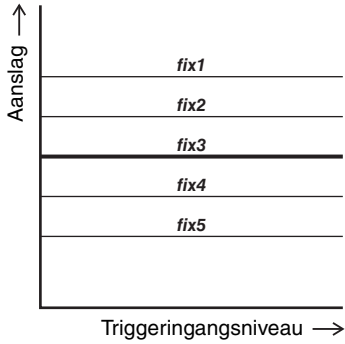
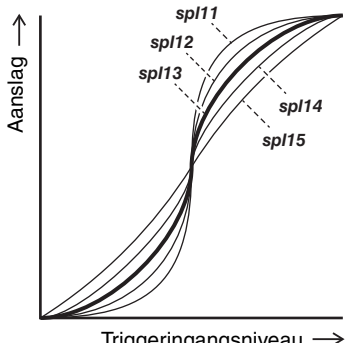
Stelt in hoe de mono × 2-ingangsaansluiting wordt gebruikt. Selecteer '**paired**' bij gebruik van een drumtrigger (DT50S) of vergelijkbaar apparaat.

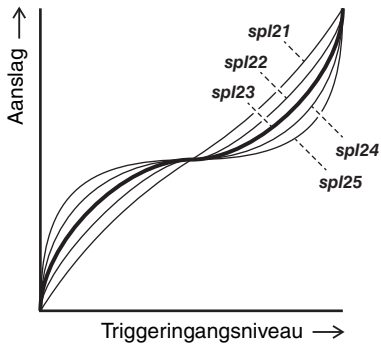
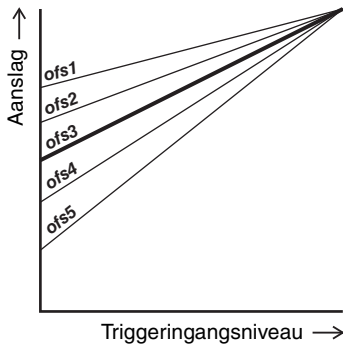

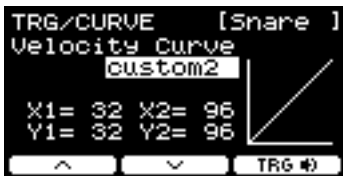
MENU/Trigger/Input Mode

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--------|------------|------------------------------------|--|
| | Tom1/Pad3 | paired , separate | Stelt de [2]TOM1/[3]-aansluiting in om [2]TOM1- en [3]-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken. |
| | Tom2/Pad5 | | Stelt de [4]TOM2/[5]-aansluiting in om [4]TOM2- en [5]-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken. |
| | Tom3/Pad7 | | Stelt de [6]TOM3/[7]-aansluiting in om [6]TOM3- en [7]-triggeringangen als een set of afzonderlijk te gebruiken. |
| | Kick/Pad13 | | Stelt de [12]KICK/[13]-aansluiting in om [12]KICK- 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 |  |
| | | spl11–spl15 |  |

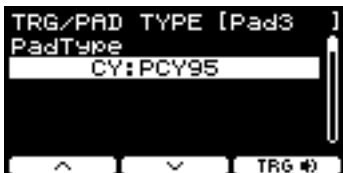
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|----------------|---|--|
| | | spl21–spl25 |  |
| | | ofs1–ofs5 |  |
|  | custom1 | | <p>Gebruik de knop '↵' ([F2]) om de cursor te verplaatsen en selecteer vervolgens een van de verschillende vooraf ingestelde curven.</p> <hr/> <p>loud C10–C1 Deze opties bieden veel gedetailleerdere variaties dan loud2 en loud1.</p> <hr/> <p>normal C Hetzelfde als normaal.</p> <hr/> <p>hard C1–C10 Deze opties bieden veel gedetailleerde variaties dan hard2 en hard1.</p> <hr/> <p>fix C1–C10 Deze opties bieden veel fijnere variaties dan fix1–fix5.</p> <hr/> <p>spline1 C10–C1 Deze opties bieden veel fijnere variaties dan spline11–15.</p> <hr/> <p>spline2 C1–C10 Deze opties bieden veel fijnere variaties dan spline21–25.</p> <hr/> <p>offset C1–C10 Deze opties bieden veel gedetailleerdere variaties dan offset1–offset5.</p> |
|  | custom2 | <p>X1=1–126 Y1=1–127 X2=2–127 Y2=1–127</p> | <p>Gebruik de knop '↵' ([F2]) om de cursor te verplaatsen en de XY-coördinaten van twee punten op te geven om een gebroken lijncurve te maken.</p> |

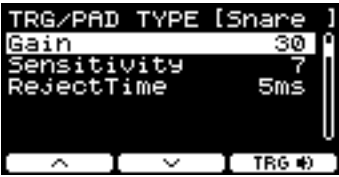
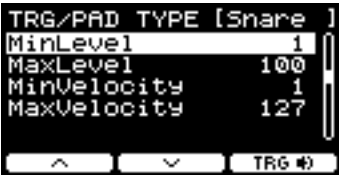
Pad Type

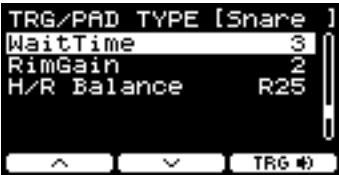
● Wat is een padtype?

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 | | Selecteert het productnummer voor de huidige pad (die het laatst is aangeslagen) als de triggeringang. |
| | OFF | -- | Geen reactie wanneer het triggersignaal wordt ontvangen. Dat wil zeggen dat de pads geen geluid produceren, zelfs niet als je erop slaat. |
| | KK | Productnummers voor kickpads en kickunits, zoals de KP-serie en de KU-serie. | |
| | SN | Productnummers voor snare pads, zoals XP-serie en TP-serie. | |
| | TM | Productnummers voor tompads, zoals de XP-serie en TP-serie. | |
| | CY | Productnummers voor bekkenspads zoals de PCY-serie. | Selecteer 'PCY95' voor de crash-bekkenpad die is inbegrepen in de DTX6K-X-kit. |
| | HH | Productnummers voor hi-hat bekkenspads, zoals de RHH-serie en de PCY-serie. | Voor andere pads dan RHH135 moet HH65 (apart verkrijgbaar) worden gebruikt als hi-hatcontroller. |
| | DT | Productnummers voor drumtriggers, zoals de DT-serie. | |







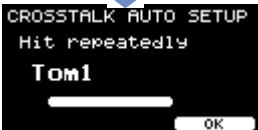
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|--------------------|--------------|---|
|  | Gain | 1–127 | <p>Stelt de versterking (gain) in van het ingangssignaal voor wanneer de pad wordt aangeslagen die is geselecteerd in Pad Type.</p> <p>OPMERKING</p> <p>Bij een hoge instelling worden 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 (%). Triggersignalen 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 externe triggersignalen van een elektronische drumpad (inclusief een akoestische drum met een drumtrigger eraan bevestigd) als gevolg van trillingen of interferentie tussen pads. Om te voorkomen dat pads overspraak veroorzaken, moet u de maximumwaarde ('*rejection level*') voor elke pad instellen op een niveau waaronder het triggersignaal niet wordt uitgevoerd. U kunt op elke pad slaan om automatisch een waarde in te stellen (Auto Setup), of u kunt een waarde opgeven (voor het opgegeven afwijzingsniveau van P1–P14 of *All reject Lvl*). Wij raden u aan om eerst Auto Setup te gebruiken. Als er sprake blijft van overspraak, geef dan rechtstreeks een waarde op (het opgegeven afwijzingsniveau van P1-P14) voor elke pad.

MENU/Trigger/Crosstalk

| Scherm | Parameter | Omschrijving |
|---|---|--|
| <p>①</p>  | Auto Setup | Om te voorkomen dat een pad overspraak veroorzaakt, moet u de maximumwaarde (' <i>rejection level</i> ') voor de andere pads instellen op een niveau waaronder het triggersignaal niet wordt uitgevoerd. |
| <p>②</p>  | | <p>Procedure</p> <p>1 Terwijl scherm ① wordt weergegeven, drukt u op de knop 'ENTER' ([F3]). → Scherm ② verschijnt.</p> |
| <p>③</p>  <p>Voortgangsbalk</p> | | <p>2 Terwijl scherm ② wordt weergegeven, selecteert u het gewenste pad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gebruik de [-][+] regelaars of sla op de pad om deze te selecteren. • Nadat u het pad hebt geselecteerd, drukt u op de knop 'OK' ([F3]). → Scherm ③ verschijnt. |
| <p>[A]</p>  <p>[B]</p>  | <p>Als er overspraak optreedt wanneer u op de pad slaat:</p> <p>[C]</p>  | <p>3 Terwijl scherm ③ wordt weergegeven, slaat u herhaaldelijk op de pad die werd geselecteerd in stap 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Om de juiste instelling te krijgen, moet u met verschillende kracht op verschillende plekken op de pad slaan. • Als u op een andere pad slaat dan de pad die u in stap 2 had geselecteerd, of als u een andere pad wilt selecteren, drukt u op de knop [EXIT] en begint u opnieuw bij stap 2. • Als er geen overspraak optreedt wanneer u op de pad slaat, zal de voortgangsbalk doorlopen terwijl u doorgaat met slaan, zoals weergegeven in de schermen [A] en [B]. • Als er overspraak optreedt wanneer u op een pad slaat, wordt de overeenkomstige waarde voor de parameter Specified Rejection Level from P1–P14 tijdelijk bijgewerkt om te voorkomen dat er opnieuw overspraak optreedt. Het scherm [C] verschijnt dan, waarin wordt aangegeven welke pad last heeft van overspraak. Op dit moment wordt het aantal slagen op nul gezet. Daarom moet u opnieuw beginnen vanaf stap 3. → Wanneer de voortgangsbalk 100% bereikt, verschijnt het scherm ④ en wordt de knop OK ([F3]) beschikbaar. |
| <p>④</p>  | | <p>4 Terwijl scherm ④ wordt weergegeven, drukt u op de knop 'OK' ([F3]).</p> <ul style="list-style-type: none"> • De uiteindelijke waarde die in stap 3 is verkregen, wordt toegepast op de parameter Specified Rejection Level from P1–P14. → Scherm ① verschijnt opnieuw. |

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|-----------------------------------|---|--|
|  | Opgegeven rejectniveau van P1–P14 | Niveau: --(0), 1–99 Originele pad: 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 (waar de overspraak vandaan komt) die rechtsboven in het scherm wordt weergegeven en een andere pad (de pad die de overspraak veroorzaakte). Als de Snare bijvoorbeeld per ongeluk een geluid produceert als de Kick wordt aangeslagen, slaat u de snarepad aan om ' Snare ' weer te geven in de rechterbovenhoek van het scherm. Verplaats de cursor naar '12' (Kick) en verhoog vervolgens het rejectniveau. Hiermee wordt voorkomen dat triggersignaalgeluiden onder de opgegeven waarde worden uitgezonden. Hoewel hogere waarden overspraak beter voorkomen, kunnen ze het ook moeilijker maken om andere pads tegelijkertijd te spelen. |
|  | All Reject Lvl | 0–99 | Lost overspraak op tussen de pad (waar de overspraak vandaan komt) die rechtsboven in het scherm wordt weergegeven en alle andere pads (de pads die de overspraak veroorzaakten). Triggersignaalgeluiden met een niveau onder de hier opgegeven waarde worden niet voor alle andere pads uitgezonden. Hoewel hogere waarden overspraak beter voorkomen, kunnen ze het ook moeilijker maken om andere pads tegelijkertijd te spelen. |

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 112) 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



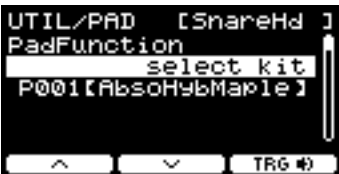





| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--------|----------------------------------|---|--|
| | AutoPowerOff | off , 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min) | Stelt de tijd in die verstrijkt totdat de spanning wordt uitgeschakeld met de automatische uitschakelfunctie. Stel deze parameter in op ' off ' 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. |



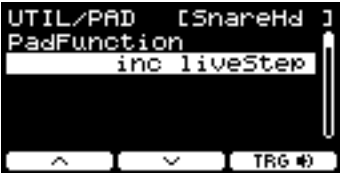


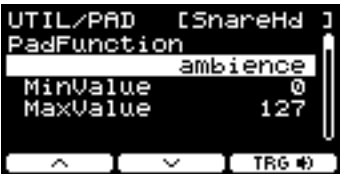
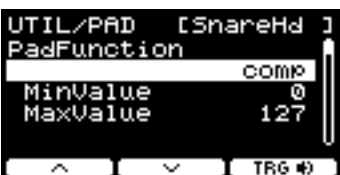
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|---|------------------|--|
| | MIDI LocalCtrl | off, on | Schakelt de interne toongenerator in (on) of uit (off) bij het spelen met pads. Dit is normaal ingesteld op ' on '. Als dit is ingesteld op ' off ', zijn de triggeringssectie en de toongenerator 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 | off, 1, 2 | Hiermee geeft u aan of er een natuurlijke variatie in geluiden moet worden gecreëerd (1, 2) of niet (off) om te voorkomen dat elke noot te uniform klinkt wanneer u herhaaldelijk op hetzelfde pad slaat. Waarde ' 1 ' resulteert in een actie die gelijkwaardig is aan Ver.1. Waarde ' 2 ' resulteert in een actie die een verbetering is ten opzichte van Ver. 1. |
|  | 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-met-Bluetooth Bluetooth Vol | 0-127 | Stelt het volume in van <i>Bluetooth</i> -audio. |

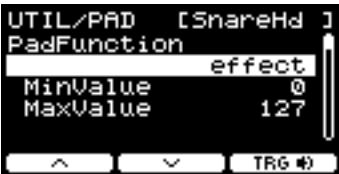
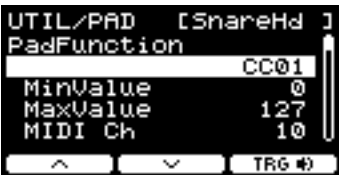

Pad




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. |

| Scherm | 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 |
|--|-----------------------|----------------|--|
|  | | <i>effect</i> | 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 | <i>off, on</i> | 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 | <i>off, on</i> | 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. |
|  | HH Pitch Up | off, on | Geeft aan of de toonhoogte wordt verhoogd (on) of niet (off) wanneer het hi-hat pedaal volledig wordt ingedrukt. Deze instelling is alleen geldig als de momenteel geselecteerde voice zich in de categorie ' HiHat1 ' bevindt. |
|  | Note Map | | Hiermee zorgt u ervoor dat dit product MIDI-berichten afspeelt die afkomstig zijn van andere MIDI-apparaten, zoals een drumtriggermodule. Bij een andere instelling dan ' off ' wordt de MIDI-ontvangstinstelling in MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note uitgeschakeld. |
| | | off | Ontvangt en speelt MIDI-berichten af in overeenstemming met de instelling in MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note . |
|  | | PRO/PROX, DTX900, DTX700 | Selecteer een van deze opties wanneer u dit product aansluit op een ander MIDI-apparaat, zoals een drumtriggermodule. <ul style="list-style-type: none"> • PRO/PROX: Yamaha DTX-PRO, DTX-PROX • DTX900: Yamaha DTX900 • DTX700: Yamaha DTX700 Wanneer u een van deze opties selecteert, geven de velden voor Noot 1 tot en met 3 de MIDI-nootnummers weer die overeenkomen met elke trigger-ingangsbron, en geeft het veld Ch het MIDI-kanaalnummer weer. Wanneer deze MIDI-berichten worden ontvangen, wordt de voice afgespeeld die is toegewezen aan de overeenkomstige triggeringsbron. De velden voor Noot 1 t/m 3 en Ch kunnen indien nodig worden bewerkt. |
| | | | OPMERKING <ul style="list-style-type: none"> • Als 'DTX900' is geselecteerd, ondersteunt dit product geen MIDI-berichten die vanaf de volgende triggeringsbronnen van de DTX900 worden verzonden. snrHdUit, snrOpUit, snrCIUit, tom1Rm2, tom2Rm2, tom3Rm2, tom4Rm2, pad12Hd – pad15Rm2 • Als 'DTX700' is geselecteerd, ondersteunt dit product geen MIDI-berichten die vanaf de volgende triggeringsbronnen van de DTX700 worden verzonden. SnrHdOff, SnrOpOff, SnrCIOff, Tom1Rm2, Tom2Rm2, Tom3Rm2, pad11Hd – HHKick |

Output Gain

MENU/Utility/Output Gain


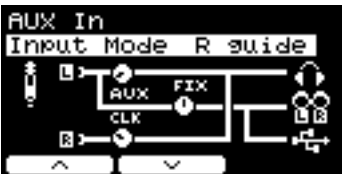
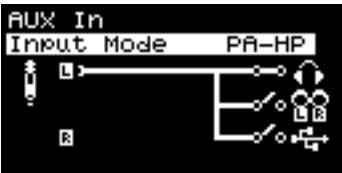





| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|-------------------------------------|-----------------------------|--|
|  | L&R | -18dB, -12dB, -6dB, 0dB, | Stelt de uitgangsversterking voor de [OUTPUT] aansluitingen in. |
| | Phones | +6dB, +12dB, +18dB | Stelt de uitgangsversterking voor de [PHONES] aansluiting in. |
| | USB Audio | | Stelt de audio-uitvoerversterking voor de [USB TO HOST] terminal in. |
|  | PROX Indiv 1&2 | -18dB, -12dB, -6dB, 0dB, | Stelt de uitgangsversterking voor de [INDIVIDUAL OUTPUT 1/2] aansluitingen in. |
| | PROX Indiv 3&4 | +6dB, +12dB, +18dB | Stelt de uitgangsversterking voor de [INDIVIDUAL OUTPUT 3/4] aansluitingen in. |
| | PROX Indiv 5&6 | | Stelt de uitgangsversterking voor de [INDIVIDUAL OUTPUT 5/6] aansluitingen in. |
| | PROX Indiv 7&8 | | Stelt de uitgangsversterking voor de [INDIVIDUAL OUTPUT 7/8] aansluitingen in. |

Input Output




MENU/Utility/Input Output

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--|-------------------|----------------|---|
| AUX In | | | |
| USB Audio In | | | |
| PROX-met-Bluetooth Bluetooth In | | | |
| | Input Mode | | <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 uitvoerbestemmingsschakelaar ingesteld op 'on'. De uitvoerbestemming kan niet worden in- of uitgeschakeld voor L guide, R guide of PA-HP.</p> |
| | stereo | | Voert de audiobron in stereo uit. |
| | | L mono | Voert de audiobron alleen uit vanaf het L-kanaal in de middelste panpositie. |
| | | R mono | Voert de audiobron alleen uit vanaf het R-kanaal in de middelste panpositie. |
| | | L+Rmono | Mengt de audiobron vanaf het L- en het R-kanaal en voert uit in de middelste panpositie. |

| 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 het pad of de audiobron met de knoppen '◀' en '▶' ([F1] en [F2]) en kies vervolgens hoe u de L- en R-signalen wilt verbinden met behulp van de [-][+] controllers.

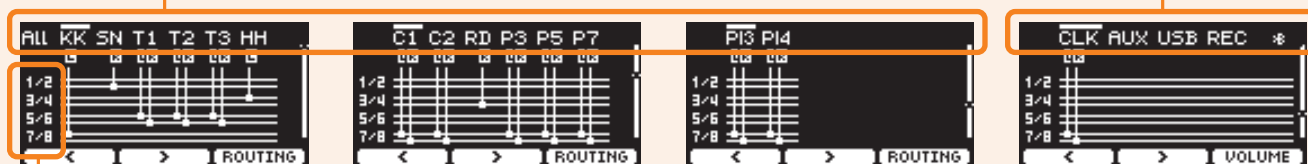
De parameters **Kit Modifier** (exclusief **RealAmbi**) en **MasterEQ** worden niet toegepast op **Indiv Out**.

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:

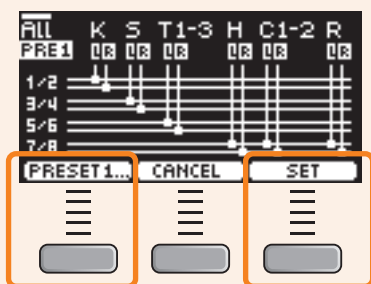
| Display | CLK | AUX | USB | REC | 🌐 |
|-------------|-----------|--------|-----------|----------|-----------------|
| Geluidsbron | Metronoom | AUX IN | USB-audio | Recorder | Bluetooth-audio |



- 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 Indiv Out -signaalpaden om Kick, Snare, Tom en Cymbal+HH in stereo uit te voeren. |
| PRESET2 | Gebruikt acht Indiv Out -signaalpaden om Kick, Snare, HH en Ride in mono, en Tom en Crash in stereo uit te voeren. |
| PRESET3 | Gebruikt vier Indiv Out -signaalpaden (1, 3, 5 en 7) om Kick, Snare, Tom en Cymbal+HH in mono uit te voeren. |
| PRESET4 | Gebruikt drie Indiv Out -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]) | | | |
| | TransCompInsByps | 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), | Stelt het volume van elke audiobron in om uit te voeren naar Indiv Out . |
| | AUX In Volume | | |
| | USB In Volume | | |
| | Rec Volume | 1-127 | |
| | Bluetooth Vol | | |
| | PROX-met-Bluetooth Bluetooth Vol | | |

Master EQ

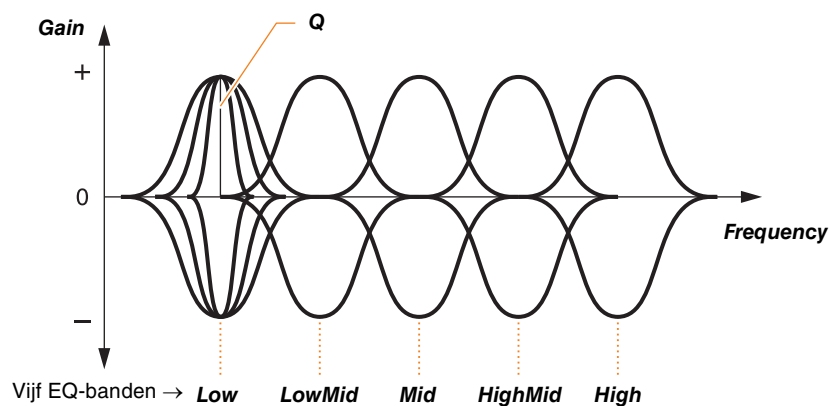
Parameters in deze sectie worden gebruikt om de toon van de gehele kit aan te passen.

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

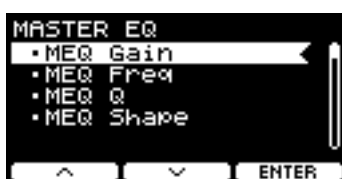
Master EQ-instellingen worden niet toegepast op de aux-ingang, recordergeluiden, clickgeluiden of uitgevoerd naar **Indiv Out** op de DTX-PROX.

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




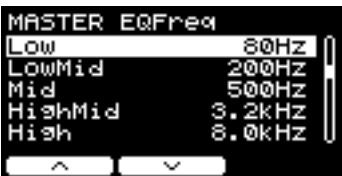

MEQ Gain

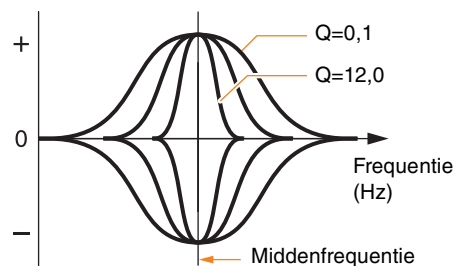
MEQ Freq

MEQ Q

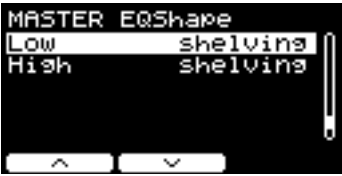
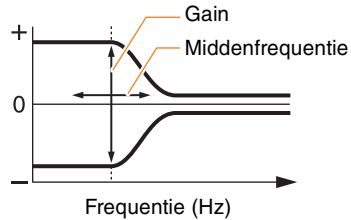
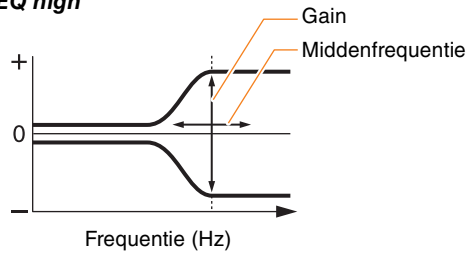
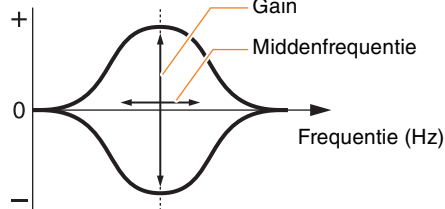
MEQ Shape

MENU/Master EQ

| Scherf | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|----------------|----------------|---|
| MEQ Gain | | | |
|  | Lo | -12 – +0 – +12 | Gebruik deze parameters om de middenfrequentieniveaus van de respectievelijke 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 respectievelijke 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 respectievelijke 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 | | |
| | 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. | |
| | |  | |

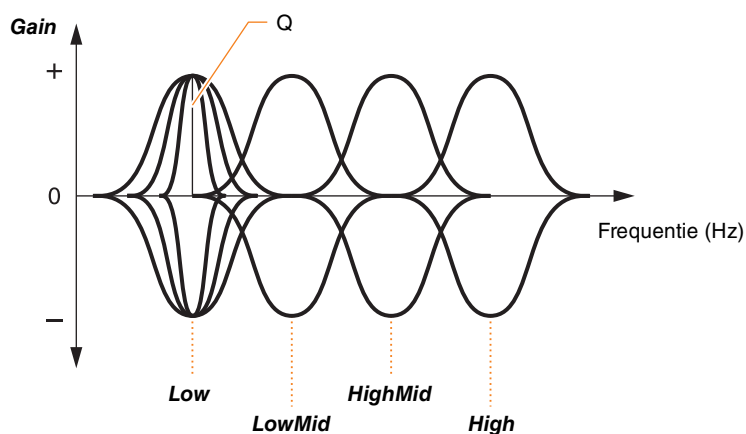
Phones EQ

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. Bovendien kunnen de frequentiebanden '**Low**' en '**High**' worden ingesteld op shelving- of peaking-equalisatie.

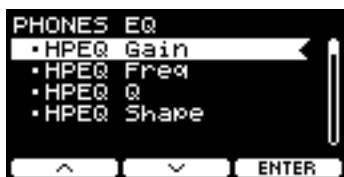
Hoewel de resultaten kunnen variëren afhankelijk van de hoofdtelefoon die u gebruikt, kunt u de instelling **Lo** versterken wanneer lage geluiden, zoals een kick, te zacht zijn om te horen. Kap de instelling **Hi** af wanneer bekkens te luid zijn.

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




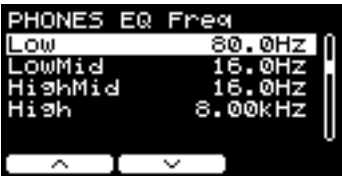

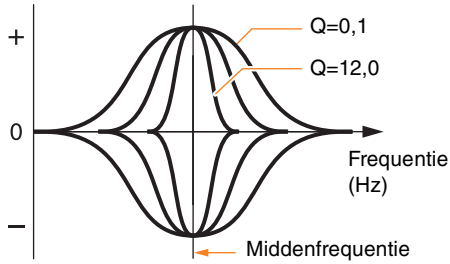
HPEQ Gain

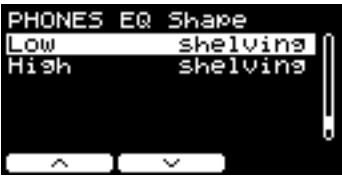
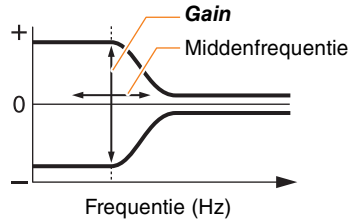
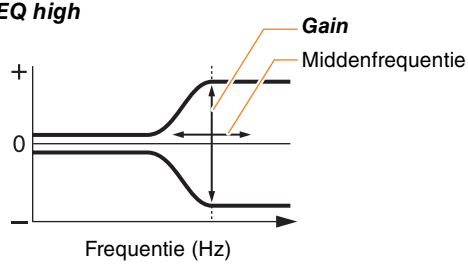
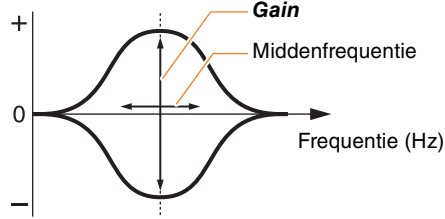
HPEQ Freq

HPEQ Q

HPEQ Shape

MENU/Phones EQ

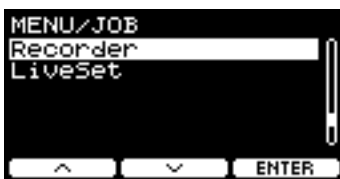
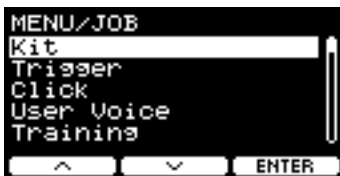
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|----------------|----------------|--|
| HPEQ Gain | | | |
|  | Lo | -12 – +0 – +12 | Gebruik deze parameter om de middenfrequentieniveaus van de respectievelijke instellingen Lo , LoMid , HiMid en Hi HPEQ Freq te versterken of af te snijden. Met de DTX-PROX stelt u de faderselectie in op CUSTM (HPEQ Gain) en gebruikt u de LED-draaifaders om instellingen aan te passen. |
| | LoMid | | |
| | HiMid | | |
| | Hi | | |
| HPEQ Freq | | | |
|  | Low | 16.0Hz–24.4kHz | Met deze parameters kunt u de middenfrequenties van de respectievelijke frequentiebanden Low , LowMid , HighMid en High instellen. |
| | LowMid | | |
| | HighMid | | |
| | High | | |
| HPEQ Q | | | |
|  | Low | 0.1–12.0 | Met deze parameters kunt u de bandbreedte voor de respectievelijke frequentiebanden Low , LowMid , 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 | | |
| | HighMid | | |
| | High | | |
| | | |  |
| | | | OPMERKING |
| | | | Als de HPEQ Shape -waarde is ingesteld op ' <i>shelving</i> ', wordt de Q-instelling weergegeven als '----' en is deze niet beschikbaar. |

| 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 afgekapt. |
| | | | <p>EQ low</p>  |
| | | peaking | Signalen op frequenties in de buurt van de middenfrequentie worden versterkt of afgekapt. |
| | | | <p>EQ high</p>  |
| | | | <p>EQ high</p>  |

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.

| Scherms | 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. | | |



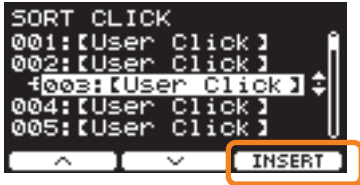
Trigger

MENU/Job/Trigger

| Scherms | 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. |

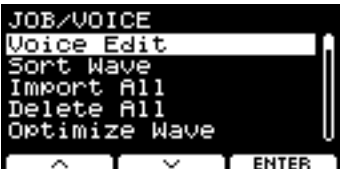


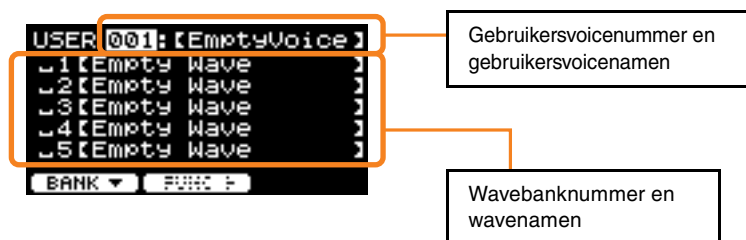
Procedure

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).

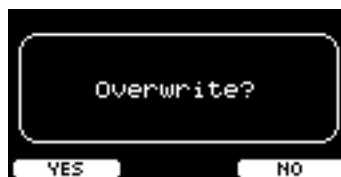
Dit audiogeluid wordt niet beïnvloed door de instelling voor Audio-aanslagsterkte.

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

5. Begin met bewerken.

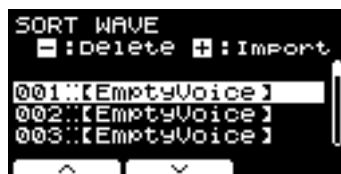
| | |
|---------------|--|
| IMPORT | Selecteer een bestand in het bevestigingsscherm en druk op de knop 'YES' ([F1]). Druk op de knop 'NO' ([F3]) om wijzigingen te annuleren. |
| DELETE | Druk in het bevestigingsscherm op de knop 'YES' ([F1]). Druk op de knop 'NO' ([F3]) om wijzigingen te annuleren. |
| 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.



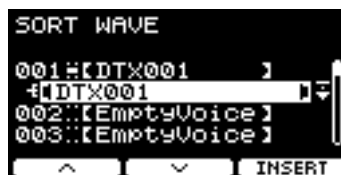
Als u niet wilt overschrijven, drukt u op de knop 'NO' ([F3]) om terug te keren naar het vorige scherm.

| 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.

| Schermb | 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.



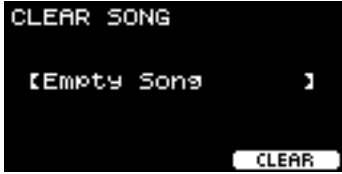
| | |
|-----------------|---|
| TO EMPTY | |
| TO 1VCE | Gebruik de [-][+]-regelaars om gebruikersvoice te selecteren die moet worden geïmporteerd. |
| BY NAME | <p>Bereid een bestand voor met het gebruikersvoicenummer (001–100) en het wavebanknummer (01–10) toegevoegd aan het begin van de bestandsnaam 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> |

| Scherm | Parameter | Omschrijving |
|--------|----------------------|---|
| | | <p>3. Druk op de knop 'IMPORT' ([F3]). Het bevestigingsscherm 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-scherm.</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 bevestigingsscherm 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-scherm.</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 bevestigingsscherm 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-scherm.</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>Total: 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

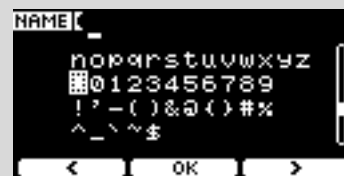
| Scherm | Parameter | Omschrijving |
|---|---------------------|--|
|  | Export Audio | Slaat de audiogegevens die zijn opgenomen in de interne recorder op een USB-flashstation op. |
| | |  |

Procedure

- 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

- 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.



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

- Druk op de knop 'EXPORT' ([F3]). Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.
- 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**

| Scherm | Parameter | Omschrijving |
|---|-----------|---|
|  | Sort | Sorteert de volgorde van gebruikers-livesets. |

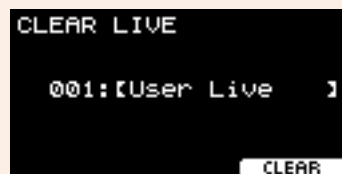
**Procedure**

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]).



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

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 bevestigingsscherm 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-scherm.

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 om bestanden te onderscheiden, en dezelfde bestandsnaam kan niet in dezelfde directory 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' ([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.



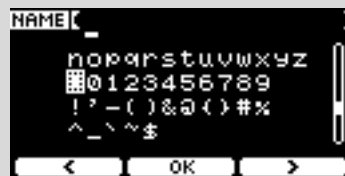
4-2. Als u het bestand onder een nieuwe naam wilt opslaan, drukt u op de knop 'NAME' ([F2]).



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.

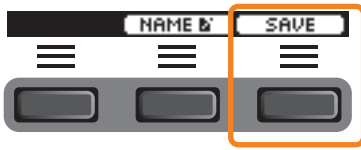


2. Als u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop 'OK' ([F2]).

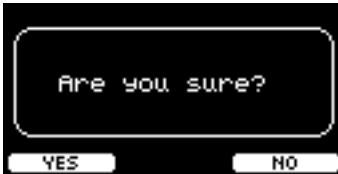
Als u het bestand wilt overschrijven, drukt u op de knop '<' ([F1]) om de cursor naar de bestandsnaam te verplaatsen. Gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren dat u wilt overschrijven.

5. Sla het bestand op.

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

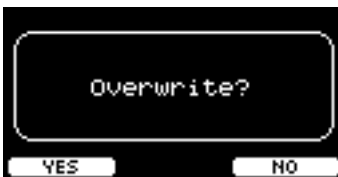


Het Save-bevestigingsscherm verschijnt.



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.

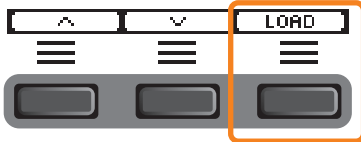
| Instelling | |
|----------------|--|
| <i>All</i> | Alle gegevens (alle gebruikerskits, alle waves, triggerinstellingen, utilitygegevens) |
| <i>AllKit</i> | Alle gebruikerskitgegevens, waves die voor alle kits worden gebruikt |
| <i>OneKit</i> | Geselecteerde gebruikerskitgegevens, waves die voor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

4. Selecteer het bestand dat u wilt laden.

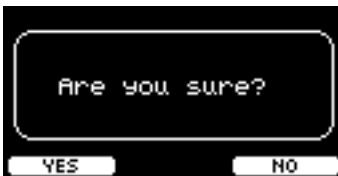
4-1. Gebruik de knoppen '▲' en '▼' ([F1] en [F2]) om de cursor naar 'File' te verplaatsen, en gebruik vervolgens de [-][+]-regelaars om het bestand te selecteren dat u wilt laden. Alleen de bestanden die overeenkomen met uw geselecteerde bestandstype zijn beschikbaar om te worden geladen.

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]).

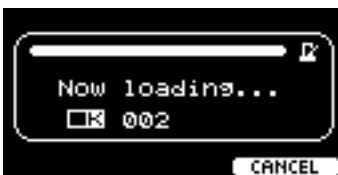


Het Load-bevestigingsscherm verschijnt.



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.

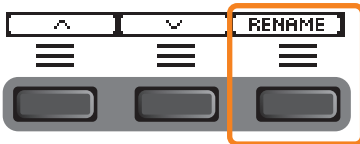
● De bestandsnaam invoeren

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.

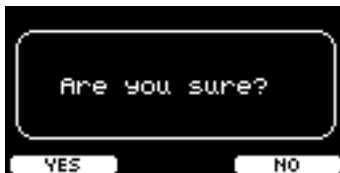


2. Druk na het invoeren van alle tekens op de knop 'OK' ([F2]).

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 '*↶*' en '*↷*' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar '*Type*'.

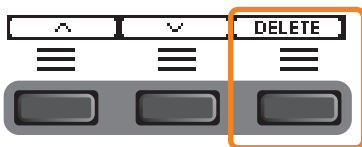
3-2. Gebruik de [-][+]-regelaars om het bestandstype te selecteren.

| 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 |

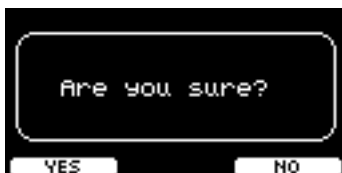
4. Gebruik de knoppen '*↶*' en '*↷*' ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar '*File*'.

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*.

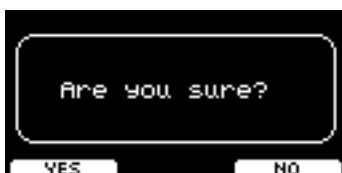
Het volgende scherm wordt weergegeven.



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.

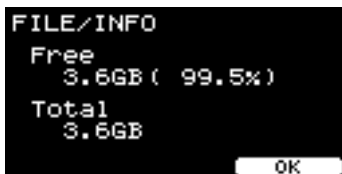
'Completed.' wordt weergegeven als het formatteerproces voltooid is. Het scherm keert terug naar stap 2.

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

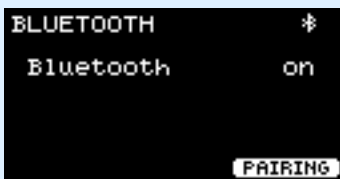
Eenheden die worden gebruikt om capaciteit aan te duiden, veranderen afhankelijk van de geheugengrootte (kB: kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte).

PROX-met-Bluetooth **Bluetooth**

MENU/Bluetooth

Omschrijving

Configureert *Bluetooth*-instellingen.



● Koppelen

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 koppelen 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 koppelen.

● De *Bluetooth*-functie in- of uitschakelen

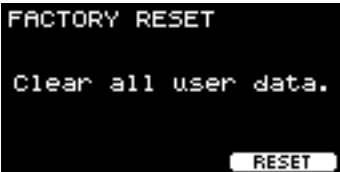
Gebruik de [-][+]-regelaars om *Bluetooth* in of uit te schakelen.

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 87).</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

| Scherma | Omschrijving |
|---|---|
|  | <p>Geeft de firmwareversie weer.</p> <p>De firmware voor dit product kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt om de functionaliteit en bruikbaarheid te verbeteren. Controleer de volgende website voor de meest recente versie. https://download.yamaha.com/</p> |

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.

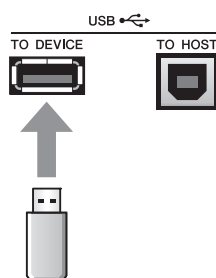
1. Sla het audiobestand van de computer op in de hoofdmap van een USB-flashstation.

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]).

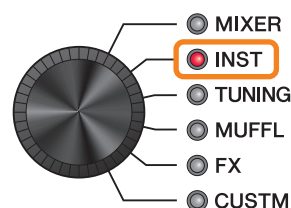


Het scherm Inst Selection verschijnt.



PROX

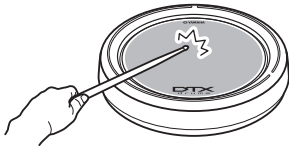
3. Zet de Fader Select-knop op 'INST'.



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

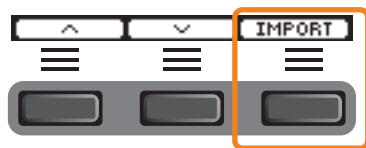


PROX



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

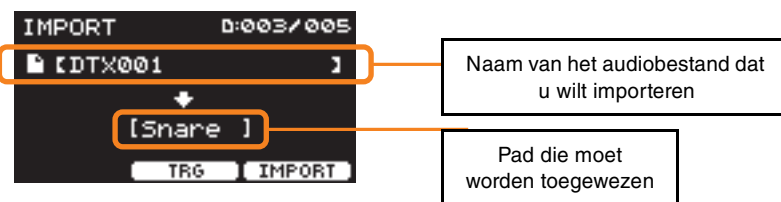
PRO



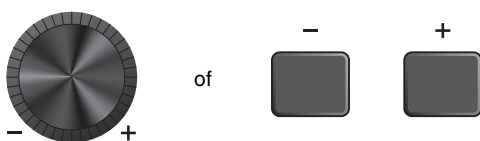
PROX



Het scherm IMPORT verschijnt.

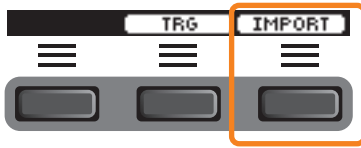


6. Gebruik de [-][+]-regelaars om bestand te selecteren dat moet worden geïmporteerd.

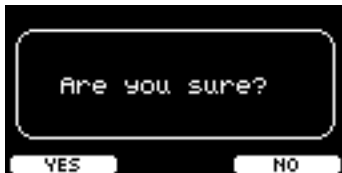


U kunt de padselectie wijzigen door op de knop 'TRG' ([F2]) te drukken of door op de pad te slaan.

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

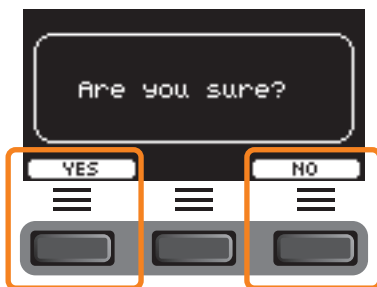


Het Import-bevestigingsscherm verschijnt.



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. |
| | | |  |
| | | | <p>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.</p> <p>Terwijl de timer in gebruik is, wordt de resterende tijd weergegeven.</p> |
| | | |  |
| | | | <p>Druk op de knop onder '+30 SEC' ([F3]) terwijl de timer in gebruik is om de timer met 30 seconden te verlengen.</p> |
|  | 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.

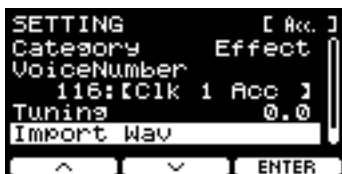
Voorwaarden voor audiobestanden wav-indeling

OPMERKING

- Sommige audiobestanden met een **wav**-indeling worden mogelijk niet geïmporteerd.
- De PRO-serie-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]).



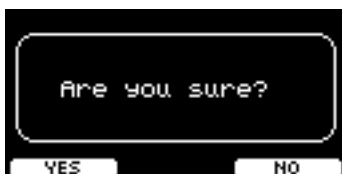
PRO [CLICK]-knop → SETTING([F3]) → *Import Wav*
PROX Modus selecteren 'CLICK' → SETTING([F3]) → *Import Wav*

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.



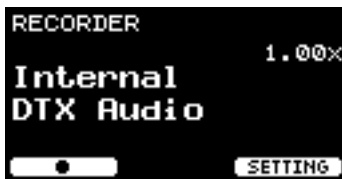
5. Druk op de knop onder 'IMPORT' ([F3]).

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.



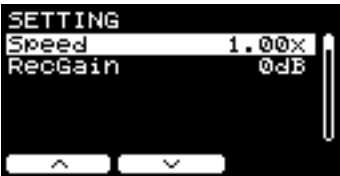

SETTING ([F3])-functielijst

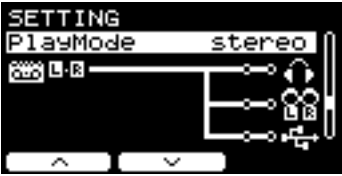
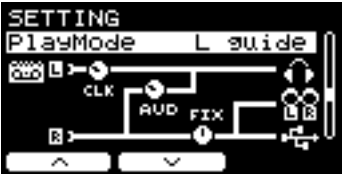


Recorder (Select audio)

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

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. Gebruik de knoppen '←' en '→' om de cursor te verplaatsen en gebruik vervolgens de [-][+] controllers om de instelling in te schakelen (vinkje plaatsen om op te nemen) of uit te schakelen (vinkje verwijderen om de opname te annuleren). |
| | Click | off, on | Klikgeluid |
| | AUX In | off, on | Audiosignalen worden ingevoerd via de [AUX IN]-aansluiting |
| | USB Audio | off, on | Audiosignalen die via de [USB TO HOST]-aansluiting worden ingevoerd, zoals muziek die op een computer wordt afgespeeld |
| | Recorder Playback | off, on | Geluid van recorder afspelen |
| | PROX-met-Bluetooth Bluetooth | off, on | Audiosignalen via <i>Bluetooth</i> |

| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|--------------------------------------|----------------|--|
|  | PlayMode | | Selecteert instellingen voor het afspelen van audiobestanden. |
|  | | stereo | <p>Met deze instelling kunt u normale stereobestanden afspelen. U kunt ook opgeven of de audiosignalen via de volgende drie aansluitingen moeten worden uitgevoerd.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [PHONES]-aansluiting • [OUTPUT]-aansluitingen • [USB TO HOST]-aansluiting |
|  | | L guide | <p>Selecteer deze instellingen om audiobestanden af te spelen waarin het gidsgeluid (click) op het L-kanaal staat en het begeleidingsgeluid op het R-kanaal.</p> <p>Het gidsgeluid (click) en het begeleidingsgeluid worden uitgevoerd vanuit de [PHONES]-aansluiting in de middelste panpositie, en het begeleidingsgeluid wordt uitgevoerd vanuit de [OUTPUT]-aansluitingen en de [USB TO HOST]-aansluiting in de middelste panpositie.</p> <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> |
|  | | R guide | <p>Selecteer deze instelling om het audiobestand af te spelen waarin het gidsgeluid (click) op het R-kanaal staat en het begeleidingsgeluid op het L-kanaal.</p> |
| | 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 | |

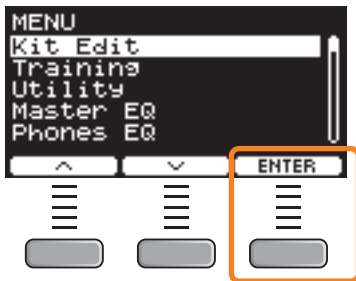
Training starten en beëindigen

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].



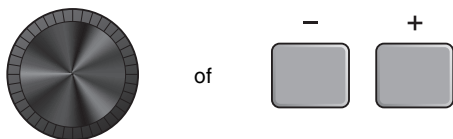
2. Gebruik de knoppen onder '^' en 'v' ([F1] en [F2]) om 'Training' te selecteren en druk vervolgens op de knop onder 'Enter' ([F3]).



Het scherm TRAINING verschijnt.



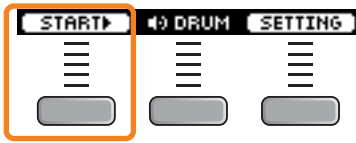
3. Gebruik de [-][+]-regelaars om een trainingstype te selecteren.



Zie ['Details over trainingstypen' \(pagina 115\)](#) 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.

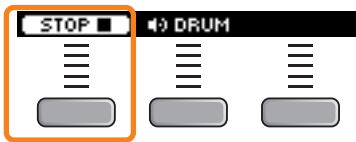
Zie '[Details over trainingstypen](#)' (pagina 115) voor meer informatie over wat u kunt doen tijdens een training.

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.

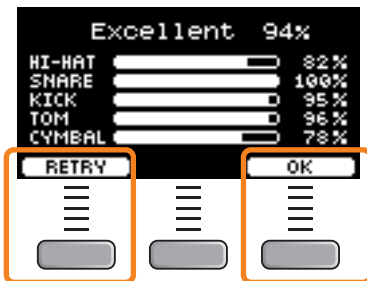
6. Om de training te beëindigen, drukt u op de knop onder 'STOP' ([F1]).

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.

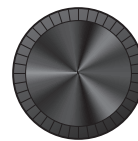


1. TRAINING SONG

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 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

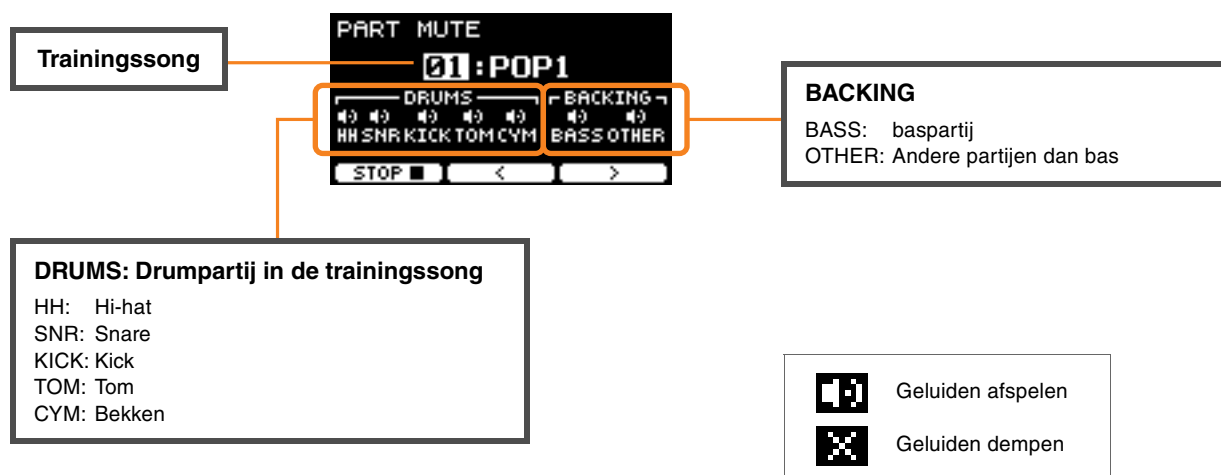


2. PART MUTE

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 118) 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

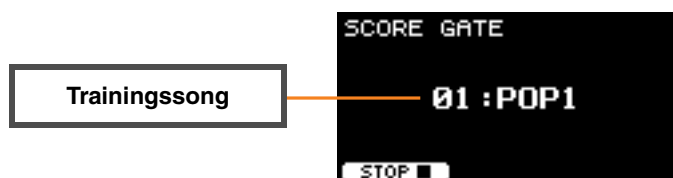
Song Score Gate is een laatste oefening voor het spelen van alle partijen of secties van een hele trainingssong. We raden u aan om eerst *Song Part Gate* (pagina 117) te beheersen voordat u aan *Song Score Gate* werkt.

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 de trainingssong hebt bereikt.



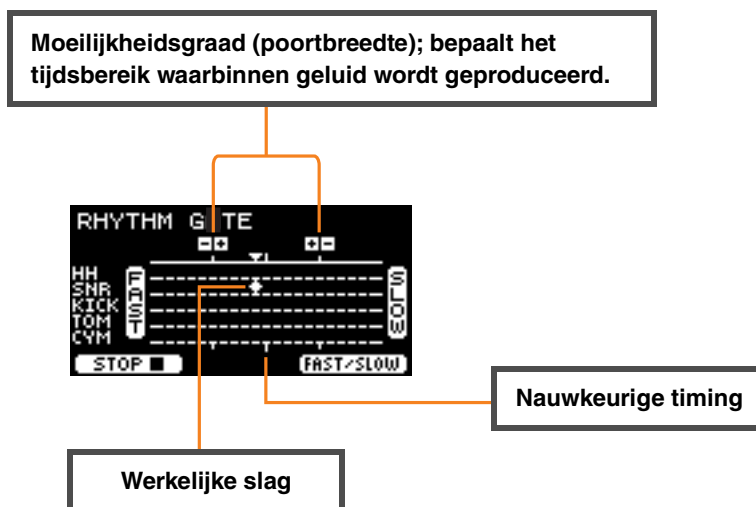
5. RHYTHM GATE



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:



- **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.

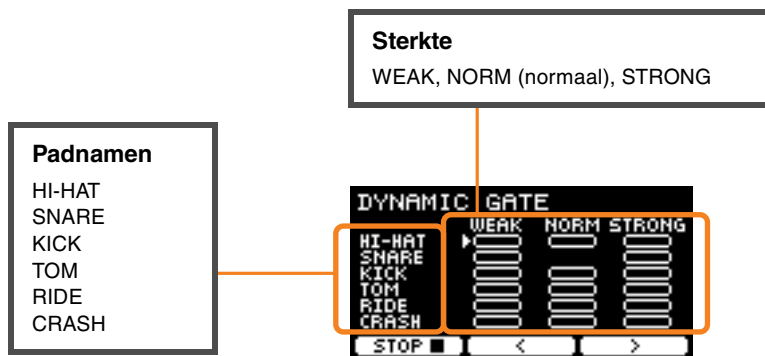
Druk op de knop onder 'FAST/SLOW' ([F3]).



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).

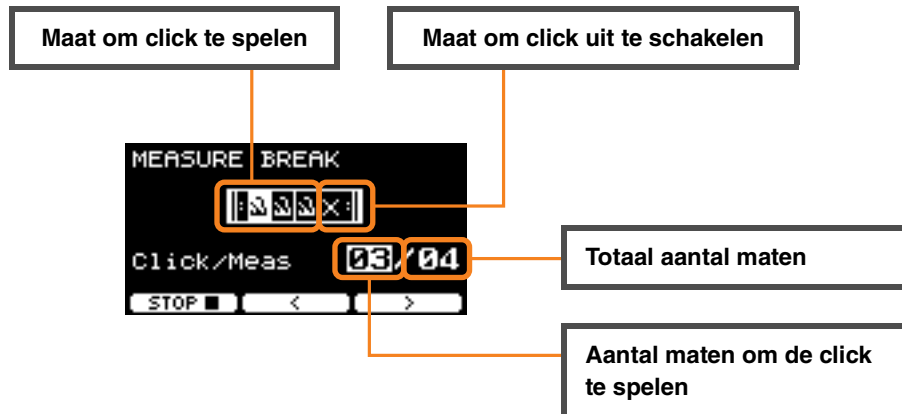
U kunt de cursorpositie ook wijzigen door op de pad te slaan.



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.



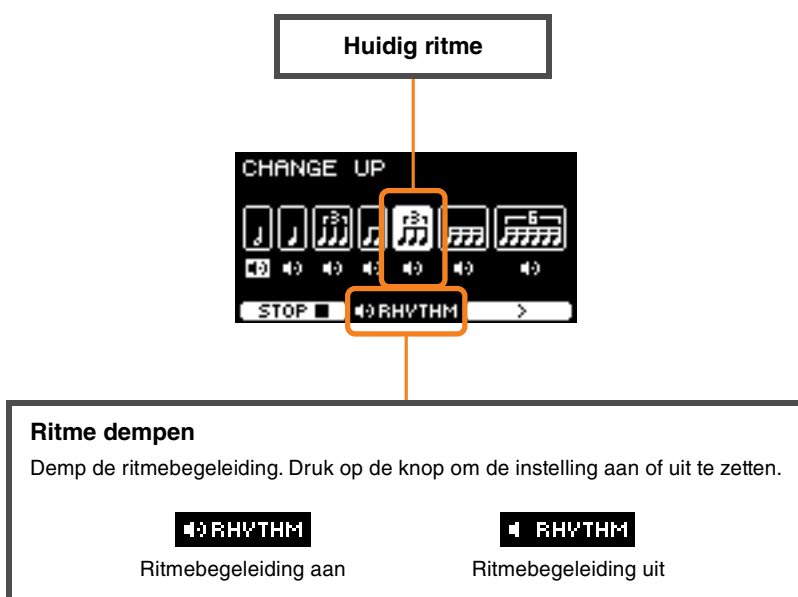
9. CHANGE UP

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:



- **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



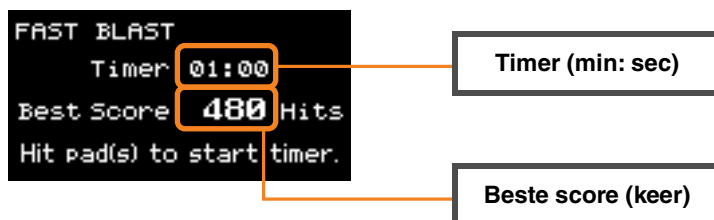
Ritme om over te slaan tijdens het oefenen

Het aantal maten kan worden gewijzigd in SETTING.



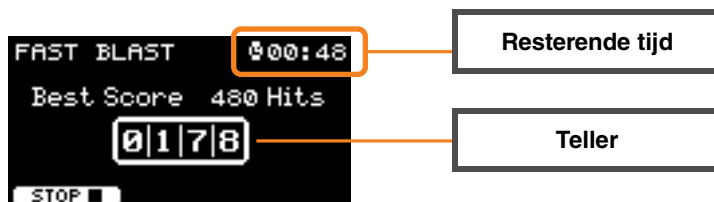
10. FAST BLAST

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.



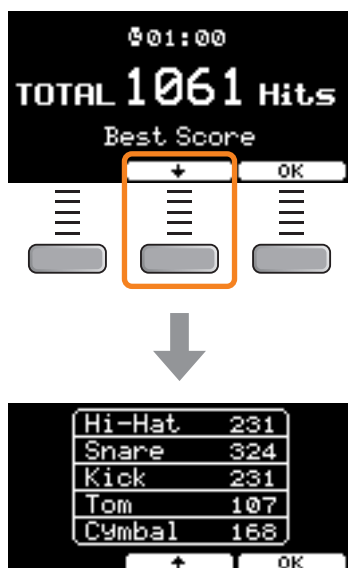
Sla binnen de tijdslimiet zo vaak mogelijk op de pads.

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



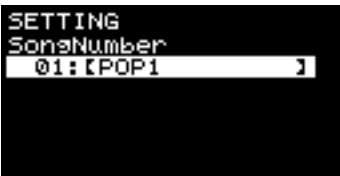
Het resultaat verschijnt op het scherm.

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

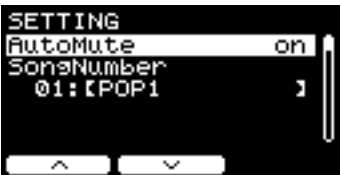
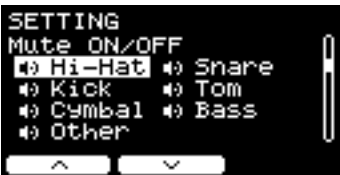



SETTING ([F3])-parameterbeschrijvingen

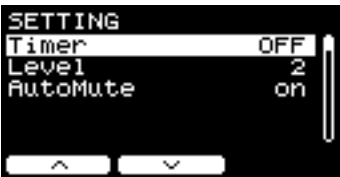

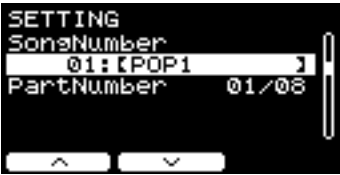
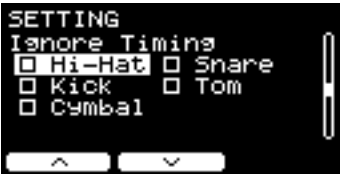
1. TRAINING SONG

| Schermb | 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/ |

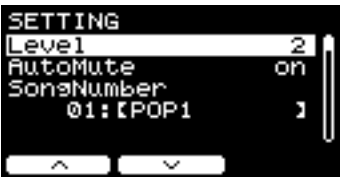
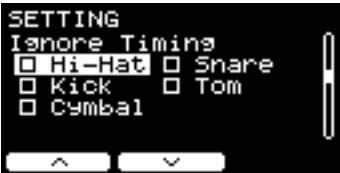
2. PART MUTE

| Schermb | 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-schermb. |
| | Hi-Hat | (geluiden worden afgespeeld) | |
| | Snare | | |
| | Kick | off <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | Tom | (geluiden worden gedempt) | |
| | Cymbal | | |
| | Bass | | |
| | Other | | |
| | | |  |

3. SONG PART GATE

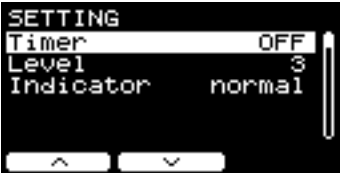
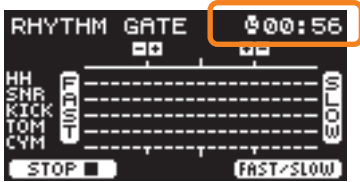

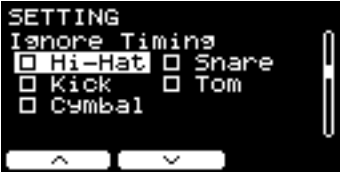
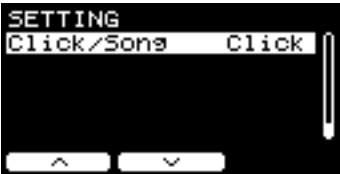
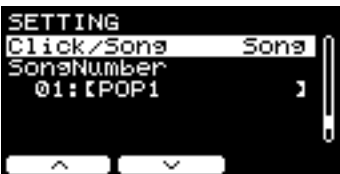
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|---|--|--|
|  | Timer | OFF (oneindig), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec | Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de 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. |
| | | |  |
| | 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. |
| | Hi-Hat _____ Snare _____ Kick _____ Tom _____ Cymbal | | |

4. SONG SCORE GATE

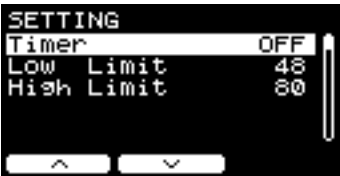
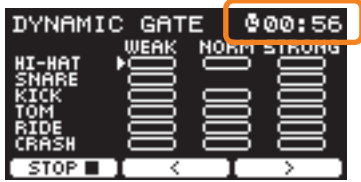

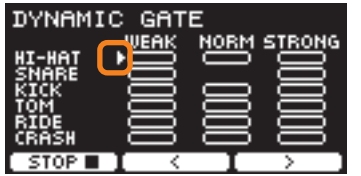
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|----------------------|------------------------|--|
|  | Level | 1 (Easy) – 5 (Hard) | Stelt het moeilijkheidsniveau in. |
| | AutoMute | off, on | Zet de automatische dempingsfunctie aan of uit. Als dit is ingeschakeld en u op een pad slaat, 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/ |

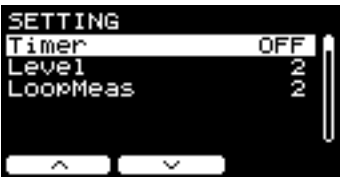









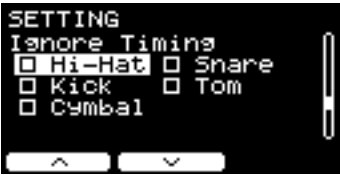
7. DYNAMIC GATE

| 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) | |
| | | |  |


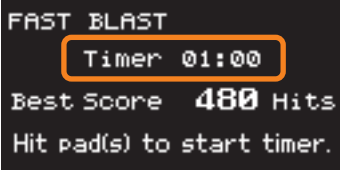
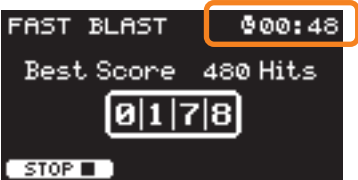
8. MEASURE BREAK

| 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

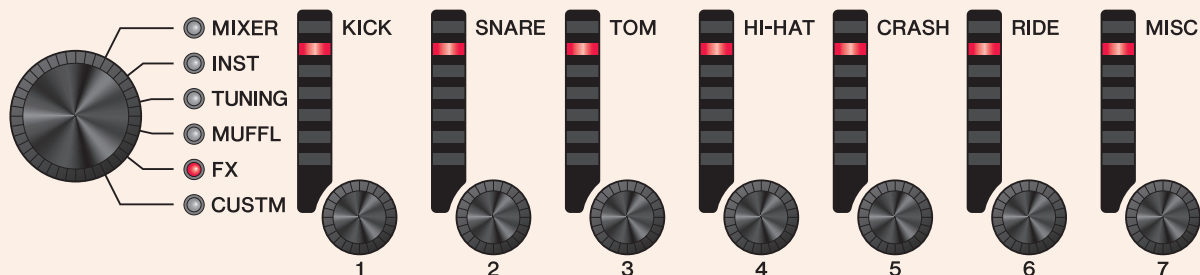
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|---|--|--|--|
|  | Timer | OFF (oneindig), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec | Stelt de timer in voor training. Als de timer de ingestelde tijd bereikt, wordt de 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 | <input checked="" type="checkbox"/> (oefenen) <input type="checkbox"/> (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. 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. |
| |  Halve noten | | |
| |  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 'off' 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 157) (Kan niet worden ingesteld op Pad3 , Pad5 , Pad7 of Pad13) | Selecteert het type invoegeffect. |

| Schermb | 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 |


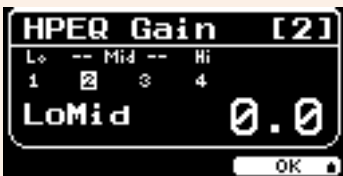


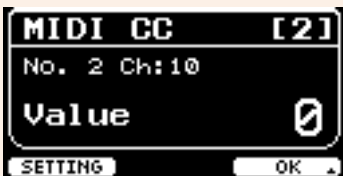
3. Als er meerdere pads in een padgroep zijn, drukt u op de knop [PAD SELECT] om de pad te selecteren die u wilt gebruiken.

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 en 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. |

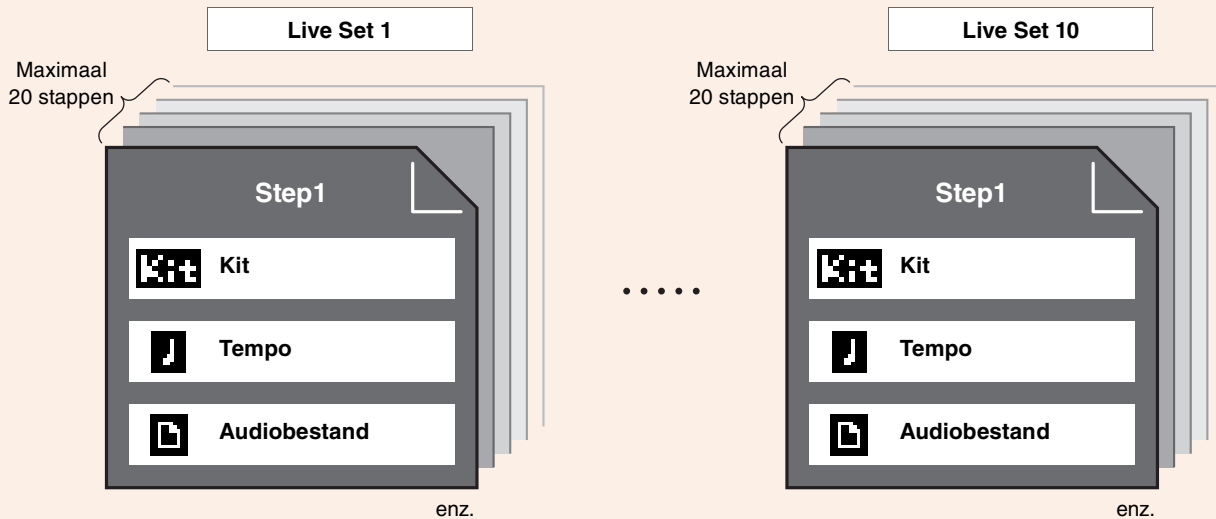
2. Gebruik de LED-draaifaders [1] tot [7] om de instellingen aan te passen.

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

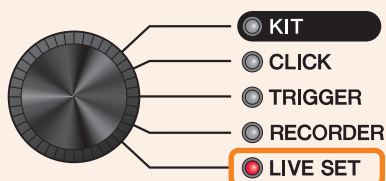
| Scherms | Knop | Omschrijving |
|---|---------------|-------------------------|
|  | EDIT ([F1]) | Bewerkt de Live Set. |
| | DELETE ([F2]) | Verwijdert de Live Set. |
| | SORT ([F3]) | Sorteert de Live Set. |

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

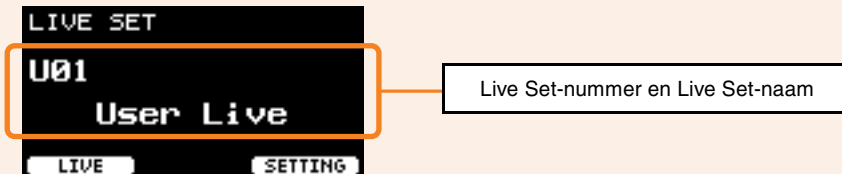
1. Zet de knop Mode Select op 'LIVE SET'.



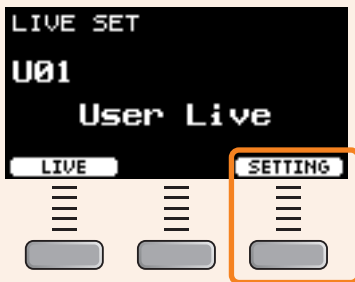
Het scherm LIVE SET verschijnt.



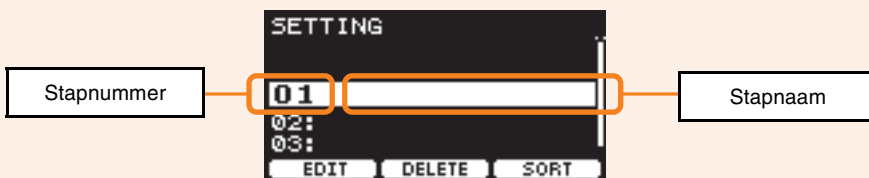
2. Gebruik de [-][+]-regelaars om een Live Set te selecteren.



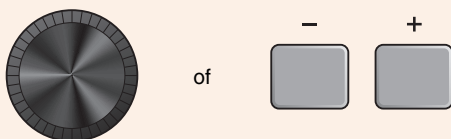
3. Druk op de knop onder 'SETTING' ([F3]).



Het scherm LIVE SET EDIT verschijnt.

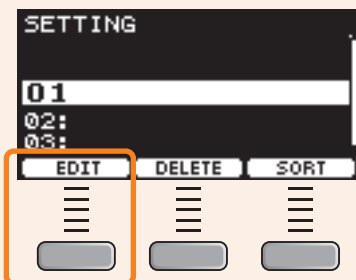


4. Gebruik de [-][+]-regelaars om een stap te selecteren.



Stappen registreren

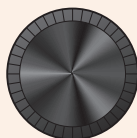
1. Zorg dat de stap die u wilt registreren is geselecteerd, en druk op de knop onder 'EDIT' ([F1]).



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.

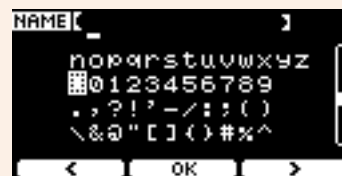


of



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]).

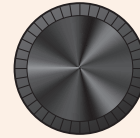
| Scherm | Parameter | Instellingen | Omschrijving |
|--|--|---|---|
|  |  (Kit) | off , kitnummer | Registreer de kit voor de stap. De kit verandert niet als deze instelling ' off ' is. |
| |  (Tempo) | off , 30.0–300.0 | Registreer het tempo voor de stap. Bij ' off ' wordt het clickgeluid niet afgespeeld, 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.

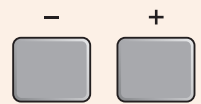
LIVE SET EDIT-scherm



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 141)

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*.

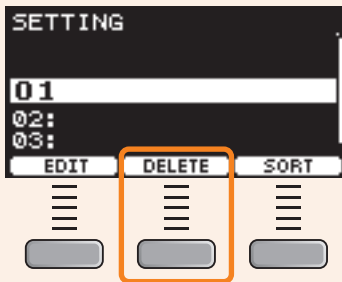
Als de *Offset Time* goed is ingesteld, begint de click op hetzelfde moment als de eerste tel van de song. Als de click en de eerste tel nog steeds niet gelijk zijn, past u de *Offset Time* opnieuw aan.

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.

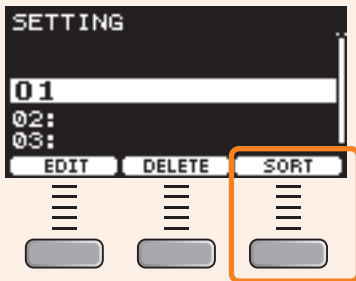


Druk op de knop 'NO' ([F3]) om het verwijderen te annuleren. Het scherm keert terug naar stap 1.

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

Stappen sorteren

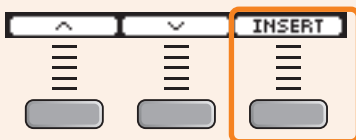
1. Zorg dat de stap die u wilt sorteren is geselecteerd, en druk op de knop onder 'SORT' ([F3]).



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.

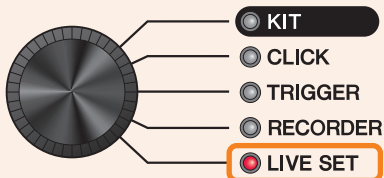
Een aangepaste Live Set opslaan met een nieuwe naam

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.

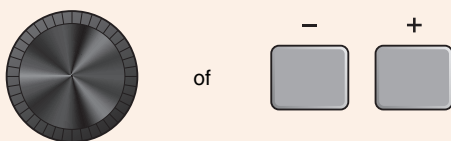
1. Zet de knop Mode Select op 'LIVE SET'.



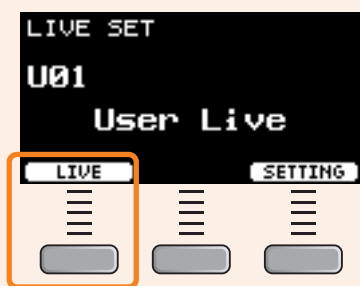
Het scherm LIVE SET verschijnt.



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



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



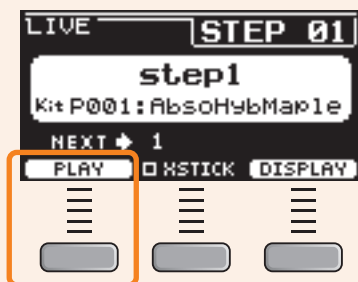
Het scherm LIVE SET PLAY verschijnt.



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 afluisteren 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**

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*

● **Gesampled geluiden importeren**

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

Instelling *MENU/Job/User Voice*

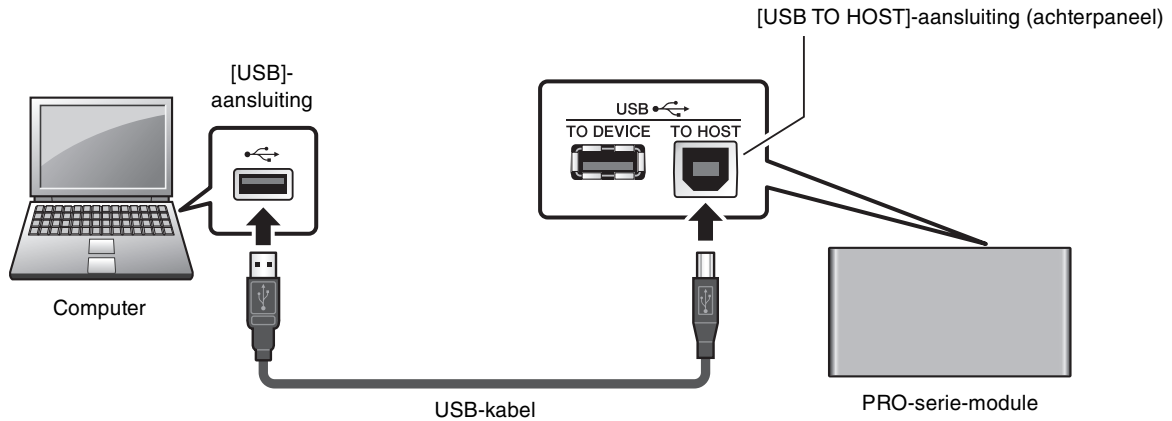
Door vier layers te gebruiken, kunt u maximaal 40 gesampled audiobestanden gebruiken en instellen dat ze allemaal met verschillende snelheden worden afgespeeld.

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

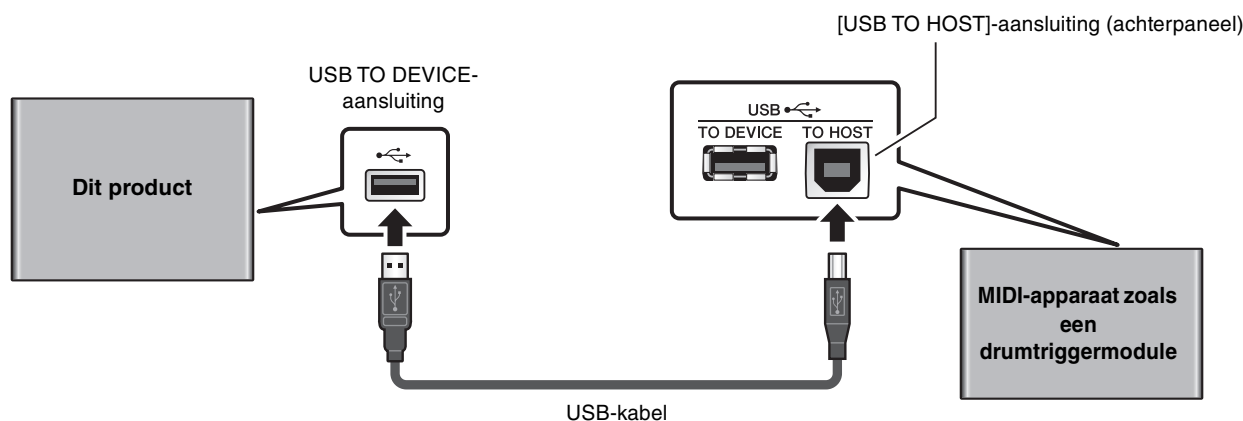
Informatie met betrekking tot MIDI en het maken van muziek met een computer, vindt u in de Data List (Datalijst) (pdf). De Data List (Datalijst) (pdf) kan via de volgende webpagina worden gedownload.

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

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

Andere MIDI-apparaten via USB aansluiten

Er is een USB-triggerlinkfunctie toegevoegd aan versie 2 en latere versies van dit product. Sluit de apparaten aan zoals weergegeven in het onderstaande diagram, zodat de uitvoeringsgegevens op een ander MIDI-apparaat, zoals een drumtriggermodule, naar dit product kunnen worden verzonden en met de kit van dit product kunnen worden afgespeeld.



Omdat de triggeringsbron en de voice-toewijzingen per model verschillen, zijn MIDI-nootoverzichten beschikbaar voor Ver. 2 en later van dit product om compatibiliteit te garanderen. Volg de onderstaande stappen om de juiste instellingen te selecteren voor het model dat u wilt aansluiten.

1. Ga naar **MENU/Utility/Pad/Note Map**.
2. Gebruik de [-][+] controllers om het aangesloten apparaat te selecteren.

Voor meer informatie, zie [pagina 60](#).



OPMERKING

- De [USB TO DEVICE]-aansluiting op dit product kan alleen MIDI-gegevens ontvangen (en niet verzenden).

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. Als de parameter 'EffectKnobVol' (pagina 32) onder MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Effect/Other is ingesteld op 'on', wordt het volume van de triggeringangbron geregeld met de knop [EFFECT]. Zorg ervoor dat de [EFFECT] knop op de juiste stand staat (het juiste volume). | |
| | | <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-scherm 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-scherm 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 (Datalijst) (pdf) voor meer informatie. | |
| | Betrouwbare trigger signalen 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 [2]TOM1[6], [4]TOM2[5], [6]TOM3[7], [8]KICK[10], [1]SNARE] of [9]. 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 of TRIGGER/SETTING/Pad Type. Bij Pad 1 of Pad 14 selecteert u het juiste padtype in MENU/Trigger/Pad Type of 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. | |
| | | | | <p>Effecten worden mogelijk niet via Indiv Out op de uitvoer toegepast. Mastereffecten worden niet toegepast. Invoegeffecten worden mogelijk niet toegepast, afhankelijk van de instellingen.</p> |
| | 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 98). 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 44 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 147) 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 | |
| Room 2 | Galm die de akoestiek van een kamer emuleert. |
| Room 3 | |
| Room 4 | |
| Room 5 | |
| Plate 1 | |
| Plate 2 | Reverb die een metalen plaat emuleert. |
| 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 analoog 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.