

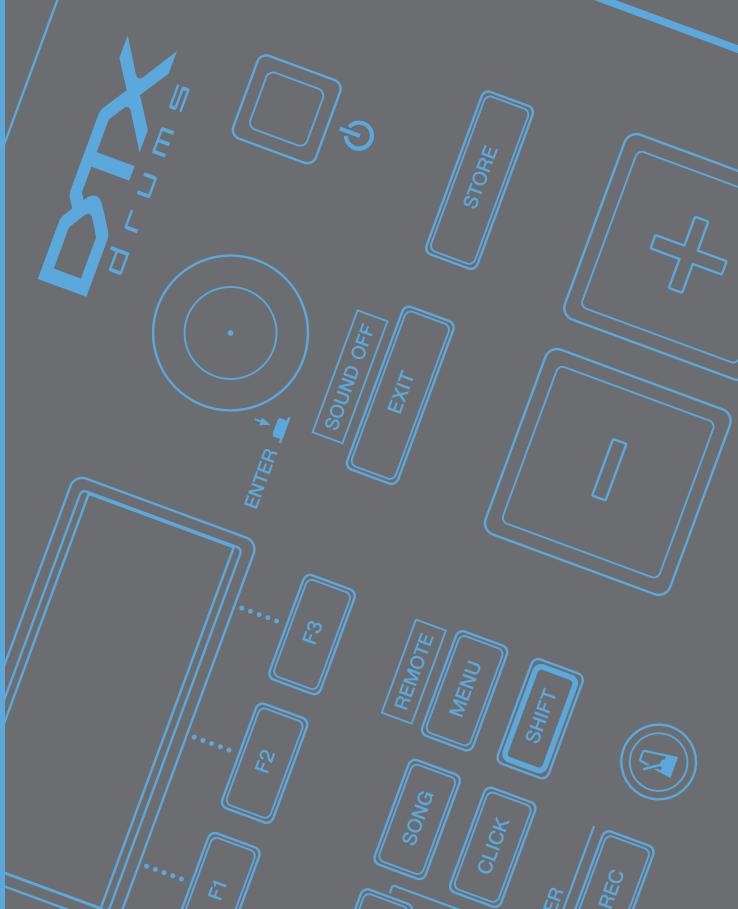


DTX
drums

MODULO DE BATERIA

DTX700

Manual de referencia



Cómo utilizar este manual

El Manual de referencia de DTX700, creado en formato PDF, incorpora funciones especiales exclusivas de los archivos electrónicos, como Vínculo y Buscar, que permiten ir directamente a la página deseada haciendo clic en el término específico.

Esta ilustración muestra la página que aparece en el DTX700 al pulsar el botón [MENU] (Menú) del panel frontal. Al hacer clic en cualquiera de los elementos del menú, irá al inicio de la sección correspondiente.



Función de búsqueda

Esta función incorporada en el software resulta muy útil si desea conocer el significado de términos con los que no esté familiarizado. Al utilizar Adobe Reader para leer este manual, introduzca una palabra específica en el cuadro de búsqueda y, a continuación, pulse la tecla <Intro> del teclado del ordenador para ir a la sección pertinente del manual.

NOTA

- Asegúrese de que comprueba y descarga la versión más reciente de Adobe Reader desde el siguiente sitio:
<http://www.adobe.com/es/products/reader/>

Página anterior/Página siguiente

Al utilizar Adobe Reader, haga clic para volver a la página anterior o ir a la página siguiente utilizando los botones de la barra de herramientas.

Esta función resulta muy útil si desea volver a la página anterior cuando se pasa a la página de un vínculo.

NOTA

- Si en la barra de herramientas no están visibles los botones Página anterior/Página siguiente, pulse la tecla <Alt> y, sin soltarla, pulse las teclas <←>/<→> para ir a la página anterior o a la siguiente, respectivamente.
- Para obtener información más detallada acerca de estas y otras funciones del software, consulte el manual de instrucciones del mismo.

Diseño interno del DTX700

En esta sección de referencia encontrará una descripción de lo que sucede dentro del DTX700 desde que se golpea una almohadilla hasta que se emite sonido por los altavoces. Comprender el flujo de señales y su procesamiento interno le ayudará a optimizar el uso de las eficaces funciones de este versátil instrumento.

Almohadillas y señales de activador

Siempre que golpee una almohadilla, se producirá una señal de activador con diversos elementos de datos de interpretación. Estas señales por lo general reflejan la fuerza con la que se ha golpeado la almohadilla, la ubicación real del golpe, etc.; además, se transmiten a través de un cable y una toma de entrada del activador al generador de tonos interno del DTX700, que emite el sonido de batería apropiado en respuesta. Si una almohadilla se configura para generar sólo un sonido, se establecerá una relación unilateral entre el tipo de señal del activador y la salida del sonido de batería. Sin embargo, con algunos tipos de almohadilla, se puede producir una gama de distintos tipos de señal de activador que reflejan la ubicación del golpe, la técnica de percusión que se está utilizando y otros factores.

[Terminología]

Zona:

El término "zona" se utiliza para referirse a áreas específicas de la almohadilla, como el aro, la campana y el parche. Las almohadillas con varias zonas (como almohadillas de dos y tres zonas) pueden producir una señal de activador diferente para cada zona. Tal y como indica su nombre, las almohadillas de una zona producen únicamente una señal, independientemente de dónde se golpeen.

Fuente de entrada de activador:

Las fuentes de entrada del activador se nombran en función del modo en el que se utiliza o se golpea el pedal o la almohadilla correspondientes.

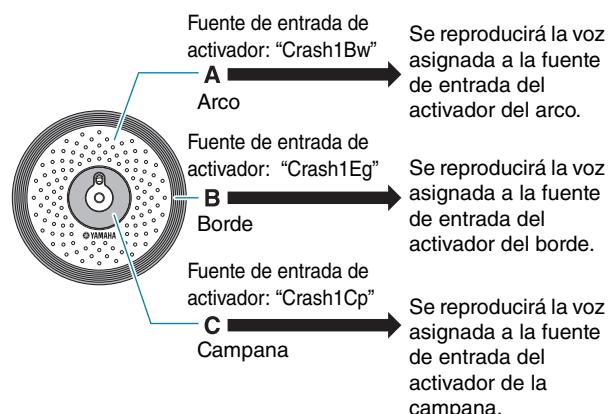
■ Almohadillas de una zona (producen una sola señal de activador)

Las almohadillas monoaurales, como la almohadilla de batería de una zona TP65 o la almohadilla de platillo de una zona PCY65, transmiten únicamente un tipo de señal de activador al DTX700, independientemente del sitio de la almohadilla que se golpee.

■ Almohadillas de dos y tres zonas (producen varias señales de activador)

A diferencia de la almohadilla de platillo de una zona PCY65 y otras almohadillas monoaurales, las almohadillas de varias zonas, como la almohadilla de platillo de doble zona PCY65S pueden producir dos tipos distintos de señal de activador, en función de la zona que se golpea, mientras que la almohadilla de platillo de triple zona PCY135 puede producir tres. En términos específicos, las almohadillas de varias zonas son del tipo de dos zonas o tres zonas. Por ejemplo, la almohadilla de platillo de tres zonas PCY135 ilustrada a continuación incluye tres fuentes de entrada activador, el arco, el borde y la campana y cada una de ellas genera una señal de entrada de activador cuando se golpea.

Ejemplo: Fuentes de entrada del activador de la PCY135 cuando se conecta a la toma de entrada del activador [⑥CRASH1]



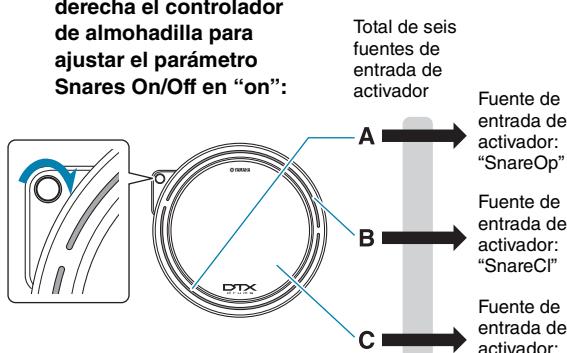
■ Ejemplo de cómo puede utilizarse un controlador de almohadilla para aumentar el número de fuentes de entrada de activador

Imaginemos una situación en la que, por ejemplo, se conecta una almohadilla de caja XP100SD a la toma de entrada de activador [①SNARE] y el parámetro PadCtrlType (Tipo de control de almohadilla) de la página Kit/Pad del área Menu está ajustado en “snareOn/Off” (Activación/desactivación de caja). Como esta almohadilla consta de tres zonas (aro abierto (A), aro cerrado (B) y parche (C)), tendrá tres fuentes de entrada de activador. Si se utilizará entonces el controlador de almohadilla para cambiar el parámetro SnareOn/Off (Activación/desactivación de caja) de “on” a “off” o viceversa, podría hacerse que la almohadilla tuviera un total de seis fuentes de entrada de activador.

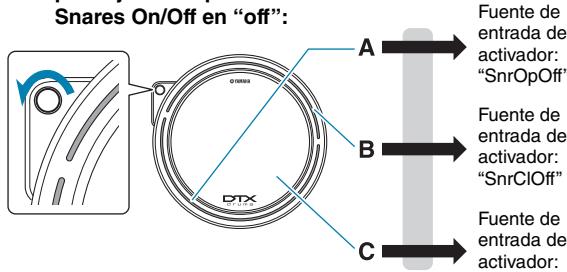
● Combinación de tres zonas y un controlador de almohadilla para obtener seis fuentes de entrada de activador

Ejemplo: XP100SD

- Cuando se gira a la derecha el controlador de almohadilla para ajustar el parámetro Snares On/Off en “on”:



- Cuando se gira a la izquierda el controlador de almohadilla para ajustar el parámetro Snares On/Off en “off”:



Configuraciones de activadores

El DTX700 utiliza una serie de parámetros denominados configuraciones de activadores para garantizar que las señales de activador de las almohadillas y los controladores se procesan de forma óptima. Además de la sensibilidad real de la almohadilla cuando se golpea, una configuración de activadores puede incluir ajustes de parámetros que impidan que se produzca un par de señales de activador en respuesta a un solo golpe (es decir, la activación doble) y que almohadillas distintas a la golpeada produzcan señales de activador no deseadas (diafonía). El DTX700 incluye de fábrica un total de 9 configuraciones de activador preajustadas que se adaptan a muchas necesidades distintas y además puede crear hasta 20 configuraciones de activador de usuario únicas adaptadas a sus requisitos individuales.

Almohadillas y tomas de entrada de activador

Tal y como se ha descrito anteriormente, algunas almohadillas incluyen varias fuentes de entrada de activador, cada una de las cuales puede generar sus propias señales de activador. La función del DTX700 es recopilar y procesar estas señales, pero los tipos de señales de activador gestionadas dependerán de las tomas de entrada de activador que se utilicen para la conexión. Para obtener la información más actualizada de la correspondencia entre tipos de almohadillas y tomas de entrada de activador del DTX700, consulte la siguiente página web.

<http://dtxdrums.yamaha.com/>

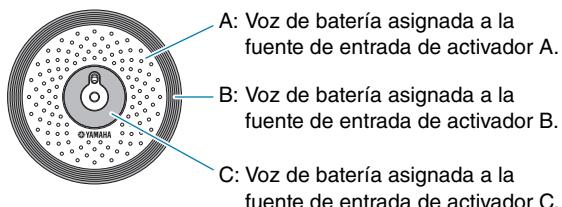
Juegos de batería y voces

Al recibir la señal de activador, el generador de tonos interno del DTX700 reproduce la voz asignada a la correspondiente fuente de entrada de activador. El término “juego” se utiliza para referirse a un conjunto completo de asignaciones de voz para todas las fuentes de entrada de activador, y el DTX700 incluye de fábrica 50 juegos de batería predeterminados. No obstante, podrá modificar estos juegos de batería del modo que desee. En muchos casos, basta con seleccionar uno de los juegos de batería predeterminado para sus interpretaciones, pero si desea crear juegos originales, es importante que comprenda el funcionamiento interno del DTX700, incluida la estructura de los juegos de batería.

■ Asignaciones de voz para fuentes de entrada de activador

Puesto que las voces se pueden asignar libremente a cada fuente de entrada de activador que envíe señales de activador desde las almohadillas, se pueden configurar fácilmente los juegos de batería originales. Para conocer más detalles sobre el procedimiento básico, [consulte la página 16](#).

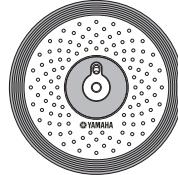
Voces individuales para cada fuente de entrada de activador:



■ Asignaciones de instrumentos para las tomas de entrada de activador

La asignación de voces individualmente a cada fuente de entrada de activador puede llevar mucho tiempo. Para acelerar este proceso, el DTX700 incluye parámetros de instrumento que agrupan las voces de batería asignadas a las múltiples fuentes de entrada de activador correspondientes a cada toma de entrada de activador, es decir las voces de batería asignadas a cada almohadilla. Para conocer más detalles sobre este procedimiento de ajuste de instrumento.

Elección de instrumentos para cada toma de entrada de activador



Al seleccionar un instrumento, todas las voces asignadas a las tres fuentes de entrada de activador de una almohadilla se pueden cambiar juntas.

■ Voces agrupadas como juegos

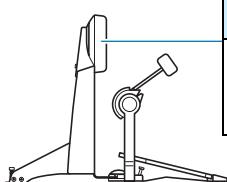
Para la mayoría de intérpretes, los juegos de batería predefinidos que se incluyen en el DTX700 son suficientes para aportar una amplia variedad en las interpretaciones. Sin embargo, si desea personalizar estos juegos predefinidos, puede cambiar el instrumento ajustado para cada toma de entrada de activador y asignar nuevas voces a cada una de las fuentes de entrada de activador de la almohadilla correspondiente. Si desea ir más allá, también puede cambiar las asignaciones de voz en cada fuente de entrada de activador para crear juegos de batería ajustados con precisión a sus necesidades individuales ([consulte la página 16](#)).

Almohadillas de tres zonas (como la PCY135):

Fuente de entrada de activador	Capa ^{*1}	Número de nota MIDI	Capa ^{*2}	Instrumento
Crash1Bw	Capa A	Nº de nota	Voz	Instrumento
	Capa B	Nº de nota	Voz	
	Capa C	Nº de nota	Voz	
	Capa D	Nº de nota	Voz	
Crash1Eg	Capa A	Nº de nota	Voz	Instrumento
	Capa B	Nº de nota	Voz	
	Capa C	Nº de nota	Voz	
	Capa D	Nº de nota	Voz	
Crash1Cp	Capa A	Nº de nota	Voz	Instrumento
	Capa B	Nº de nota	Voz	
	Capa C	Nº de nota	Voz	
	Capa D	Nº de nota	Voz	

Almohadillas de una zona (como la KP65):

Fuente de entrada de activador	Capa ^{*1}	Número de nota MIDI	Capa ^{*2}	Instrumento
Kick	Capa A	Nº de nota	Voz	Instrumento
	Capa B	Nº de nota	Voz	
	Capa C	Nº de nota	Voz	
	Capa D	Nº de nota	Voz	



*1: Consulte la [página 6](#) para obtener información detallada.

*2: Sonidos ajustados con los parámetros VoiceCategory y VoiceNumber en la página Kit/Voice del área Menu.

Sonidos producidos con las almohadillas

Siempre que el generador de tonos interno del DTX700 recibe una señal de activador producida al golpear una almohadilla o al accionar un controlador, reproducirá la voz o la canción asignada a esa almohadilla o controlador. Tal y como se describe a continuación, se admiten tres tipos distintos de asignación: voces, canciones y ondas.

• Voces

Sonidos de batería como cajas, bombos y platos; sonidos de percusión; y sonidos de instrumentos tonales, como el piano, el xilófono y la guitarra.

• Canciones

Frases que contienen datos de interpretación para diversos tipos de instrumentos.

• Ondas

Archivos de audio importados en el DTX700 desde diversas fuentes.

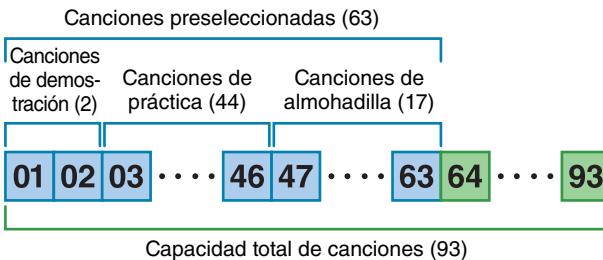
La página Kit/Voice del área Menu se utiliza para asignar voces, canciones y ondas a almohadillas y controladores. En esa página, las asignaciones disponibles se clasifican por tipo de instrumento musical (en el caso de las voces), como canciones o como ondas. Aunque estos tres tipos de asignaciones se pueden definir para las almohadillas de la misma manera, es importante recordar que cada tipo de voz se reproduce de una manera distinta y está configurada con parámetros distintos.

■ Voces

El DTX700 incluye de fábrica una amplia biblioteca de sonidos de batería, como cajas, bombos y platos, así como una amplia gama de sonidos de instrumentos de percusión. También se incluyen sonidos de muchos instrumentos tonales, como el piano, el xilófono o la guitarra. El término "voz" hace referencia a estos sonidos integrados de instrumentos. Las voces de batería y percusión de este conjunto no están fijas en un tono específico, sino que puede ajustar de forma intuitiva su afinación para adaptarse a los sonidos de otros instrumentos. Puede asignar instrumentos tonales, como el piano y la guitarra a almohadillas con un ajuste de tono específico, con lo que puede tocar juntas varias notas distintas para producir acordes; además, también puede hacer que las almohadillas activen notas sucesivas de una frase cada vez que se golpeen, para tocar partes melódicas ([consulte la página 21](#)). La sincronización y la fuerza con la que toca se reflejan en el sonido producido por las voces predefinidas. Esto permite interpretar con prácticamente el mismo nivel de expresividad que ofrecen los instrumentos acústicos.

■ Canciones

Con el DTX700 puede interpretar canciones completas simplemente golpeando una almohadilla. De la misma manera que los sonidos de caja se producen golpeando una almohadilla que tiene asignada una voz de caja, puede iniciar y detener la reproducción de canciones golpeando las almohadillas a las que están asignadas. En efecto, las almohadillas con canciones asignadas funcionan como interruptores de activación/desactivación cuando se golpean (independientemente de la fuerza o suavidad con que se golpeen realmente). El DTX700 incluye de fábrica 63 canciones con datos de interpretación de una serie de géneros de instrumentos distintos (2 canciones de demostración, 44 canciones de práctica y 17 canciones de almohadilla), y al asignarlas libremente a las almohadillas, puede crear fácilmente juegos individualizados. Para mayor flexibilidad, también puede copiar las interpretaciones que haya grabado (con el botón [REC] (grabar)) e incluso importar archivos MIDI estándar (formato 0) para crear hasta 93 canciones ([consulte la página 36](#)).



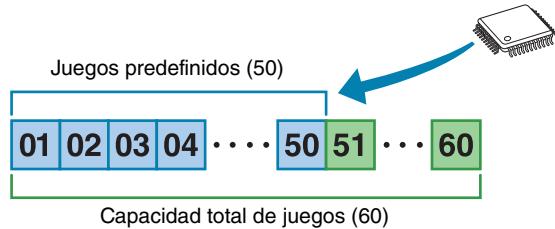
■ Ondas

El DTX700 está totalmente equipado para reproducir archivos de audio que se pueden crear, editar y reproducir en ordenadores. Normalmente denominados "muestras" o "datos de muestreo", estos archivos contienen partes breves de un sonido. Sin embargo, en el contexto del DTX700, se denominan "ondas". Se pueden importar archivos de audio WAV o AIFF en la memoria de ondas del instrumento y asignarse a almohadillas de manera parecida a como se asignan las voces y las canciones ([consulte la página 55](#)). También puede editar ondas importadas. Dado que los archivos de audio importados en la memoria de ondas del DTX700 se asignan a almohadillas como un sonido único, de manera parecida a las voces y las canciones, en este manual se usa el término "datos de onda" por analogía con los términos "datos de voz predefinida" o "datos de canción". En cambio, el término "archivo de onda" hace referencia a datos que aún no se han importado y se procesan en formato de archivo en un ordenador, sampler o dispositivo de memoria USB.

Estructura del juego

En lo que respecta al DTX700, el término "juego" hace referencia a un conjunto de voces, canciones y ondas asignadas a las tomas de entrada de activador (1 a 12) y a la toma [HI-HAT CONTROL] (Control de charles) (abierta y cerrada). Para mayor comodidad, el módulo activador de batería incluye de fábrica 50 juegos predefinidos distintos. Sin embargo, también puede crear sus propios juegos. El instrumento puede almacenar internamente hasta 60 juegos. Y si por cualquier motivo debe reiniciar la personalización desde el principio, puede pulsar el botón [KIT] para acceder al área Kit y luego pulsar el botón [F3] (INIT KIT) para restablecer los ajustes predeterminados de fábrica.

Con INIT KIT, puede restablecer la configuración predeterminada de fábrica para los juegos predefinidos.



■ Juegos y voces

En el DTX700, los datos de voces se agrupan y almacenan en unidades de juegos. Es decir, cada juego contiene la información de las voces para todas sus asignaciones de almohadillas y controladores. Siempre que se crea un juego de usuario modificando voces, en el juego no se almacenan las voces en sí, sino los ajustes de todos los parámetros asociados, como la afinación, el efecto panorámico, el tiempo de ataque, el tiempo de liberación, los efectos, etc. Como es de esperar, cada almohadilla puede tener ajustes de parámetros distintos ([consulte la página 16](#)). Por esta razón, aunque en la pantalla se indique que una misma voz está asignada a dos o más almohadillas, los sonidos producidos por cada una de ellas no tienen que coincidir necesariamente.

■ Voces y capas

El DTX700 ofrece cuatro capas (de la A a la D) para cada fuente de entrada de activador. Por ello, puede asignar hasta cuatro voces distintas a cada una. Además, estas voces dispuestas en capa pueden activarse de tres maneras distintas. Por ejemplo, en modo Stack se tocan todas a la vez, en modo Alternate se toca una distinta en cada golpe y en modo Hold se pueden retener y desactivar en cada golpe sucesivo. (Utilice el parámetro Mode de la página Kit/MIDI/Assign del área de Menu para establecer estos ajustes.)

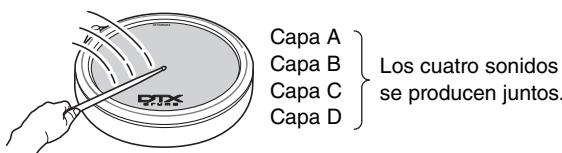
Para superponer varias voces, en primer lugar seleccione la fuente de entrada de activador y utilice el parámetro Note de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu para asegurarse de que se ha asignado un número de nota MIDI a cada una de sus capas. A continuación, utilice el parámetro Mode mencionado anteriormente para establecer el modo en el que las voces dispuestas en capas se van a activar, y por último, utilice los parámetros VoiceCategory y Number de la página Kit/Voice del área Menu para asignar voces adecuadas a cada capa.

NOTA

- Al asignar una canción de almohadilla a una fuente de entrada de activador, sólo se puede configurar una capa para ella.

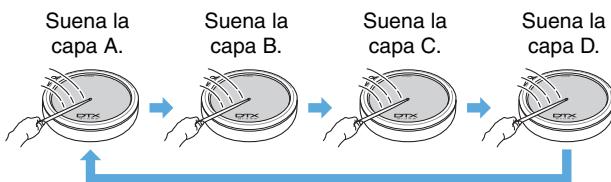
● Stack

Las cuatro capas sonarán simultáneamente.



● Alternate

Las capas individuales sonarán secuencialmente.



■ Voces y números de notas MIDI

Es importante saber que las voces se asignan realmente a los números de nota MIDI siempre que se utiliza el modo Stack o el modo Alternate ([consulte la página 21](#)). Con estos modos, los sonidos que se reproducen juntos se ajustan con los números de nota MIDI y no con las voces. Para cambiar la correspondencia entre números de nota MIDI y voces dentro del juego actual, puede seleccionar las voces asignadas a los números de nota MIDI en la página Kit/Voice del área Menu.

Efectos

El procesador de efectos integrado en la unidad DTX700 aplica efectos especiales de audio a la salida del generador de tonos para modificar y realzar el sonido de diversas maneras. Estos efectos, que normalmente se aplican durante las fases finales de la edición, le permiten optimizar el sonido para ajustarse mejor a sus requisitos específicos.

■ Diseño del procesador de efectos

El DTX700 puede aplicar efectos a la salida del generador de tonos mediante las cuatro unidades de efectos siguientes.

● Efecto de variación

Los efectos de variación permiten modelar el sonido de diversas maneras. Se puede seleccionar un tipo específico de efecto de variación para cada juego y también se puede especificar el grado en que debe aplicarse este efecto a cada capa (con el parámetro VarSend(Dry) (Nivel de transmisión de variación) en la página Kit/Voice del área de Menu).

● Chorus (Coro)

Los efectos de coro cambian las características espaciales de los sonidos a los que se aplican. Se puede seleccionar un tipo específico de efecto coro para cada juego y también se puede especificar el grado en que debe aplicarse este efecto a cada capa (con el parámetro ChoSend (Nivel de transmisión de coros) en la página Kit/Voice del área de Menu).

● Reverb (Reverberación)

Los efectos de reverberación añaden una atmósfera cálida a los sonidos, simulando las reflexiones complejas de espacios de interpretación reales, como una sala de conciertos o un club pequeño. Se puede seleccionar un tipo específico de efecto de reverberación para cada juego y también se puede especificar el grado en que debe aplicarse este efecto a cada capa (con el parámetro RevSend (Nivel de transmisión de variación) en la página Kit/Voice del área de Menu).

NOTA

- El grado en el que las canciones se procesan con estas unidades de efecto se pueden especificar con el parámetro VarSend(Dry) (Nivel de transmisión de variación), el parámetro ChoSend (Nivel de transmisión de coro) y el parámetro RevSend (Nivel de transmisión de reverberación) en la página Song/MIDI del área Menu; además, estos ajustes se pueden guardar luego como parte de los datos correspondientes de la canción.

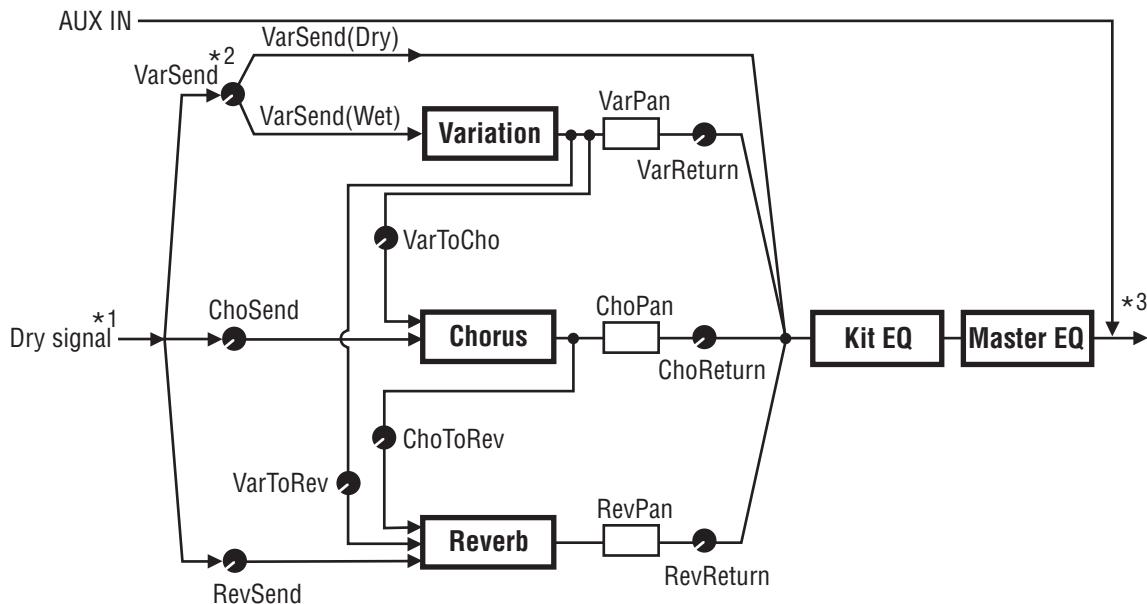
● Kit EQ (Ecualizador del juego)

Al ser compatible con la ecualización de cuatro bandas, la unidad de efecto Kit EQ (Ecualizador del juego) puede configurarse de forma distinta para cada kit (con los parámetros de la página Kit/EQ del área de Menu).

● Master EQ (Ecualizador principal)

El ecualizador principal, que procesa el sonido global del instrumento justo antes de la salida, ofrece ecualización de tres bandas. Esta unidad de efecto se configura con la página Utility/Master EQ del área Menu y el cambio de juegos no tiene ningún efecto en sus ajustes de ecualización.

■ Flujo de señales del efecto



*1: Las voces de pista clic no se pueden enviar a efectos.

*2: Con el parámetro VarSend(Dry) (Nivel de transmisión de variación), puede ajustar el equilibrio requerido entre la cantidad de la señal que omitirá el efecto (el nivel seco) y la cantidad que se enviará al efecto (el nivel húmedo).

*3: No es posible aplicar efectos a la entrada de audio externa a través del puerto [AUX IN] (entrada auxiliar).

■ Efectos y categorías de efectos

Los diversos efectos individuales proporcionados por las unidades de efectos de este instrumento se clasifican en varias categorías. A continuación se describen las distintas categorías y los efectos que contienen. Es recomendable consultar estas descripciones al ajustar efectos. La tabla de efectos de cada categoría indica cuál de las unidades de efectos, es decir, Reverberación (Rev), Coro (Cho) o Variación (Var), se puede usar para aplicar el efecto deseado. Todo efecto marcado con un símbolo ✓ se puede seleccionar y modificar en las páginas de ajuste de parámetros de la unidad de efectos correspondiente.

● Compresor y ecualizador

Compressor es un efecto que suele utilizarse para limitar y comprimir las características dinámicas (volumen bajo o alto) de una señal de audio. En el caso de las partes vocales y de guitarra, y otras señales con una dinámica muy variable, este efecto comprime la gama dinámica de forma que los sonidos bajos suenan más altos y los altos, más bajos. Las características de ataque y disminución de un efecto Compressor se pueden ajustar para modificar cómo de contundentes o sostenidas suenan las señales de audio. En cambio, la compresión multibanda divide la entrada en tres bandas de frecuencia distintas que son procesadas por separado; por ello, este tipo de efecto se puede considerar como una combinación de compresión y ecualización.

Tipo de efecto	Var	Descripción
Compressor	✓	Compresor relativamente rápido, adecuado para interpretaciones en solitario.
MltBndComp	✓	Compresor de tres bandas.
3 Band EQ	✓	El compresor de tres bandas también proporciona ecualización.
Vintage EQ	✓	Ecualizador paramétrico de cinco bandas antiguo.
Enhancer	✓	Agrega armónicos de orden superior para realizar la presencia de un sonido.

● Expansión y cambio de fase

Un efecto Flanger (Expansión) crea un sonido metálico y envolvente, similar al de un avión. Aunque este efecto se basa en los mismos principios básicos que los efectos de coro, usa tiempos de retardo más cortos y también incorpora realimentación para producir un sonido de expansión muy característico. En lugar de usarse constantemente en toda la canción, es más apropiado usarlo en partes específicas para agregar variedad. En cambio, un efecto Phaser (Cambio de fase) introduce un cambio de fase en el sonido que se está procesando antes de devolverlo a la entrada del efecto mediante un circuito de realimentación para producir un tono melodioso aunque animado característico. Este efecto, que en general es un poco más suave que un efecto Flanger, se puede usar en una gran variedad de situaciones y, por ejemplo, se suele usar con pianos eléctricos para suavizar su sonido de diversas maneras.

Tipo de efecto	Cho	Var	Descripción
SPX Flanger	✓	✓	Produce un sonido metálico y envolvente.
TempoFlanger	✓	✓	Rebordeado con sincronización de tempo.
PhaserMono	—	✓	Flanger mono con sonido de época.
PhaserStereo	—	✓	Flanger estéreo con sonido de época.
TempoPhaser	—	✓	Cambiador de fase con sincronización de tempo.

● Distorsión

Como su nombre indica, un efecto de distorsión produce una distorsión en el sonido de entrada. Produce un sonido similar al de un amplificador ajustado demasiado alto o que recibe una señal que ya está suficientemente alta. Este tipo de efecto se usa mucho para agregar un toque duro y punzante; el sonido resultante se caracteriza por su espesor global y por largos sostenidos. Este espesor se logra a partir del gran número de armónicos contenidos en las señales recortadas. Los sostenidos más largos no se producen estirando el sonido original, sino amplificando y distorsionando la parte que se atenúa despacio y no se escucha normalmente.

Tipo de efecto	Var	Descripción
AmpSim 1	✓	Simulación de amplificador de guitarra.
AmpSim 2	✓	Simulación de amplificador de guitarra.
CompDist	✓	Combina compresión y distorsión.
CompDistDly	✓	Combina compresión, distorsión y retardo.

● Wah

Un efecto wah cambia dinámicamente la característica de frecuencia de un filtro para producir un sonido de barrido de filtro poco común. El efecto wah automático cambia la frecuencia de manera cíclica mediante un oscilador de baja frecuencia, mientras que el efecto wah dinámico (touch wah) realiza barridos de filtro en respuesta al volumen de la señal de entrada.

Tipo de efecto	Var	Descripción
AutoWah	✓	Efecto wah automático antiguo.
TouchWah	✓	Efecto wah sensible al volumen clásico.
TouchWahDist	✓	Efecto wah dinámico con distorsión aplicada a la salida.

● Reverberación

Los efectos de reverberación modelan la reverberación compleja producida por los sonidos en espacios cerrados. De esta manera, agregan un efecto de sostenido natural que produce una sensación de profundidad y amplitud. Se pueden usar distintos tipos de reverberación, como sala de conciertos, habitación, placa y escenario, para simular el sonido de entornos acústicos de diversos tamaños y estructuras.

Tipo de efecto	Rev	Var	Descripción
SPX Hall	✓	✓	Emulación de la acústica de una sala de conciertos mediante un algoritmo derivado del procesador multiefectos digital clásico de Yamaha, SPX1000.
SPX Room	✓	✓	Emulación de la acústica de una habitación mediante un algoritmo derivado del procesador multiefectos digital clásico de Yamaha, SPX1000.
SPX Stage	✓	✓	Emulación de la acústica de un escenario mediante un algoritmo derivado del procesador multiefectos digital clásico de Yamaha, SPX1000.
R3 Hall	✓	—	Emulación de la acústica de una sala de conciertos mediante un algoritmo derivado del modelo ProR3 de Yamaha, un reverberador digital para aplicaciones de audio profesionales.
R3 Room	✓	—	Emulación de la acústica de una habitación mediante un algoritmo derivado del modelo ProR3 de Yamaha antes mencionado.
R3 Plate	✓	—	Emulación de la reverberación de placa mediante un algoritmo derivado del modelo ProR3 de Yamaha antes mencionado.
EarlyRef	—	✓	Primeras reflexiones sin reverberación posterior.
GateReverb	—	✓	Simulación de reverberación de compuerta.
ReverseGate	—	✓	Simulación de reverberación de compuerta en orden inverso.

● Coro

El coro reproduce el sonido de varios instrumentos que tocan al unísono para lograr un tono más espeso y profundo. Como todos los instrumentos difieren ligeramente en cuanto al tono y la fase, cuando se tocan juntos producen un sonido global más cálido y amplio. Para reproducir este tipo de comportamiento, los efectos de coro usan el retardo. En concreto, se produce una segunda versión con retardo de la señal original y se le da un efecto de tipo vibrato variando el tiempo de retardo durante un período de aproximadamente un segundo mediante un oscilador de baja frecuencia. Cuando la segunda versión se mezcla con la señal original, el tono resultante suena como si se tocaran varios instrumentos al unísono.

Tipo de efecto	Var	Cho	Descripción
G Chorus	✓	✓	Coro variado y profundo con modulación compleja.
2 Modulator	✓	✓	Efecto de coro que permite ajustar el tono y la modulación de amplitud para obtener un tono más natural y amplio.
SPX Chorus	✓	✓	Realiza la modulación y el espacio con un oscilador de baja frecuencia de 3 fases.
Sinfónica	✓	✓	Modulación multietapa para lograr un coro más amplio.
Ensemble	—	✓	Efecto de coro sin modulación, que se crea agregando un sonido con un tono ligeramente cambiado.

● Trémolo y altavoz giratorio

Los efectos de trémolo se caracterizan por la manera en que modulan el volumen de forma cíclica. Mientras tanto, un efecto panorámico automático mueve el sonido de izquierda a derecha de una manera cíclica similar y un altavoz giratorio simula el característico vibrato de los altavoces giratorios que se usan en los órganos. En un altavoz giratorio, se giran la bocina y el rotor para crear sonidos poco comunes mediante efecto Doppler.

Tipo de efecto	Var	Descripción
AutoPan	✓	Mueve cíclicamente el sonido entre los canales izquierdo y derecho.
Tremolo	✓	Modula cíclicamente el volumen de la señal procesada.
RotarySp	✓	Simulador de altavoz giratorio

● Retardo

Los efectos de retardo crean una versión con retardo de la señal de entrada que se puede usar para muchos fines, como crear una sensación de amplitud o de espesor del sonido.

Tipo de efecto	Var	Descripción
CrossDelay	✓	Un par de retardos que crean realimentación cruzada para producir un sonido que gira entre los canales izquierdo y derecho.
TempoCross-Dly	✓	Un par de retardos con realimentación cruzada y un tiempo de retardo sincronizado con el tempo.
TempoDly-Mono	✓	Un retardo mono individual sincronizado con el tempo de instrumento.
TempoDlySt	✓	Un retardo estéreo individual sincronizado con el tempo de instrumento.
Delay LR	✓	Un retardo con canales izquierdo y derecho independientes.
Delay LCR	✓	Un retardo triple que procesa los canales izquierdo, derecho y central por separado.
Delay LR St	✓	Un retardo estéreo con canales izquierdo y derecho totalmente independientes.

● Varios

Esta categoría incluye los demás tipos de efectos.

Tipo de efecto	Var	Descripción
Isolator	✓	Controla el volumen de bandas de frecuencias individuales mediante eficaces filtros.
Telephone	✓	Reproduce el sonido telefónico cortando las frecuencias altas y bajas.
TalkingMod	✓	Incorpora un formante de tipo vocal en la señal de entrada.
PitchChange	✓	Cambia el tono de la señal de entrada.

■ Parámetros de efectos

Cada uno de los efectos antes mencionados incluye diversos parámetros que permiten ajustar la manera en que procesan la señal de entrada. Estos parámetros permiten optimizar el comportamiento de cada efecto en función de, por ejemplo, el tipo de sonido que se esté procesando o el tipo de música que se esté tocando. Aunque en la tabla siguiente se describe la función de cada uno de estos parámetros, para obtener los mejores ajustes es recomendable escuchar cómo cambian el sonido del efecto correspondiente.

● Parámetros con nombres idénticos

NOTA

- Algunos efectos contienen parámetros con nombres idénticos pero distinta función. En la tabla siguiente se describe por separado la función de cada uno de estos parámetros y se identifican los efectos correspondientes.

Nombre del parámetro	Descripciones
AMDepth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación de amplitud.
AmpType	Este parámetro se usa para ajustar el tipo de amplificador que se va a simular.
Attack	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión.
Bottom ^{*1}	Este parámetro se usa para ajustar el punto inferior del intervalo de barrido del filtro.
Color ^{*2}	Este parámetro se usa para ajustar la modulación de fase fija.
CommonRel	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que el compresor deje de procesar la señal de entrada (común para las tres bandas).
Compres	Este parámetro se usa para ajustar el nivel (es decir, el umbral) de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido.
Cutoff	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la frecuencia de control del filtro.
Delay	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo en términos de duración de notas.
DelayC	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el canal central.
DelayL	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el canal izquierdo.
DelayL>R	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir entre la entrada de sonido a través del canal izquierdo y la salida a través del canal derecho.
DelayR	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el canal derecho.
DelayR>L	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir entre la entrada de sonido a través del canal derecho y la salida a través del canal izquierdo.

*1: El ajuste del parámetro Bottom sólo es válido cuando es menor que el del parámetro Top.

*2: El ajuste del parámetro Color no tiene ningún efecto con determinadas combinaciones de los ajustes Mode y Stage.

Nombre del parámetro	Descripciones
Density	[Efectos de reverberación distintos de EarlyRef] Este parámetro se usa para ajustar la densidad de reverberación.
	[Early Ref] Este parámetro se usa para ajustar la densidad de las primeras reflexiones.
Depth	Este parámetro se usa para ajustar la amplitud del oscilador de baja frecuencia que controla los cambios cílicos de la modulación de fase.
Detune	Este parámetro se usa para ajustar el grado de desafinado de los tonos.
Device	Este parámetro se usa para seleccionar uno de varios dispositivos que distorsionan el sonido de diversas maneras.
Diffuse	[TempoPhaser y EarlyRef] Este parámetro se usa para ajustar la amplitud del sonido producido.
	[Efectos de reverberación distintos de EarlyRef] Este parámetro se usa para ajustar la amplitud de la reverberación.
Directn	Este parámetro se usa para ajustar la dirección de la modulación controlada por el seguidor del envolvente.
Div.FreqH	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia intermedia-alta al dividir el sonido en tres bandas.
Div.FreqL	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia baja-intermedia al dividir el sonido en tres bandas.
DlyLvlC	Este parámetro se usa para ajustar el volumen de retardo para el canal central.
DlyMix	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de mezcla del sonido retardado.
DlyOfst	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento del tiempo de retardo de la modulación.
Drive	Este parámetro se usa para ajustar el grado en que se aplicará el efecto.
DriveHorn	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de modulación producida mediante el giro de la bocina de alta frecuencia.
DriveRotor	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de modulación producida mediante el giro del rotor de baja frecuencia.
DstL.Gain	Este parámetro se usa para ajustar el grado en que se amplifican o cortan las frecuencias bajas del sonido distorsionado.
DstM.Gain	Este parámetro se usa para ajustar el grado en que se amplifican o cortan las frecuencias intermedias del sonido distorsionado.
Edge	Este parámetro se usa para especificar una curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
EQ1Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte de la banda EQ1 (shelving bajo).
EQ1Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ1 (shelving bajo).
EQ2Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ2.
EQ2Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ2.
EQ2Q	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia de la banda EQ2.
EQ3Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ3.
EQ3Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ3.

Nombre del parámetro	Descripciones
EQ3Q	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia de la banda EQ3.
EQ4Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ4.
EQ4Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ4.
EQ4Q	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia de la banda EQ4.
EQ5Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte de la banda EQ5 (shelving alto).
EQ5Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ5 (shelving alto).
ER/Rev	Este parámetro se usa para ajustar los volúmenes relativos de las primeras reflexiones y la reverberación.
F/RDpth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad del efecto panorámico de delante hacia atrás (y sólo es válido cuando PanDirectn está ajustado en "Lturn" o "Rturn").
FBHiDmp	Este parámetro se usa para ajustar cómo disminuye el sonido de realimentación en la banda de frecuencias altas (cuanto menor sea valor, más rápida será la disminución).
FBLevel	[Efectos de coro, efectos de retardo y TempoFlanger] Este parámetro se usa para ajustar qué parte del sonido retardado se realimenta en la entrada del efecto (los valores negativos indican que se invierte la fase).
	[TempoPhaser] Este parámetro se usa para ajustar qué parte de la salida de cambio de fase se realimenta en su entrada (los valores negativos indican que se invierte la fase).
	[Efectos de reverberación] Este parámetro se usa para ajustar el nivel de realimentación del retardo inicial.
FBLvl1	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de realimentación del primer sonido retardado.
FBLvl2	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de realimentación del segundo sonido retardado.
FBTime	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo de realimentación.
FBTime1	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación 1.
FBTime2	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación 2.
FBTimeL	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación izquierdo.
FBTimeR	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación derecho.
Feedback	Este parámetro se usa para ajustar qué parte de la salida del efecto se realimenta a su entrada.
Fine1	Este parámetro se usa para ajustar el primer ajuste de tono preciso.
Fine2	Este parámetro se usa para ajustar el segundo ajuste de tono preciso.
H.Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ de frecuencias altas.
H.Gain	Este parámetro se usa para ajustar cuánto de la banda EQ de frecuencias altas se va a amplificar o recortar.
Height	Este parámetro se usa para ajustar la altura de la habitación simulada.

Nombre del parámetro	Descripciones
HiAtk	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión en la banda de frecuencias altas.
HiGain	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la banda de frecuencias altas.
HiLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de alta frecuencia.
HiMute	Este parámetro se usa para activar y desactivar el silenciamiento de alta frecuencia.
HiRat	[MltBndComp] Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión de la banda de frecuencias altas.
	[Efectos de reverberación] Este parámetro se usa para ajustar el componente de alta frecuencia.
HiTh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de frecuencias altas.
HornF	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación de la bocina de alta frecuencia con el ajuste "fast".
HornS	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación de la bocina de alta frecuencia con el ajuste "slow".
HPF	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte del filtro de paso alto.
InitDly	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que se produzcan las primeras reflexiones.
InitDly1	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el primer retardo.
InitDly2	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el segundo retardo.
InitDlyL	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el retardo del canal izquierdo.
InitDlyR	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el retardo del canal derecho.
InpMode	Este parámetro se usa para cambiar la entrada entre mono y estéreo.
InpSelect	Este parámetro se usa para seleccionar una entrada.
L.Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ de frecuencias bajas.
L.Gain	Este parámetro se usa para ajustar qué cantidad de la banda EQ de frecuencias bajas se va a amplificar o recortar.
L/RDiffuse	Este parámetro se usa para ajustar la diferencia entre los tiempos de retardo del canal izquierdo y el canal derecho para producir un sonido más amplio.
L/RDpth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad del efecto panorámico izquierda-derecha.
Lag	Este parámetro se usa para ajustar un retraso para los tiempos de retardo especificado en términos de duración de notas.
LFODpth	[SPX Flanger, TempoFlanger, SPX Chorus y Symphonic] Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación.
	[Tempo Phaser] Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación de fase.

Nombre del parámetro	Descripciones
LFODiff	Este parámetro se usa para ajustar la diferencia de fase izquierda-derecha entre las formas de onda de modulación.
LFOSpeed	[TempoFlanger, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic y Tremolo] Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de modulación.
	[TempoPhaser] Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de modulación en términos de duración de notas.
	[AutoPan] Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de efecto panorámico automático.
LFOWave	[AutoWah] Este parámetro se usa para especificar si el efecto de barrido de filtro se produce mediante una onda sinusoidal o una onda cuadrada.
	[AutoPan] Este parámetro se usa para ajustar la curva de efecto panorámico.
Livenss	Este parámetro se usa para ajustar la manera en que disminuyen las primeras reflexiones.
LowAtk	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión en la banda de frecuencias bajas.
LowGain	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la banda de frecuencias bajas.
LowLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de baja frecuencia.
LowMute	Este parámetro se usa para activar y desactivar el silenciamiento de baja frecuencia.
LowRat	[MltBndComp] Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión de la banda de frecuencias bajas.
	[Efectos de reverberación] Este parámetro se usa para ajustar el componente de baja frecuencia.
LowTh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de frecuencias bajas.
LPF	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.
M.Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ de frecuencias intermedias.
M.Gain	Este parámetro se usa para ajustar la cantidad de la banda EQ de frecuencias medias se va a amplificar o recortar.
M.Width	Este parámetro se usa para ajustar el ancho de la banda EQ de frecuencias intermedias.
Manual	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la modulación de fase.
MicAngl	Este parámetro se usa para ajustar la inclinación izquierda-derecha del micrófono usado para capturar la salida del altavoz.
MidAtk	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión en la banda de frecuencias intermedias.
MidGain	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la banda de frecuencias intermedias.
MidLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de frecuencia intermedia.

Nombre del parámetro	Descripciones
MidMute	Este parámetro se usa para activar y desactivar el silenciamiento de frecuencia intermedia.
MidRat	Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión de la banda de frecuencias intermedias.
MidTh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de frecuencias intermedias.
MixLvl	Este parámetro se usa para ajustar qué parte del sonido del efecto se realimenta en el sonido sin efecto.
Mode	Este parámetro se usa para ajustar el modo de funcionamiento del efecto phaser.
MoveSpeed	Este parámetro se usa para especificar el tiempo que debe transcurrir antes de que se produzca el sonido ajustado con el parámetro Vowel.
On/Off	Este parámetro se usa para activar y desactivar el aislador.
OutLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida.
OutLvl1	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la primera etapa.
OutLvl2	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la segunda etapa.
Output	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida.
OverDr	Este parámetro se usa para ajustar la manera en que se distorsiona el sonido.
Pan1	Este parámetro se usa para ajustar la primera posición de efecto panorámico estereofónico.
Pan2	Este parámetro se usa para ajustar la segunda posición de efecto panorámico estereofónico.
PanDirectn	Este parámetro se usa para ajustar el tipo de efecto panorámico automático.
PhShiftOfst	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la modulación de fase.
Pitch1	Este parámetro se usa para ajustar el primer tono en unidades de semitono.
Pitch2	Este parámetro se usa para ajustar el segundo tono en unidades de semitono.
PMDepth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación de tono.
Presenc	Este parámetro, que suele existir en amplificadores de guitarra, se usa para controlar la banda de frecuencias altas.
Ratio	Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión.
Release	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que se deje de comprimir el sonido.
Resonance	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia del filtro.
ResoOfst	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la resonancia.
RevDly	Este parámetro se usa para ajustar el intervalo entre las primeras reflexiones y la reverberación posterior.
RevTime	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de reverberación.
RoomSize	Este parámetro se usa para ajustar el tamaño de la habitación.

Nombre del parámetro	Descripciones
Rotor/Horn	Este parámetro se usa para ajustar los volúmenes relativos de la bocina de alta frecuencia y el rotor de baja frecuencia.
RotorF	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia con el ajuste "fast".
RotorS	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia con el ajuste "slow".
Sens	Este parámetro se usa para ajustar la sensibilidad del filtro wah a los cambios del nivel de entrada.
S-FTmHorn	Este parámetro se usa para ajustar cuánto tarda la bocina de alta frecuencia en cambiar entre las velocidades de giro rápida y lenta.
S-FTmRotor	Este parámetro se usa para ajustar cuánto tarda el rotor de baja frecuencia en cambiar entre las velocidades de giro rápida y lenta.
Speaker	Este parámetro se usa para seleccionar el tipo de altavoz que se va a simular.
Speed	[PhaserMono y PhaserStereo] Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de la onda del oscilador de baja frecuencia que controla los cambios cílicos de la modulación de fase.
	[AutoWah] Este parámetro se usa para ajustar la velocidad del oscilador de baja frecuencia.
SpeedCtrl	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación en "fast" o "slow".
Spread	Este parámetro se usa para ajustar la amplitud del sonido de salida del efecto.
Stage	Este parámetro se usa para ajustar el número de pasos del filtro de fase.
Thresh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el efecto empieza a procesar el sonido.
Top *3	Este parámetro se usa para ajustar el punto superior del intervalo de barrido del filtro.
Type	[Efectos Wah] Este parámetro se usa para ajustar el tipo de efecto wah.
	[EarlyRef, GateReverb y ReverseGate] Este parámetro se usa para ajustar el tipo de sonido reflejado.
Vowel	Este parámetro se usa para seleccionar un tipo de vocal.

*3: El ajuste del parámetro Top sólo es válido cuando es igual o mayor que el del parámetro Bottom.

DTX700 Memoria interna

Si almacena los juegos, las canciones y las ondas que ha creado y editado en la memoria interna del DTX700 se asegura de que siempre estarán disponibles para su uso, aunque apague el instrumento. Las configuraciones de activadores y los ajustes de las páginas Utility del área de Menu también se pueden almacenar en la memoria para su reutilización posterior.

■ Datos almacenados en el DTX700

Se pueden almacenar los siguientes datos de ajustes en la memoria interna del DTX700.

- Juegos
- Canciones
- Ondas
- Configuraciones de activadores
- Otros ajustes de utilidad

NOTA

- Siempre que se guarden o se carguen archivos de datos o se importen ondas y archivos MIDI, los datos correspondientes se almacenan automáticamente en la memoria. No se pueden almacenar los ajustes de un cierto número de parámetros.

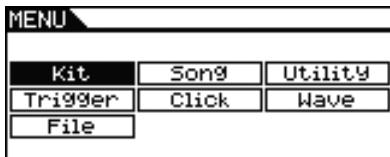
■ Guardar y cargar archivos de datos

Todos los elementos de datos antes mencionados que se pueden almacenar en la memoria interna del DTX700 también se pueden guardar como archivos en un dispositivo de almacenamiento USB. Siempre que sea necesario, se pueden cargar de nuevo estos archivos en el módulo activador de batería desde el dispositivo de almacenamiento. Para conocer más detalles, consulte la descripción de las páginas File del área de Menu ([consulte la página 57](#)).

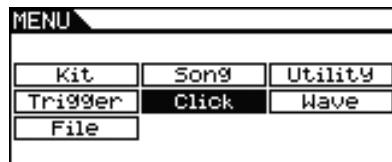
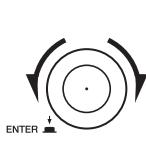
Funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu

La forma en que aparece y funciona el cursor en las páginas del área Menu difiere del resto de páginas.

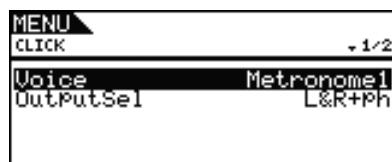
■ Páginas de navegación



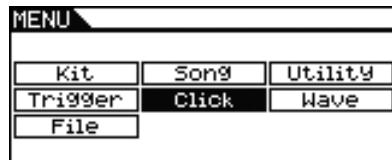
Al girar el selector en las páginas de tipo navegación, el cursor (es decir, el texto invertido) se mueve en la dirección correspondiente.



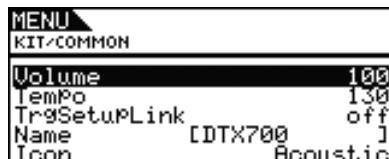
Al pulsar el selector, puede subir un nivel en el área Menu.



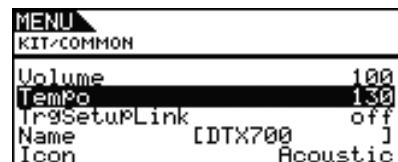
Para retroceder un paso hacia la parte superior de la página, pulse el botón [EXIT].



■ Páginas de parámetros



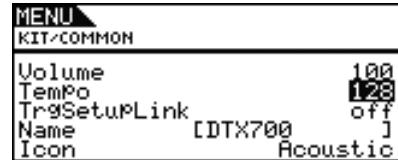
Al girar el selector en las páginas de tipo parámetro, el cursor (es decir, el texto invertido) se mueve hacia arriba y hacia abajo en la lista que se muestra.



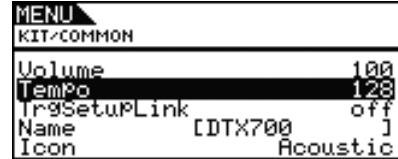
Al pulsar el selector, el cursor acercará el valor de la derecha.

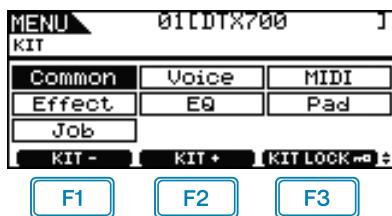


Así podrá girar el selector para cambiar el valor seleccionado por el cursor.



Al pulsar de nuevo el selector, el cursor se alejará para seleccionar toda la fila.





- F1** : El número de juego actual se reduce en 1.
- F2** : El número de juego actual se aumenta en 1.
- F3** : El número de juego actual se bloquea.

NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F2], el número de juego actual aumentará o se reducirá de diez en diez.
- Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

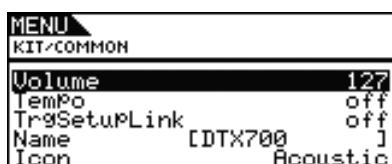
Para los ajustes que afectan a juegos completos

KIT/COMMON

■ Lista de funciones

- Common
 - Volume
 - Tempo
 - TrgSetupLink
 - Name
 - Icon

KIT/COMMON



Volumen (Volume)

Utilice este parámetro para ajustar el volumen del juego completo.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si cambia el ajuste del parámetro Volume para el canal MIDI 10 en la página Kit/MIDI/Other del área Menu, se aplicará automáticamente el mismo valor al parámetro Volume de esta página. Sin embargo, lo contrario no es cierto; es decir, el parámetro Volume para el canal MIDI 10 de la página Kit/MIDI/Other del área Menu no se ve afectado por los cambios realizados en esta página.

Tempo

Utilice este parámetro para especificar el tiempo que debe establecerse automáticamente al seleccionar el juego de batería actual. Un ajuste “off” significa que el tiempo no cambiará automáticamente cuando se seleccione el juego actual; es decir, se mantiene el tiempo del juego seleccionado previamente.

Ajustes: off, 30 a 300

NOTA

- Si hay ondas asignadas a alguno de las almohadillas del juego, el tiempo (o velocidad) con que se reproducen no se verá afectado por el ajuste del tiempo del juego.

Vínculo de configuración de activadores (TrgSetupLink)

Utilice este parámetro para especificar la configuración de activadores que debe usarse cuando se seleccione el juego actual. Puede asignar una configuración de activadores a cada juego de batería. Seleccione “off” si el juego de batería seleccionado actualmente no necesita una configuración de activadores especial.

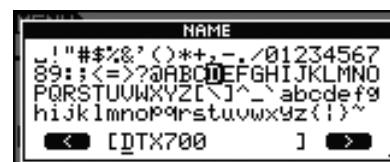
Ajustes: off, 1 a 20

Nombre (Name)

Utilice este parámetro para establecer un nombre para el juego seleccionado actualmente. Puede asignar un nombre con una longitud máxima de 12 caracteres a los juegos de batería.

■ Ajuste de un nombre de juego

1. Pulse el selector para que aparezca la página de nombre del juego.
2. Desplace el cursor dentro del campo de nombre con los botones [F1] y [F3] y seleccione un carácter para esa posición girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC]. Se pueden utilizar los siguientes caracteres.

**NOTA**

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F3], el cursor se desplazará al inicio o al final del campo del nombre del juego.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [-/DEC] o [+/INC], o alternativamente, mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el selector, el cursor saltará entre los caracteres “_”, “0”, “A”, “a” y “~”.
- 3. Una vez que haya introducido el nombre necesario, pulse el selector o el botón [EXIT] para volver a la página anterior.
- 4. Pulse el botón [STORE] y el selector para almacenar el nuevo ajuste.



Icono (Icon)

Una imagen de lo que podría representar para el artista el juego actual se puede mostrar a la derecha de la página Kit (se accede con el botón [KIT]). Con el parámetro Icon, puede cambiar la ilustración utilizada para el juego. Además, también puede seleccionar "off" para que no se muestre ningún ícono.

Ajustes: Acoustic, Rock, Electric, Percuss, RhythmBox, Effect, R&B/H-HOP, PadSong, off

Para ajustes relacionados con las voces

KIT/VOICE

■ Lista de funciones

```
Voice
└ VoiceCategory
└ VoiceNumber
└ Tune
└ Note
└ Volume
└ Pan
└ Attack
└ Decay
└ Release
└ Filter
└ Q
└ VarSend(Dry)
└ ChoSend
└ RevSend
└ Mono/Poly
└ AltGroup
└ SliderSelect
```

KIT/VOICE 1/6

La estructura de la página Kit/Voice depende de la voz seleccionada actualmente entre otros ajustes.

- Si se ha seleccionado una voz (es decir, ni una canción ni un número de nota MIDI) para la almohadilla actual ([consulte la página 17](#)):



- Si se ha seleccionado una canción para la almohadilla actual ([consulte la página 17](#)):



- Si se ha seleccionado un número de nota MIDI directamente ([consulte la página 18](#)):



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

[Página mostrada cuando se ha seleccionado una voz para la almohadilla actual]



① Almohadilla actual

Esto indica la almohadilla para la que se están realizando los ajustes de voz. Puede cambiar la almohadilla actual golpeando una distinta o pulsando el botón [F1] (ALMOHADILLA) para abrir la ventana emergente y moviendo el selector para realizar una selección.

F1 PAD

Este botón se utiliza para seleccionar la almohadilla actual. Cuando se pulsa, aparecerá una ventana emergente y puede girar el selector para cambiar la almohadilla. Pulse el botón [EXIT] para volver a la ventana emergente. También puede golpear una almohadilla para seleccionarla. En lugar de seleccionar una almohadilla, puede especificar un número de nota MIDI directamente.

Ajustes: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHBwCl, HHBwCl, HHBwCl, HHFtCl, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick, C#-1 a A#5

SHIFT + F1 PAD LOCK (Bloqueo de almohadilla)

Esta combinación de botones se utiliza para fijar la almohadilla que indica ①. Esto significa que puede tocar otras almohadillas sin cambiar la selección actual.

F2 LAYER (Capa)

Este botón se utiliza para seleccionar la capa que desea ajustar. Cada almohadilla consta de hasta cuatro capas, cada una de las cuales se puede utilizar para reproducir una voz distinta.

NOTA

- En esta página, las capas se pueden seleccionar para una almohadilla únicamente cuando se ha asignado un número de nota MIDI a más de una de ellas con el parámetro Note de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu.

F3 AUDITION (Audición)

Este botón se puede pulsar para escuchar la voz establecida sin tener que tocar la almohadilla.

Categoría de voz (VoiceCategory)

Utilice este parámetro para especificar la categoría desde la que se asignará una voz. Además, también puede indicar que se va a asignar una canción o una onda.

Ajustes: Kick, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal, Hi-Hat, LatinPerc, AsiaPerc, AfrcArbcPerc, OrchPerc, ElectricPerc, EFX, Melody, Wave, ♪ Song

Número de voz (VoiceNumber)

Utilice este parámetro para especificar el número de la voz que se va a asignar.

[Página mostrada cuando se ha seleccionado una canción para la almohadilla actual]



F2 PLAYMODE (Modo de reproducción de canción)

Este botón se utiliza para establecer un modo de reproducción cuando una canción se ha asignado a la almohadilla actual.

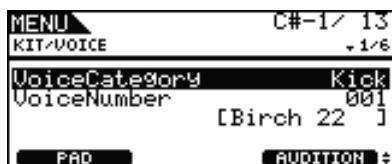
▶	Reproducir: La canción comenzará a reproducirse desde el principio.
▶	Detectar: Se reproducirá un compás sucesivo de la canción cada vez que golpee la almohadilla.
▶	Cortar: Sólo se puede reproducir una canción establecida en este modo cada vez. Es decir, siempre que se active una canción en modo de corte, toda canción que se esté reproduciendo en este modo se detendrá automáticamente.

NOTA

- Se puede reproducir un máximo de tres canciones al mismo tiempo.
- Si el parámetro VoiceCategory está ajustado en "♪ Song", no se mostrará ningún panel más para esta página.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

[Página mostrada cuando se ha seleccionado un número de nota MIDI directamente con el botón [F1] (PAD)]



NOTA

- El parámetro VoiceCategory no se puede ajustar en "Song" cuando se ha seleccionado directamente un número de nota MIDI.

KIT/VOICE 2/6

El parámetro utilizado para la afinación dependerá del tipo de voz asignada a la almohadilla actual.

[Sonidos de batería u ondas (es decir, archivos de sonido importados)]



[Cuando VoiceCategory es "Melody"]



Afinación (Tune)

Utilice este parámetro para ajustar la afinación de la voz asignada en centésimas (0,01 = 1 centésima).

Ajustes: -24.00 a +0.00 a +24.00

NOTA

- Una centésima es una unidad de tono definida como la céntima parte de un semitono (100 centésimas = 1 semitono).

Nota

Utilice este parámetro para establecer el tono de la voz asignada como un número de nota MIDI.

Ajustes: C-2 a G8

Volumen (Volume)

Utilice este parámetro para ajustar el volumen de la voz.

Ajustes: 0 a 127

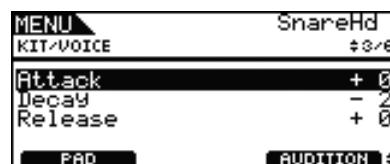
Efecto panorámico de la voz (Pan)

Utilice este parámetro para ajustar el efecto panorámico estereofónico de la voz.

Ajustes: L63 a C a R63

KIT/VOICE 3/6

Los siguientes parámetros se utilizan para ajustar el tono de la voz.



Tiempo de ataque (Attack)

Utilice este parámetro para ajustar el tiempo que se tarda desde que se golpea la almohadilla hasta que la voz asignada alcanza su nivel de pico.

Ajustes: -64 a +0 a +63

Tiempo de caída (Decay)

Utilice este parámetro para ajustar el tiempo que debe tardar la voz en caer a un nivel estable tras alcanzar su nivel de pico.

Ajustes: -64 a +0 a +63

Tiempo de liberación (Release)

Utilice este parámetro para ajustar el tiempo que debe tardar la voz en reducirse progresivamente tras el envío de un mensaje de nota MIDI desactivada.

Ajustes: -64 a +0 a +63

NOTA

- Los mensajes de nota MIDI desactivada no se envían para las almohadillas y las capas para las que el parámetro RcvKeyOff (Recepción de tecla desactivada) se ha ajustado en "off" en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu. Por ello, en este caso el ajuste del tiempo de liberación no tiene ningún efecto.
- Con ciertos tipos de voces, la modificación de los parámetros de tono anterior tendrá un efecto muy limitado.



KIT/VOICE 4/6



Frecuencia de corte de filtro (Filter)

Utilice este parámetro para configurar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Las frecuencias que superen este nivel se quitarán de la voz seleccionada.

Ajustes: -64 a +0 a +63

Resonancia de filtro (Q)

Utilice este parámetro para cambiar el timbre de la voz aumentando las frecuencias en torno a la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 a +0 a +63

KIT/VOICE 5/6

Con los siguientes parámetros, puede ajustar el grado en el que los efectos de variación, coro y reverberación integrados del DTX700 se aplican a las voces individuales.



Nivel de transmisión de variación (VarSend(Dry))

Utilice este parámetro para especificar qué cantidad del sonido producido por la voz se enviará al efecto de variación. (El nivel sin efecto (dry) se muestra entre paréntesis.)

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si se han ajustado capas para la voz actual, puede ajustar un nivel de transmisión para cada una.

Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

Utilice este parámetro para especificar qué cantidad del sonido producido por la voz se enviará al efecto de coro.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- El nivel de transmisión de coro para el juego completo se puede ajustar con el parámetro ChoSend (Nivel de transmisión de coro) de la página Kit/Effect/Mixer del área Menu.
- Si se han ajustado capas para la voz actual, puede ajustar un nivel de transmisión para cada una.

Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

Utilice este parámetro para especificar qué cantidad del sonido producido por la voz se enviará al efecto de reverberación.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- El nivel de transmisión de reverberación para el juego completo se puede ajustar con el parámetro de nivel de transmisión de reverberación (RevSend) de la página Kit/Effect/Mixer del área Menu.
- Si se han ajustado capas para la voz actual, puede ajustar un nivel de transmisión para cada una.

KIT/VOICE 6/6



Polifonía (Mono/Poly)

Utilice este parámetro para especificar cómo deben tratarse los sonidos superpuestos de la misma almohadilla.

mono	Cuando se producen dos sonidos superpuestos golpeando la misma almohadilla, se da prioridad al último sonido y se silencia el primero.
poly	No se aplica esta restricción y se emiten todos los sonidos superpuestos.

Ajustes: mono, poly



Grupo de alternancia (AltGroup)

Utilice este parámetro para asignar voces a grupos de alternancia (es decir, conjuntos monofónicos de almohadillas, de los cuales sólo uno puede producir sonido cada vez). Si no desea tocar juntas varias voces individuales, debe asignarlas al mismo grupo de alternancia. Siempre que se activen voces del mismo grupo de alternancia al tocar las almohadillas, se dará prioridad a la última, y se silenciará la primera. Establezca este parámetro en "off" si no desea asignar a un grupo de alternancia.

Ajustes: off, hhOpen, hhClose, 1 a 124

NOTA

- Los grupos de alternancia "hhOpen" y "hhClose" funcionan de una manera especial: si se activa una voz del grupo "hhClose" después de una voz del grupo "hhOpen", se silencia la voz hhOpen y sólo se reproduce la voz hhClose. No se silencia el sonido anterior para ninguna otra secuencia de activación (por ejemplo, hhOpen seguido de hhOpen, hhClose seguido de hhOpen o hhClose seguido de hhClose).

Selección del control deslizante (SliderSelect)

Utilice este parámetro para seleccionar el control deslizante para controlar el volumen de las voces de la almohadilla actual.

Ajustes: kick, snare, tom, cymbal, hihat, no asg (se selecciona cuando no se necesita ninguna asignación)

Para ajustes relacionados con MIDI

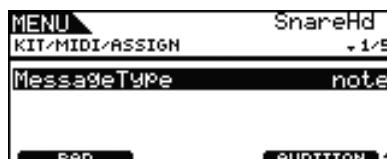
KIT/MIDI

■ Lista de funciones

```

MIDI
└ Assign
    └ MessageType
    └ Mode
    └ Note
    └ MIDI Ch
    └ GateTime
    └ RcvKeyOff
    └ TrgLink
    └ MaskTime
    └ VelLimitLo
    └ VelLimitHi
    └ VelCrossFade
    └ TrgVel
    └ TrgMonoPoly
    └ TrgAltGrp
    └ TG MIDI Sw
    └ TG Switch
    └ MIDI Switch
    └ Other
        └ Transmit
        └ Volume
        └ Pan
        └ MSB
        └ LSB
        └ PC
        └ VarSend(Dry)
        └ ChoSend
        └ RevSend
        └ CC No
        └ CC Val
    
```

KIT/MIDI/ASSIGN 1/5

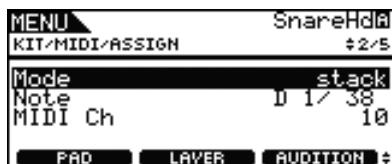


Tipo de mensaje (MessageType)

Utilice este parámetro para establecer el tipo de mensaje MIDI que se enviará siempre que se golpee la almohadilla actual.

note	Se enviará una nota MIDI. Utilice este ajuste si desea producir un sonido al golpear la almohadilla.
CC	Se enviará un mensaje de cambio de control.
PC	Se enviará un mensaje de cambio de programa.
start	Se enviará un comando sysex Start (FA hexadecimal).
continue	Se enviará un comando sysex Continue (FB hexadecimal).
stop	Se enviará un comando sysex Stop (FC hexadecimal).

KIT/MIDI/ASSIGN 2/5



Modo de reproducción (Mode)

Utilice este parámetro para establecer Stack, Alternate o Hold como el modo de interpretación para la almohadilla actual.

stack	Cuando el modo Stack está seleccionado, todas las notas asignadas a la almohadilla se activan simultáneamente. Por ejemplo, puede usar este modo para producir acordes o para activar varias voces y ondas predefinidas con un solo golpe. Para producir un solo sonido, seleccione este modo y asigne una sola voz a la almohadilla.
alternate	Cuando el modo Alternate está seleccionado, las notas asignadas a la almohadilla se tocan individualmente por turnos cada vez que se golpea la almohadilla. Por ejemplo, puede usar este modo para producir un sonido distinto cada vez que golpee la almohadilla.
alternate	Cuando el modo Hold está seleccionado, las notas asignadas a la almohadilla se activan y desactivan de forma alterna cada vez que se golpea la almohadilla. Si, por ejemplo, se ha asignado un sonido sostenido, el primer golpe en la almohadilla lo activará, el siguiente lo desactivará, y así sucesivamente.

Ajustes: stack, alternate, hold

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) de la almohadilla con el parámetro Note (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.

Nota (Note)

Utilice este parámetro para seleccionar una nota MIDI que debe ser enviada por la capa actual. También puede elegir uno de los dos ajustes especiales siguientes.

off	Independientemente del ajuste actual del parámetro Mode, no se envía ninguna nota MIDI cuando se golpea la almohadilla.
skip	Si se selecciona “alternate” para el parámetro Mode, esta capa se saltará. Es decir, no se enviará ninguna nota MIDI cuando le llegue el turno a esta capa. Como alternativa, si se ha seleccionado “stack” o “hold” para el parámetro Mode, este ajuste surte el mismo efecto que “off” (es decir, no se enviará ninguna nota MIDI para esta capa).

Ajustes: off, C#-2/1 a F#8/126, skip

NOTA

- Las voces no pueden asignarse a ningún número de nota en el canal MIDI 10 que aparecen entre paréntesis, por ejemplo, “(C#-2/1)”. Por lo tanto, si se selecciona alguno de estos números, los ajustes para los parámetros VoiceCategory y VoiceNumber de la página Kit/Voice del área Menu aparecerán como “---”.
- Las notas del canal MIDI 10 ya asignadas a una capa se mostrarán con un asterisco delante; por ejemplo, “*C3”.

Canal MIDI (MIDI Ch)

Utilice este parámetro para ajustar el canal MIDI para los mensajes MIDI de la capa actual.

Ajustes: 1 a 16

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas de la almohadilla (consulte la página 4), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.

KIT/MIDI/ASSIGN 3/5

MENU	SnareHdR
KIT/MIDI/ASSIGN	#3/5
GateTime	0.3s
RcvKeyOff	off
TrgLink	off
MaskTime	off
PAD	LAYER
	AUDITION

Duración de entrada (GateTime)

Utilice este parámetro para ajustar la duración de las notas MIDI para la capa actual. Se envía un mensaje de activación de nota MIDI cuando se golpea una almohadilla y poco después se envía el mensaje correspondiente de nota desactivada. El intervalo entre el envío de estas señales se denomina "duración". Este ajuste le permite controlar la duración de las notas MIDI.

Ajustes: 0.0s a 9.9s

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) de la almohadilla con el parámetro Note (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.
- Si el parámetro Mode (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu) se ha ajustado en “hold”, este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.
- Los mensajes de nota MIDI desactivada no se envían para las almohadillas y las capas para las que el parámetro RcvKeyOff (Recepción de tecla desactivada) (también desde la página Kit/MIDI/Assign del área Menu) se ha ajustado en “off”. Así, si desea establecer una duración, debe asegurarse de ajustar RcvKeyOff a “on”.

Recepción de tecla desactivada (RcvKeyOff)

Utilice este parámetro para especificar si se deben o no enviar mensajes de desactivación de nota MIDI para la capa actual. La mayoría de las voces de batería son sonidos simples que disminuyen rápidamente con el tiempo hasta que se silencian; por ello, no es necesario enviar mensajes de desactivación de nota MIDI para detenerlos. De este modo, normalmente este parámetro debe ajustarse en “off”. Sin embargo, si se asigna un sonido que no disminuye a una almohadilla o una capa, puede asegurarse de que se enviará el mensaje de desactivación de nota MIDI requerido ajustando este parámetro en “on”. Además, puede utilizar el parámetro GateTime (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu) para ajustar el tiempo que debe transcurrir desde que se golpea la almohadilla y se envían los mensajes de desactivación de nota MIDI.

Ajustes: off, on

NOTA

- El envío de mensajes de desactivación de nota MIDI se produce automáticamente siempre que se seleccione una canal MIDI distinto del canal 10 para la almohadilla o la capa. En este caso, el ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.

Enlace de activación (TrgLink)

Utilice este parámetro para especificar cuáles de otros activadores de la almohadilla desea que se generen automáticamente cuando se golpea la actual. Seleccione “off” para que se genere únicamente el activador actual. Tenga en cuenta que los ajustes disponibles dependerán del activador ajustado actualmente.

Ajustes: off, rim1, rim2, rim1&2, head, bow, Pad10

Tiempo de máscara (MaskTime)

Utilice este parámetro para especificar la cantidad de tiempo que se debe esperar después de generar el activador actual antes de que pueda volver a generarse. Cuando este parámetro se ajusta en “2.0s”, por ejemplo, DTX700 pasa por alto el activador durante dos segundos después de haber golpeado la almohadilla o zona correspondiente.

Ajustes: off, 20ms a 30.00s

KIT/MIDI/ASSIGN 4/5

MENU	SnareHdR
KIT/MIDI/ASSIGN	#4/5
VelLimitLo	0
VelLimitHi	127
VelCrossFade	0
PAD	LAYER
	AUDITION

Límite de velocidad: Bajo (VelLimitLo)

Límite de velocidad: Alto (VelLimitHi)

Utilice estos parámetros para establecer el intervalo de velocidades dentro del cual la capa actual enviará un mensajes de activación de nota MIDI. El término “velocidad” hace referencia a la rapidez (o fuerza) con la que se golpea una almohadilla. Puede establecer límites inferior y superior con estos parámetros para evitar que se produzca sonido cuando se golpea la almohadilla con demasiada fuerza o con poca fuerza.

Ajustes: 0 a 127

Fundido en varias velocidades (VelCrossFade)

Utilice este parámetro para especificar lo rápido que los niveles de velocidad descenden más allá de los límites de velocidad. Con un ajuste de “0”, por ejemplo, no se producirá ningún sonido para las velocidades fuera del rango definido por los límites. A medida que aumenta este ajuste, los extremos del rango son menos abruptos.

Ajustes: 0 a 127



KIT/MIDI/ASSIGN 5/5



Velocidad de activación (TrgVel)

Utilice este parámetro para controlar el valor de la velocidad de las notas MIDI enviadas cuando se golpea la almohadilla actual.

variable	Los valores de velocidad MIDI reflejarán la fuerza con la que se golpea la almohadilla.
1 a 127	Las notas MIDI se envían con este valor fijo de velocidad, independientemente de la fuerza con que se golpee la almohadilla.

Ajustes: variable, 1 a 127

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) de la almohadilla con el parámetro Note (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.
- No se producirá ningún sonido si ajusta este parámetro en un valor que esté fuera del rango de velocidades establecido por los parámetros VellLimitLo (Límite de velocidad: Bajo) y VellLimitHigh (Límite de velocidad: Alto) (también desde la página Kit/MIDI/Assign del área Menu).

Activador monofónico/polifónico (TrgMonoPoly)

Utilice este parámetro para controlar lo que sucede cuando se golpea repetidamente la almohadilla actual con una sucesión rápida. Si se ajusta en “mono”, el sonido anterior se detendrá antes de que comience el nuevo sonido. Sin embargo, si se ajusta en “poly”, los sonidos anteriores no se detendrán antes de que comience un nuevo sonido.

Ajustes: mono, poly

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) de la almohadilla con el parámetro Note (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.
- Los mensajes de nota MIDI desactivada no se reciben para las almohadillas y las capas para las que el parámetro RcvKeyOff (Recepción de tecla desactivada) (también desde la página Kit/MIDI/Assign del área Menu) se ha ajustado en “off”. Si desea establecer un activador monofónico (“mono”), debe asegurarse de ajustar RcvKeyOff en “on”. Esto garantizará el envío de mensajes de desactivación de nota para evitar que se superpongan voces.

Grupo de alternancia de activador (TrgAltGrp)

Utilice este parámetro para asignar la almohadilla actual a un grupo de alternancia de activador si es necesario. Los grupos de alternancia son conjuntos de almohadillas monofónicas y, por lo tanto, no puede haber varias almohadillas de un grupo de alternancia produciendo sonidos a la vez. Si se golpea una almohadilla mientras otra almohadilla del mismo grupo de alternancia ya está produciendo un sonido, se enviará un mensaje de desactivación de nota MIDI para la primera almohadilla, junto con el mensaje de activación de nota MIDI para la segunda almohadilla. Para poder usar grupos de alternancia de activador con voces reproducidas en el canal MIDI 10 hay que activar el envío de mensajes de desactivación de nota MIDI seleccionando “on” para el parámetro RcvKeyOff (Recepción de tecla desactivada) (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu). Puede configurar hasta 32 grupos de alternancia de activador en el DTX700. Si no necesita asignar una almohadilla a un grupo de alternancia de activador, puede ajustar este parámetro en “off”.

Ajustes: off, 1 a 32

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) de la almohadilla con el parámetro Note (también en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.

KIT/MIDI/TG MIDI SW

En la página TG MIDI Switch, puede ajustar cada uno de los canales MIDI del DTX700 para enviar al generador de tonos interno del instrumento, a los dispositivos externos MIDI o a ambos.



1 Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Interruptor del generador de tonos (TG Switch)

Utilice este parámetro para indicar si los mensajes MIDI producidos al tocar almohadillas y cambiar juegos de batería deben enviarse al generador de tonos interno. (Elija “on” para enviar al generador de tonos de DTX700.)

Ajustes: off, on

Interruptor MIDI (MIDI Switch)

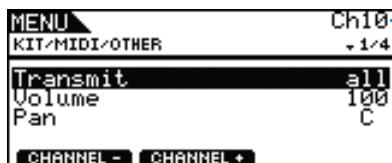
Utilice este parámetro para indicar si los mensajes MIDI producidos al tocar almohadillas y cambiar juegos de batería deben enviarse a través del conector [MIDI OUT] en el panel posterior o el puerto [USB TO HOST] del panel lateral. (Elija “on” para el envío.)

Ajustes: off, on



KIT/MIDI/OTHER 1/4

Desde la página Other, puede establecer diversos mensajes MIDI que deberán enviarse siempre que se cambie el juego.



1 Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Transmitir (Transmit)

Utilice este parámetro para indicar qué mensajes MIDI deben enviarse cuando se seleccione el juego actual.

off	No se enviará ningún mensaje MIDI.
all	Se enviarán todos los mensajes MIDI ajustados en esta página (Kit/MIDI/Other).
PC	Sólo se enviarán mensajes de Cambio de programa MIDI y mensajes de Selección de banco MSB y LSB.

Ajustes: off, all, PC

Volumen (Volume)

Utilice este parámetro para establecer el valor de volumen que debe enviarse cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si el parámetro Transmit (también en la página Kit/MIDI/Other del área Menu) se ha ajustado en "off" o en "PC", este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá realizar ninguna modificación.

Efecto panorámico (Pan)

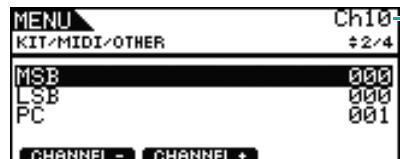
Utilice este parámetro para establecer el valor de efecto panorámico que debe enviarse cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: L63 a C a R63

NOTA

- Si el parámetro Transmit (también en la página Kit/MIDI/Other del área Menu) se ha ajustado en "off" o en "PC", este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá realizar ninguna modificación.

KIT/MIDI/OTHER 2/4



1 Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Selección de banco MSB (MSB)

Utilice este parámetro para establecer el valor MSB de selección de banco que debe enviarse cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 000 a 127

Selección de banco LSB (LSB)

Utilice este parámetro para establecer el valor LSB de selección de banco que debe enviarse cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 000 a 127

Cambio de programa (PC)

Utilice este parámetro para establecer el número de cambio de programa que debe enviarse cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 001 a 128

NOTA

- Si el parámetro Transmit (también en la página Kit/MIDI/Other del área Menu) se ha ajustado en "off", este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá realizar ninguna modificación.



KIT/MIDI/OTHER 3/4

Con los siguientes parámetros, puede ajustar el nivel de transmisión que se debe establecer para cada una de las unidades de efectos correspondientes cuando el juego actual está seleccionado.



1 Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Nivel de transmisión de variación (VarSend(Dry))

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de efecto de variación que se debe enviar cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si el canal MIDI anterior (Ch) se ha ajustado en 10, este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.

Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de coro que se debe enviar cuando se seleccione el juego actual.

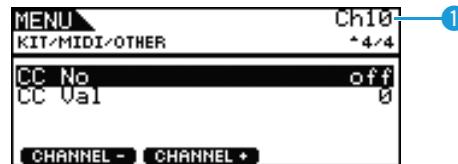
Ajustes: 0 a 127

Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de reverberación que se debe enviar cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 0 a 127

KIT/MIDI/OTHER 4/4



1 Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Número de cambio de control (CC No)

Utilice este parámetro para establecer el tipo de mensaje de cambio de control MIDI que se enviará siempre que se seleccione el juego actual. No se enviará ningún mensaje de cambio de control si se ajusta en “off”.

Ajustes: off, 1 a 95

Valor de cambio de control (CC Val)

Utilice este parámetro para establecer un valor para el mensaje de cambio de control MIDI que se enviará cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si el parámetro Transmit (también en la página Kit/MIDI/Other del área Menu) se ha ajustado en “off” o en “PC”, este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá realizar ninguna modificación.
- Si el tipo de mensaje de cambio de control MIDI establecido aquí coincide con uno de los siguientes tipos de mensaje de cambio de control (también establecidos en la página Kit/MIDI/Other del área Menu), el ajuste de este parámetro tendrá prioridad.

Volume, Pan, VarSend(Dry), ChoSend y RevSend

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Para ajustes relacionados con el efecto

KIT/EFFECT

■ Lista de funciones

```

EFFECT
└ Mixer
  └ VarReturn
  └ VarPan
  └ VarToRev
  └ VarToCho
  └ ChoSend
  └ ChoReturn
  └ ChoPan
  └ ChoToRev
  └ RevSend
  └ RevReturn
  └ RevPan
  └ Variation
    └ Category
      └ Type
  └ Chorus
    └ Type
  └ Reverb
    └ Type

```

KIT/EFFECT/MIXER 1/3

MENU	
KIT-EFFECT-MIXER	
+ 1/3	
VarReturn	96
VarPan	C
VarToRev	0
VarToCho	0

Retorno de variación (VarReturn)

Utilice este parámetro para ajustar el nivel de la señal de retorno del efecto de variación.

Ajustes: 0 a 127

Efecto panorámico de variación (VarPan)

Utilice este parámetro para ajustar el efecto panorámico estereofónico de la señal de retorno del efecto de variación.

Ajustes: L63 a C a R63

Variación a reverberación (VarToRev)

Utilice este parámetro para establecer el grado con el que se envía la salida del efecto de variación al efecto de reverberación.

Ajustes: 0 a 127

Variación a coro (VarToCho)

Utilice este parámetro para establecer el grado con el que se envía la salida del efecto de variación al efecto de coro.

Ajustes: 0 a 127

KIT/EFFECT/MIXER 2/3

MENU	
KIT-EFFECT-MIXER	
+ 2/3	
ChoSend	0
ChoReturn	96
ChoPan	C
ChoToRev	0

Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de coro para el juego actual.

Ajustes: 0 a 127

Nivel de retorno de coro (ChoReturn)

Utilice este parámetro para ajustar el nivel de la señal de retorno del efecto de coro.

Ajustes: 0 a 127

Efecto panorámico de coro (ChoPan)

Utilice este parámetro para ajustar el efecto panorámico estereofónico de la señal de retorno del efecto de coro.

Ajustes: L63 a C a R63

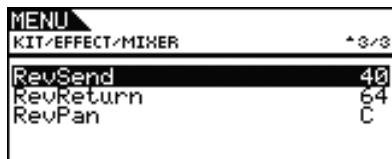
Coro a reverberación (ChoToRev)

Utilice este parámetro para establecer el grado con el que se envía la salida del efecto de coro al efecto de reverberación.

Ajustes: 0 a 127



KIT/EFFECT/MIXER 3/3



Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de reverberación para el juego actual.

Ajustes: 0 a 127

Nivel de retorno de reverberación (RevReturn)

Utilice este parámetro para ajustar el nivel de la señal de retorno del efecto de reverberación.

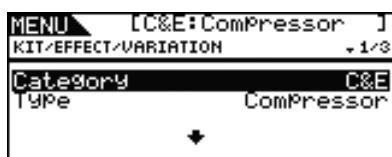
Ajustes: 0 a 127

Efecto panorámico de reverberación (RevPan)

Utilice este parámetro para ajustar el efecto panorámico estereofónico de la señal de retorno del efecto de reverberación.

Ajustes: L63 a C a R63

KIT/EFFECT/VARIATION 1/3



Categoría de variación (Category)

Utilice este parámetro para seleccionar una categoría de efecto de variación.

Ajustes: Consulte el documento *Lista de datos*.

Tipo de variación (Type)

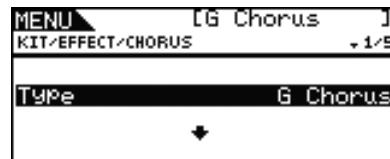
Utilice este parámetro para seleccionar un tipo de efecto de variación.

Ajustes: Consulte el documento *Lista de datos*.

NOTA

- Si el parámetro Type está ajustado en "No Effect", no se mostrará ningún panel más para esta página.

KIT/EFFECT/CHORUS 1/5



Tipo de coro (Type)

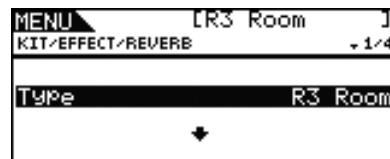
Utilice este parámetro para seleccionar un tipo de efecto de coro.

Ajustes: Consulte el documento *Lista de datos*.

NOTA

- Si el parámetro Type está ajustado en "No Effect", no se mostrará ningún panel más para esta página.

KIT/EFFECT/REVERB 1/4



Tipo de reverberación (Type)

Utilice este parámetro para seleccionar un tipo de efecto de reverberación.

Ajustes: Consulte el documento *Lista de datos*.

NOTA

- Si el parámetro Type está ajustado en "No Effect", no se mostrará ningún panel más para esta página.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Para ajustar la ecualización del juego

KIT/EQ

■ Lista de funciones

EQ
 └ LowGain
 └ LowFreq
 └ LowQ
 └ LowShape
 └ LowMidGain
 └ LowMidFreq
 └ LowMidQ
 └ HighMidGain
 └ HighMidFreq
 └ HighMidQ
 └ HighGain
 └ HighFreq
 └ HighQ
 └ HighShape

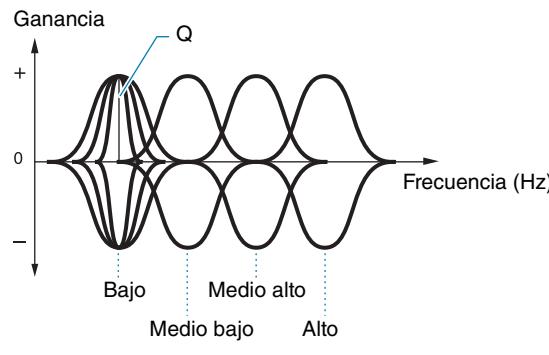
KIT/EQ 1/4 a 4/4

■ Ajuste del ecualizador del juego

Los parámetros de la página Kit/EQ del área Menu se pueden utilizar para ajustar el ecualizador del juego que da forma al tono de las voces, las canciones y otras salidas de audio. En términos específicos, este ecualizador de cuatro bandas permite ampliar o cortar libremente el nivel de señal en torno a una frecuencia central especificada para cada una de las bandas. Además, se pueden ajustar las bandas de frecuencia “low” y “high” a una ecualización de tipo shelving o peaking.

NOTA

- Efectos de ecualización del juego para sonidos de batería y melodía.



MENU		
KIT/EQ		
+ 1/4		
LowGain	+ 0	
LowFreq	80Hz	
LowQ	---	
LowShape	shelving	

MENU		
KIT/EQ		
+ 2/4		
LowMidGain	+ 0	
LowMidFreq	200Hz	
LowMidQ	0.7	

MENU		
KIT/EQ		
+ 3/4		
HighMidGain	+ 0	
HighMidFreq	500Hz	
HighMidQ	0.7	

MENU		
KIT/EQ		
+ 4/4		
HighGain	+ 0	
HighFreq	8.0kHz	
HighQ	---	
HighShape	shelving	

Ganancia baja (LowGain), Ganancia media baja (LowMidGain), Ganancia media alta (HighMidGain) y Ganancia alta (HighGain)

Utilice estos parámetros para aumentar o reducir los niveles de frecuencia central de las bandas de frecuencia baja, media baja, media alta y alta, respectivamente.

Ajustes: -12 a +0 a +12

Frecuencia baja (lowFreq), Frecuencia media baja (LowMidFreq), Frecuencia media alta (HighMidFreq) y Frecuencia alta (HighFreq)

Utilice estos parámetros para establecer las frecuencias centrales de las bandas de frecuencia baja, media baja, media alta y alta, respectivamente.

Ajustes: LowFreq: 32Hz a 2.0kHz cuando LowShape se ajusta en “shelving”
 63Hz a 2.0kHz cuando LowShape se ajusta en “peaking”

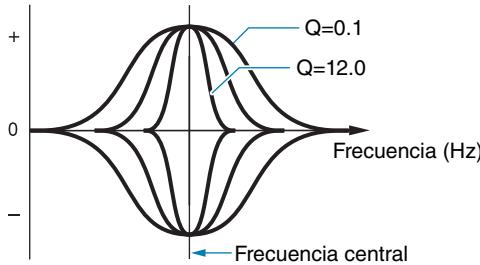
LowMidFreq, HighMidFreq: 100Hz a 10kHz

HighFreq: 500Hz a 16kHz

Q bajo (LowQ), Q medio bajo (LowMidQ), Q medio alto (HighMidQ) y Q alto (HighQ)

Utilice estos parámetros para establecer la anchura de las bandas de frecuencias baja, media baja, media alta y alta, respectivamente. Si se establece un valor alto, afectará a una banda de frecuencias más estrecha y el tono cambiará de forma significativa en torno a la frecuencia central. Si se establece un valor más bajo, afectará a una banda de frecuencias más ancha y el tono cambiará gradualmente en torno a la frecuencia central.

Ajustes: 0.1 a 12.0



NOTA

- Si el parámetro LowShape o HighShape se ha ajustado en "shelving", el ajuste de ancho correspondiente (Q) se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

Forma baja (LowShape) y Forma alta (HighShape)

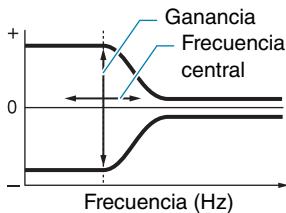
Utilice estos parámetros para establecer los tipos de EQ de las bandas de frecuencias baja y alta, respectivamente.

Ajustes: shelving, peaking

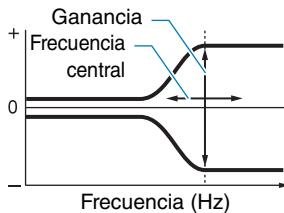
• Shelving

Se aumentarán o recortarán las señales de todas las frecuencias por encima o por debajo de la frecuencia especificada.

EQ bajo

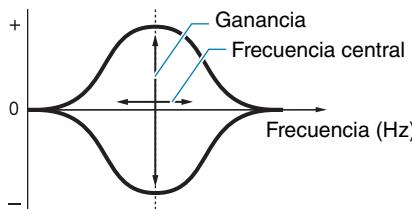


EQ alto



• Peaking

Se aumentarán o recortarán las señales de las frecuencias próximas a la frecuencia central.



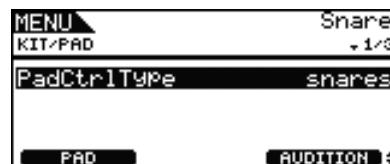
Para ajustes relacionados con almohadillas

KIT/PAD

■ Lista de funciones

Pad
└ PadCtrlType
└ HH Func
└ HH MIDI Ch
└ HH MIDI Type
└ SnaresOn/Off
└ SnaresAdjust
└ SnareBuzz
└ ResonanceLevel

KIT/PAD 1/3



Tipo de control de almohadilla (PadCtrlType)

Cuando una almohadilla que incluye un controlador se conecta al DTX700, este parámetro se puede utilizar para asignarle una función. Antes de realizar un ajuste, asegúrese de pulsar el botón [F1] (PAD) y de seleccionar la toma de entrada del activador al que se ha conectado la almohadilla en cuestión.

off	No se asigna una función al controlador de la almohadilla.
snares	Al girar el controlador de almohadilla, puede cambiar los ajustes de los parámetros SnaresOn/Off (Activación/desactivación de caja) y SnaresAdjust (Ajuste de caja) (también en la página Kit/Pad del área Menu), con lo que se ajusta la tensión de los cables de la caja. Por ejemplo, cuando se gira a la izquierda el controlador de almohadilla (en el sentido contrario al de las agujas del reloj) se afloja progresivamente el cable de la caja y finalmente se retira de la caja. Cuando se gira a la derecha el controlador de almohadilla, se ajusta la tensión del cable de caja. Si el cable de caja se ha retirado, gire el controlador de almohadilla hacia la derecha para que entre en contacto con el caja.
tuning	Al girar el controlador de almohadilla, puede cambiar el ajuste del parámetro Tune (afinación) y SnaresAdjust (Ajuste de caja) en la página Kit/voice del área Menu, con lo que se ajusta la afinación de la voz de batería. Por ejemplo, al girar el controlador de la almohadilla a la izquierda, se reduce el tono y viceversa.
tempo	Al girar el controlador de almohadilla, puede ajustar el tiempo de la canción o de la pista clic. Cuando lo haga, aparecerá la pantalla de ajuste del tempo.
filter	Al girar el controlador de almohadilla, puede cambiar el ajuste del parámetro Filter (Filtro) en la página Kit/voice del área Menu, con lo que se ajusta el tono de la voz de batería. Por ejemplo, al girar el controlador de la almohadilla a la izquierda, se oscurece el tono y viceversa.
snares On/Off	Al girar el controlador de almohadilla, puede cambiar el parámetros SnaresOn/Off (Activación/desactivación de caja) (también en la página Kit/Pad del área Menu) de "off" a "on" y viceversa. Para conocer más detalles, consulte <i>Diseño interno del DTX700</i> (consulte la página 3).

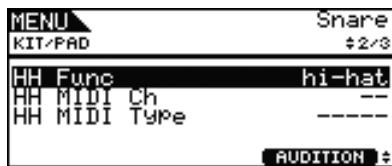
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Ajustes: off, snares, tuning, tempo, filter, snaresOn/Off

NOTA

- El ajuste predeterminado inicial del parámetro PadCtrlType (Tipo de control de almohadilla) varía en función del juego de batería seleccionado.
- El ajuste disponible para el parámetro PadCtrlType (Tipo de control de almohadilla) depende de la toma de entrada de activador a la que se ha conectado la almohadilla. Por ejemplo, los ajustes "snares" y "snaresOn/Off" se encuentran disponibles únicamente cuando se utiliza la toma de entrada del activador [①SNARE].

KIT/PAD 2/3



Función del charles (HH Func)

Utilice este parámetro para especificar cómo debe funcionar un controlador de charles conectado a la toma de entrada del activador [HI-HAT CONTROL].

hi-hat	El controlador del charles funcionará de la manera estándar para tocar el charles.
MIDI	Al pisar el controlador de charles, se emite un mensaje MIDI de acuerdo con los ajustes de los siguientes parámetros HH MIDI Ch (Canal MIDI de charles) y HH MIDI Type (Tipo de MIDI de charles).

Ajustes: hi-hat, MIDI

NOTA

- Cuando este parámetro se ajusta en "hi-hat" y se ha seleccionado "on" para el parámetro SendHH (Transmisión desde controlador de charles) en la página Utility/MIDI del área MENU, se enviarán mensajes de cambio de control 4, correspondientes a la fuerza con que se pisa el controlador de charles, a dispositivos MIDI externos en el canal MIDI 10.
- Cuando se ajusta este parámetro en "MIDI", se envían mensajes MIDI independientemente de los ajustes del parámetro SendHH (Transmisión desde controlador de charles) en la página Utility/MIDI en el área MENU.

Canal MIDI de charles (HH MIDI Ch)

Si se ha ajustado "MIDI" para el parámetro HH Func (Función de charles) (también en la página Kit/Pad del área Menu), utilice este parámetro para ajustar el canal MIDI de forma que emita mensajes MIDI generados por el controlador de charles.

Ajustes: 1 a 16

NOTA

- Si "hi-hat" se ha ajustado para el parámetro HH Func (Función de charles) (también en la página Kit/Pad del área Menu), este ajuste se mostrará como "--" y no se podrá modificar.

Tipo MIDI de charles (HH MIDI Type)

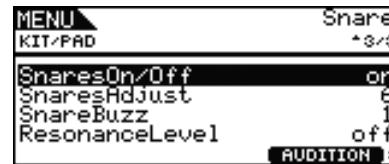
Si se ha ajustado "MIDI" para el parámetro HH Func (Función de charles) (también en la página Kit/Pad del área Menu), utilice este parámetro para ajustar el tipo de mensajes MIDI generados por el controlador de charles.

Ajustes: CC01 a CC95 (cambio de control), AT (pulsación posterior), PBUp (aumento de tono) o PBDown (disminución de tono)

NOTA

- Si "hi-hat" se ha ajustado para el parámetro HH Func (Función de charles) (también en la página Kit/Pad del área Menu), este ajuste se mostrará como "----" y no se podrá modificar.

KIT/PAD 3/3



Activación/desactivación de cable de caja (SnaresOn/Off)

Utilice este parámetro para controlar el comportamiento de la almohadilla conectada a la toma de entrada de activador [①SNARE]. Si se ajusta en "on", se emitirán las voces asignadas a las almohadillas SnareHd, SnareOp y SnareCl. En cambio, si se ajusta en "off", se emitirán las voces asignadas a las almohadillas SnrHdOff, SnrOpOff y SnrCIOff. Para conocer más detalles, consulte la [página 3](#).

Ajustes: off, on

Ajuste de cable de caja (SnaresAdjust)

Utilice este parámetro para ajustar la tensión del cable de la caja. Los valores más altos corresponden a cables más tensados y viceversa.

Ajustes: 1 a 15

NOTA

- Al ajustar este parámetro, también cambia el parámetro* Decay de la página Kit/Voice del área Menu. (*: Sólo se aplica cuando el parámetro VoiceCategory se ha establecido en "SnareHd" o "SnareOp".)

Zumbido de caja (SnareBuzz)

Utilice este parámetro para especificar cómo resuena el efecto de cable de caja con sonido de bombo y timbal. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será el grado de resonancia. Se ajusta en "off" para evitar que resuene el cable de caja.

Ajustes: off, 1 a 5

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Nivel de resonancia (ResonanceLevel)

Utilice este parámetro para especificar si los timbales resonarán con sonidos de bombos. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será el grado de resonancia. Se ajusta en “0” para evitar que resuenen los timbales.

Ajustes: off, 0 a 5

Para tareas de gestión de juegos

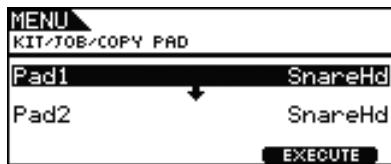
KIT/JOB

■ Lista de funciones

- Job
 - CopyPad
 - CopyKit
 - ExchgPad
 - ExchgKit
 - ClearPad
 - ClearKit

KIT/JOB/COPY PAD

En la página Copy Pad puede copiar ajustes de una almohadilla a otra dentro del juego de batería seleccionado actualmente. Utilice Pad1 para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes deben copiarse y Pad2 para seleccionar la almohadilla en la que se sustituirán los ajustes. A continuación, pulse el botón [F3] (EXECUTE) para copiar los ajustes.



Almohadilla que se va a copiar (Pad1)

Utilice este parámetro para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes desea copiar.

Almohadilla que se va a sustituir (Pad2)

Utilice este parámetro para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes desea sustituir.

Ajustes: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHegOp, HHBwCl, HHegCl, HHfcCl, HHsplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHkick, all (disponible únicamente para Pad2)

KIT/JOB/COPY KIT

Desde la página Copy Kit, puede copiar los ajustes de cualquier juego y sustituir los del juego actual, que puede seleccionarse pulsando el botón [KIT]. Utilice Bank y Number para seleccionar el juego cuyos ajustes desea copiar y luego pulse el botón [F3] (EXECUTE) para copiarlos.



Banco (Bank)

Utilice este parámetro para especificar el tipo de juego que se va a copiar. “PRE” se refiere a los juegos Preset almacenados como ajustes predeterminados de DTX700 y “USER” se refiere a los juegos de User a los que se puede acceder pulsando el botón [KIT] para abrir la página Kit.

Número de juego (Number)

Utilice este parámetro para especificar el número del juego que se va a copiar.

Ajustes: 01 a 50 cuando Bank está ajustado en “PRE”
01 a 60 cuando Bank está ajustado en “USER”

NOTA

- Los juegos predefinidos son ajustes permanentes que sirven como ajustes predeterminados de DTX700. En consecuencia, no puede acceder a ellos pulsando el botón [KIT] ni editar los datos de este juego, por ejemplo, cambiando una voz de batería. Para conocer más detalles sobre la estructura de los datos del juego, [consulte la página 5](#).

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/JOB/EXCHANGE PAD

En la página Exchange Pad puede intercambiar los ajustes de un par de almohadillas. Utilice Pad1 y Pad2 para seleccionar las almohadillas y luego pulse el botón [F3] (EXECUTE) para intercambiar sus ajustes.



Pad1, Pad2

Utilice estos parámetros para seleccionar las dos almohadillas cuyos ajustes desea intercambiar.

Ajustes: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHFtCl, HHSplesh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick

KIT/JOB/EXCHANGE KIT

En esta página, puede seleccionar los dos juegos cuyos ajustes desea intercambiar (es decir, Kit1 y Kit2). A continuación, pulse el botón [F3] (EXECUTE) para intercambiar sus ajustes.



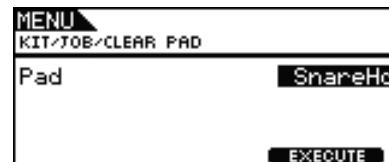
Kit1, Kit2

Utilice estos parámetros para seleccionar los dos juegos cuyos ajustes desea intercambiar.

Ajustes: 01 a 60

KIT/JOB/CLEAR PAD

En la página Clear Pad puede inicializar almohadillas individuales del juego de batería actual (es decir, restaurarlas a los ajustes predeterminados). Utilice el parámetro Pad para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes deseé inicializar y luego pulse el botón [F3] (EXECUTE).



Pad

Utilice este parámetro para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes desea inicializar.

Ajustes: SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHFtCl, HHSplesh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick

KIT/JOB/CLEAR KIT

En la página Clear Kit puede inicializar el juego de batería actual. Simplemente pulse el botón [F3] (EXECUTE) para hacerlo.





F1 : El número de canción actual se reduce en 1.

F2 : El número de canción actual se aumenta en 1.

NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F2], el número de canción actual aumentará o se reducirá de diez en diez.
- Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

■ Lista de funciones

Common

- Loop
- Tempo
- Name

MIDI

- Transmit
- Volume
- Pan
- MSB
- LSB
- PC
- VarSend(Dry)
- ChoSend
- RevSend

Job

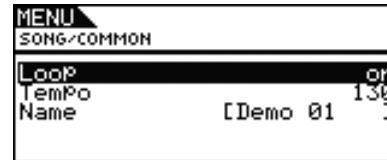
- Clear
- ClearAll
- Copy
- ImprtSMF

MemInfo

Para los ajustes que afectan a todas las canciones

SONG/COMMON

SONG/COMMON



Bucle (Loop)

Si este parámetro se ajusta en “on”, la reproducción de la canción comenzará de nuevo desde el principio cada vez que finalice (reproducción en bucle). Si se ajusta en “off”, la canción se reproducirá una vez hasta el final y después se detendrá (reproducción simple).

Ajustes: off, on

Tempo

Utilice este parámetro para ajustar el tempo para la reproducción de la canción seleccionada.

Ajustes: 30 a 300

NOTA

- Si se asigna una canción a un juego, el tempo del juego ([consulte la página 15](#)) tendrá prioridad con respecto a este ajuste.

Nombre de canción (Name)

Utilice este parámetro para establecer un nombre para la canción actual. Puede asignar un nombre con una longitud máxima de 10 caracteres.

■ Ajuste de un nombre de canción

1. Pulse el selector para que aparezca la página de nombre de la canción.
2. Desplace el cursor dentro del campo de nombre con los botones [F1] y [F3] y seleccione un carácter para esa posición girando el selector o pulsando los botones [-DEC] y [+INC]. Se pueden utilizar los siguientes caracteres.



NOTA

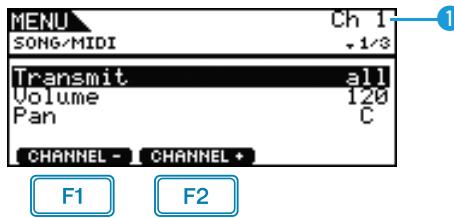
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F3], el cursor se desplazará al inicio o al final del campo del nombre de la canción.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [-DEC] o [+INC], o alternativamente, mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el selector, el cursor saltará entre los caracteres “_”, “0”, “A”, “a” y “~”.

3. Una vez que haya introducido el nombre necesario, pulse el selector o el botón [EXIT] para volver a la página anterior.
4. Pulse el botón [STORE] y el selector para almacenar el nuevo ajuste.

Para ajustes relacionados con MIDI

SONG/MIDI

SONG/MIDI 1/3



F1 : El número de canal MIDI actual se reduce en 1.

F2 : El número de canal MIDI actual se aumenta en 1.

① Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual (1 a 16).

Ajustes: 1 a 16

Transmitir (Transmit)

Utilice este parámetro para especificar qué mensajes MIDI enviará la canción actual al generador de tonos interno y a los dispositivos MIDI externos en el canal MIDI seleccionado.

off	No se enviará ningún mensaje MIDI.
all	Se enviarán todos los mensajes MIDI establecidos aquí.
PC	Sólo se enviarán mensajes de Cambio de programa, incluidos los mensajes de Selección de banco MSB y LSB.

Ajustes: off, all, PC

Volumen (Volume)

Utilice este parámetro para establecer el volumen MIDI (Cambio de control 7) enviado por la canción actual. En lo que se refiere al generador de tonos interno, este valor afecta a todas las voces que se reproducen en el canal MIDI indicado por ①.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" para el parámetro Transmit anterior, este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si cambia el ajuste del volumen para el canal MIDI 10, el ajuste del parámetro Volume del juego actual desde la página Kit/Common del área Menu, también cambiará a este nuevo valor.

Efecto panorámico (Pan)

Utilice este parámetro para establecer el efecto panorámico estereofónico (Cambio de control 10) enviado por la canción actual en el canal MIDI seleccionado. En lo que se refiere al generador de tonos interno, este valor afecta a todas las voces en ese canal.

Ajustes: L64 a C a R63

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" para el parámetro Transmit anterior, este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

SONG/MIDI 2/3



① Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Selección de banco MSB (MSB)

Utilice este parámetro para establecer el valor MSB de selección de banco que envía la canción actual en el canal MIDI seleccionado.

Ajustes: 000 a 127

Selección de banco LSB (LSB)

Utilice este parámetro para establecer el valor LSB de selección de banco que envía la canción actual en el canal MIDI seleccionado.

Ajustes: 000 a 127

Cambio de programa (PC)

Utilice este parámetro para establecer un número de cambio de programa enviado por la canción actual en el canal MIDI seleccionado.

Ajustes: 000 a 128

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" para el parámetro Transmit anterior, este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

Para seleccionar un juego de batería de la unidad DTX700, ajuste parámetros para el canal MIDI 10 de la manera siguiente. Al ajustar un número de cambio de programa para este canal MIDI se asegura de que el juego cambiará de inmediato siempre que la canción se reproduzca.

MSB = 125, LSB = 001, PC = Número de juego deseado

SONG/MIDI 3/3



① Canal MIDI (Ch)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de canal MIDI actual.

Ajustes: 1 a 16

Nivel de transmisión de variación (VarSend(Dry))

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de efecto de variación que debe enviar la canción actual en el canal MIDI seleccionado.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" para el parámetro Transmit anterior ([consulte la página 34](#)), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Este parámetro no se puede ajustar para el canal MIDI 10. En consecuencia, se mostrará como "---" cuando se haya seleccionado ese canal.

Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de coro que debe enviar la canción actual en el canal MIDI seleccionado.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" para el parámetro Transmit anterior ([consulte la página 34](#)), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si cambia el nivel de transmisión de coro para el canal MIDI 10, el ajuste del juego actual ajuste ChoSend (Nivel de transmisión de coro) ([consulte la página 26](#)) también se cambiará a este nuevo valor.

Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de transmisión de reverberación que debe enviar la canción actual en el canal MIDI seleccionado.

Ajustes: 0 a 127

NOTA

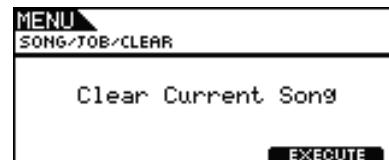
- Si se ha seleccionado "off" o "PC" para el parámetro Transmit anterior ([consulte la página 34](#)), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si cambia el nivel de transmisión de reverberación para el canal MIDI 10, el ajuste del nivel de transmisión de reverberación (Reverb Send) del juego actual ([consulte la página 27](#)) también se cambiará a este nuevo valor.

Para tareas de gestión de canciones

SONG/JOB

SONG/JOB/CLEAR

Puede utilizar la página Clear Current Song (Clear) para eliminar todos los datos de la canción de usuario actual.

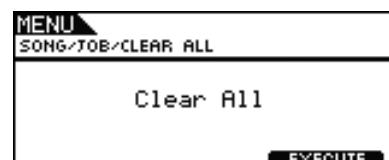


ATENCIÓN

- Cuando se borra una canción de usuario, sus datos se borran completamente de la memoria del DTX700. Por esta razón, debe asegurarse de guardar siempre los datos importantes de canciones en un dispositivo de memoria USB o similar antes de eliminarlos.
- Tras borrar una canción, asegúrese de almacenar los nuevos ajustes.

SONG/JOB/CLEAR ALL

En la página Clear All Songs (Clear All), puede eliminar todas las canciones de usuario.



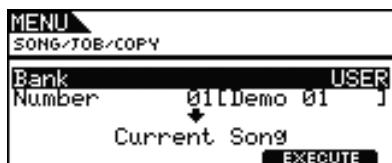
ATENCIÓN

- Cuando se borra una canción de usuario, sus datos se borran completamente de la memoria del DTX700. Por esta razón, debe asegurarse de guardar siempre los datos importantes de canciones en un dispositivo de memoria USB o similar antes de eliminarlos.
- Tras borrar las canciones, asegúrese de almacenar los nuevos ajustes.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

SONG/JOB/COPY

Puede utilizar la página Copy Song (Copy) para copiar otra canción en la canción de usuario actual y sustituirla completamente.



Banco (Bank)

Utilice este parámetro para seleccionar el tipo de canción que desea copiar. "PRE" se refiere a las canciones predeterminadas almacenadas como ajustes predeterminados del DTX700; "USER" se refiere a las canciones de usuario a las que se puede acceder pulsando el botón [SONG]; y "RECODER" se refiere a la grabación realizada con el botón [REC].

Ajustes: USER, PRE, RECORDER

Número (Number)

Utilice este parámetro para seleccionar el número de la canción que se va a copiar.

Ajustes: PRE 1 a 63, USER 1 a 93

NOTA

- No se puede establecer ningún valor para este parámetro si Bank se ha ajustado en "RECODER".

SONG/JOB/IMPORT SMF

En la página Import SMF puede importar un archivo MIDI estándar (SMF) en el DTX700 desde un dispositivo de memoria USB para usarlo como una canción de usuario. Estos archivos contienen datos MIDI secuenciados y tienen una extensión de archivo ".mid". Debe tenerse en cuenta que el DTX700 sólo admite archivos SMF formato 0.

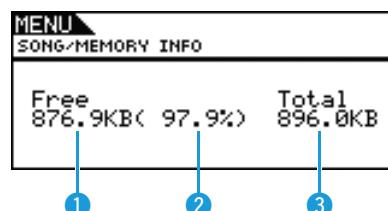


Para comprobar el estado de la memoria de las canciones

SONG/MEMORY INFO

Para confirmar el estado del uso de la memoria para los datos de canciones, desplácese a la página Song/MemInfo (Información de memoria) del área Menu.

SONG/MEMORY INFO



1 Memoria disponible (KB)

Esto indica la cantidad de memoria sin utilizar en unidades de kilobyte (KB).

2 Porcentaje de disponibilidad de memoria (%)

Esto indica la cantidad total de la memoria de canciones sin utilizar actualmente, en formato de porcentaje.

3 Memoria total (KB)

Esto indica la cantidad de memoria de canciones total en unidades de kilobyte (KB).

UTILITY

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

■ Lista de funciones

General
└ MasterVolume
└ MasterTune
└ PanDepth
└ AuxOutSel
└ PlayCount
└ AutoPowerOff
└ LCD Mode

MasterEQ
└ LowGain
└ LowFreq
└ LowQ
└ LowShape
└ MidGain
└ MidFreq
└ MidQ
└ HighGain
└ HighFreq
└ HighQ
└ HighShape

Pad
└ PadFunc
 └ CC Ch
 └ CC Val
└ FootClosePos
└ FootSplashSens
└ HH-KickVelSens
└ CymbalChokeRate

EffectSw
└ Variation
└ Chorus
└ Reverb
└ SnareBuzz
└ Resonance

MIDI
└ MIDI IN/OUT
└ ThruPort
└ LocalCtrl
└ MIDI Sync
└ ClockOut
└ SeqCtrl
└ Merge
└ Rcv10ch
└ RcvPC
└ RcvPC10ch
└ PolyAfter
└ SendHH
└ DeviceNo.

FactSet
└ PowerOn Auto

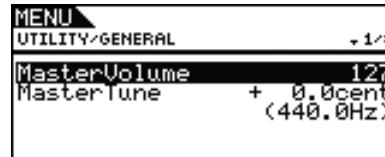
NOTA

- Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

Para los ajustes que afectan a todo el sistema

UTILITY/GENERAL

UTILITY/GENERAL 1/3



Volumen principal (MasterVolume)

Utilice este parámetro para establecer el volumen principal del generador de tonos interno del DTX700. Si se establece aquí un valor pequeño, el efecto del mando [MASTER] del panel frontal en el aumento de volumen será pequeño.

Ajustes: 0 a 127

Afinación principal (MasterTune)

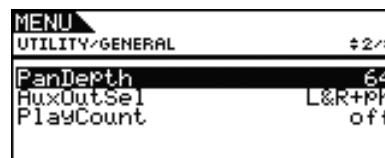
Utilice este parámetro para afinar el generador de tonos interno (es decir, ajustar la afinación básica) en unidades de 0,1 centésimas. El valor entre paréntesis muestra la afinación correspondiente (de La sobre Do intermedio) en hercios.

Ajustes: -102.4 a +0.0 a +102.3

NOTA

- Una centésima es una unidad de tono definida como la centésima parte de un semitono (100 centésimas = 1 semitono).

UTILITY/GENERAL 2/3



Profundidad de efecto panorámico (PanDepth)

Utilice este parámetro para ajustar la amplitud del campo de efecto panorámico estereofónico global del DTX700, conservando los ajustes de efecto panorámico individuales y los sonidos del instrumento musical.

Ajustes: 1 a 127



Selección de salida auxiliar (AuxOutSel)

Utilice este parámetro para indicar por dónde se emitirá la entrada de audio a través de la toma [AUX IN].

L&R+ph	El audio de entrada auxiliar se emitirá a través de las tomas OUTPUT ([L/MONO] y [R]) y la toma [PHONES].
phones	La entrada de audio auxiliar sólo se emitirá a través de la toma [PHONES].

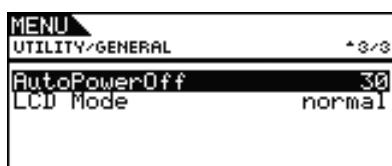
Ajustes: L&R+ph, phones

PlayCount

Utilice este parámetro para activar (on) o desactivar (off) una introducción de dos compases antes de que una canción comience a reproducirse.

Ajustes: off, on

UTILITY/GENERAL 3/3



Apagado automático (AutoPowerOff)

Utilice este parámetro para ajustar el tiempo que debe mantenerse inactivo el DTX700 antes de que se apague automáticamente. Además de los ajustes de 5, 10, 15, 30, 60 y 120 minutos, puede desactivar esta función seleccionando "off".

Ajustes: off, 5, 10, 15, 30, 60, 120

Modo LCD (LCD Mode)

Utilice este parámetro para cambiar el modo de visualización de la pantalla entre normal (es decir, letras oscuras sobre fondo brillante) y a la inversa (es decir, al contrario).

Ajustes: normal, reverse

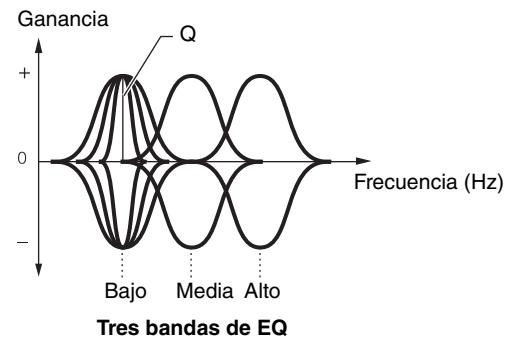
Para los ajustes del ecualizador principal

UTILITY/MASTER EQ

UTILITY/MASTER EQ 1/5 a 5/5

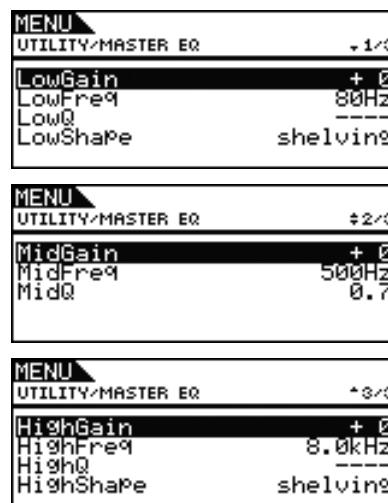
■ Ajuste del ecualizador principal

Los parámetros de la página Utility/Master EQ del área Menu se pueden utilizar para ajustar el ecualizador principal que da forma al tono de las voces, las canciones y otras salidas de audio. En términos específicos, este ecualizador principal de tres bandas permite ampliar o cortar libremente el nivel de señal en torno a una frecuencia central especificada para cada una de las bandas. Además, se pueden ajustar las bandas de frecuencia "low" y "high" a una ecualización de tipo shelving o peaking.



NOTA

- Los ajustes de esta página cambiarán si ajusta el ecualizador principal desde el área Kit (a la que se accede pulsando los botones [KIT] y [F1]).
- La ecualización principal no tiene ningún efecto en entradas de audio a través de la toma [AUX IN] ([consulte la página 7](#)).



Ganancia baja (LowGain), Ganancia media (MidGain) y Ganancia alta (HighGain)

Utilice estos parámetros para aumentar o reducir los niveles de frecuencia central de las bandas de frecuencia baja, media y alta, respectivamente.

Ajustes: -12 a +0 a +12

Frecuencia baja (LowFreq), Frecuencia media (MidFreq) y Frecuencia alta (HighFreq)

Utilice estos parámetros para establecer las frecuencias centrales de las bandas de frecuencia baja, media y alta, respectivamente.

Ajustes: LowFreq: 32Hz a 2.0kHz cuando LowShape se ajusta en "shelving"
63Hz a 2.0kHz cuando LowShape se ajusta en "peaking"

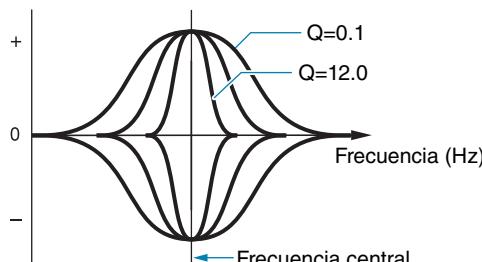
MidFreq: 100Hz a 10kHz

HighFreq: 500Hz a 16kHz

Baja resonancia (LowQ), Resonancia media (MidQ) y Alta resonancia (HighQ)

Utilice estos parámetros para establecer la anchura de las bandas de frecuencias baja, media y alta, respectivamente. Si se establece un valor alto, afectará a una banda de frecuencias más estrecha y el tono cambiará de forma significativa en torno a la frecuencia central. Si se establece un valor más bajo, afectará a una banda de frecuencias más ancha y el tono cambiará gradualmente en torno a la frecuencia central.

Ajustes: 0.1 a 12.0



NOTA

- Si el parámetro LowShape o HighShape se ha ajustado en "shelving", el ajuste de ancho correspondiente (Q) se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

Forma baja (LowShape) y Forma alta (HighShape)

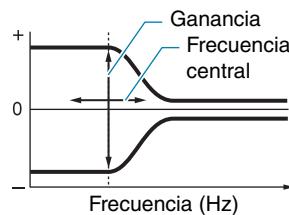
Utilice estos parámetros para establecer los tipos de EQ de las bandas de frecuencias baja y alta, respectivamente.

Ajustes: shelving, peaking

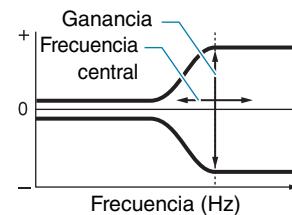
• Shelving

Se aumentarán o recortarán las señales de todas las frecuencias por encima o por debajo de la frecuencia especificada.

EQ bajo

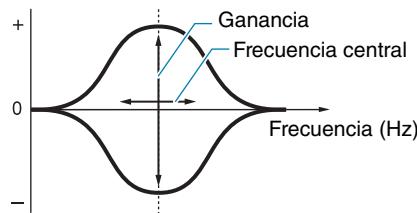


EQ alto



• Peaking

Se aumentarán o recortarán las señales de las frecuencias próximas a la frecuencia central.

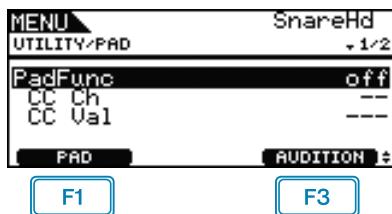


Para ajustes relacionados con almohadillas

UTILITY/PAD

Los parámetros de la página Utility/Pad del área Menu se utilizan para asignar funciones a las almohadillas y a los interruptores de pedal.

UTILITY/PAD 1/2



F1 PAD (Almohadilla)

Pulse este botón para abrir una ventana emergente y seleccionar la almohadilla que se va a ajustar. También puede golpear una almohadilla para seleccionarla.

F3 AUDITION (Audición)

Al pulsar el botón [F3] (AUDITION), puede reproducir el sonido asignado a la almohadilla seleccionada sin golpearla. Esto puede resultar de gran utilidad cuando necesita escuchar el sonido asignado mientras realiza los ajustes.

Función de almohadilla (PadFunc)

Utilice este parámetro para especificar una función (como juego, canción o selección de tempo) que debe realizarse en lugar de reproducir un sonido cuando se golpee la almohadilla actual. Tenga en cuenta que puede golpear una almohadilla o seleccionarla con el botón [F1] (PAD) para que sea la almohadilla actual.

off	Los sonidos se emitirán del modo normal.
inc kitNo	El número de juego aumentará en una unidad.
dec kitNo	El número de juego disminuirá en una unidad.
inc songNo	El número de canción aumentará en una unidad.
dec songNo	El número de canción disminuirá en una unidad.
inc tempo	El tempo aumentará en 1 bpm.
dec tempo	El tempo disminuirá en 1 bpm.
tap tempo	Se puede usar la almohadilla o el interruptor de pedal para ajustar el tempo.
clickOn/Off	La pista clic se activará o desactivará.
effectOn/Off	Los efectos se activarán o desactivarán.
CC01 a CC95	Se enviará un mensaje de cambio de control MIDI del número correspondiente al generador de tonos interno del DTX700 y a los dispositivos MIDI conectados.

Ajustes: off, inc kitNo, dec kitNo, inc songNo, dec songNo, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, effectOn/Off, CC01 a CC95

Canal de cambio de control (CC Ch)

Utilice este parámetro para establecer un canal MIDI para enviar el mensaje de cambio de control MIDI seleccionado con el parámetro PadFunc (Función de almohadilla).

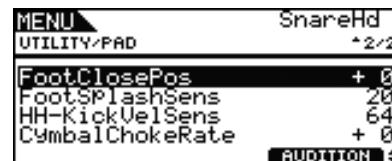
Ajustes: 1 a 16

Valor de cambio de control (CC Val)

Utilice este parámetro para establecer un valor para el mensaje de cambio de control MIDI seleccionado con el parámetro PadFunc (Función de almohadilla).

Ajustes: 0 a 127

UTILITY/PAD 2/2



F1 Posición de pie cerrado (FootClosePos)

Utilice este parámetro para ajustar la posición en la que el charles cambia de abierto a cerrado cuando se utiliza el controlador de charles. Cuando más bajo sea el valor, menor será la apertura virtual entre el charles superior y el inferior.

Ajustes: -32 a +0 a +32

Sensibilidad del chapoteo del pie (FootSplashSens)

Utilice este parámetro para ajustar el grado de sensibilidad para detectar chapoteos de charles. Cuanto mayor sea el valor, más fácil resultará producir un sonido de chapoteo con un controlador de charles. Sin embargo, los valores altos pueden provocar que se produzcan accidentalmente sonidos de chapoteo cuando se pisa ligeramente el controlador de charles al llevar el ritmo, por ejemplo. Es recomendable ajustar este parámetro en "off" si no se desea tocar con chapoteo.

Ajustes: off, 1 a 127

Sensibilidad de velocidad charles-bombo (HH-KickVelSens)

Utilice este parámetro para establecer la sensibilidad del DTX700 a la activación del controlador de pedal conectado a través de la toma de entrada del activador [12 HH-KICK]. Cuanto mayor sea el ajuste, más alto será el sonido producido cuando se pise ligeramente el controlador.

Ajustes: 0 a 127

Porcentaje de bloqueo de platillos (CymbalChokeRate)

Utilice este parámetro para especificar la rapidez con la que el sonido de los platillos debe disminuir cuando se utilice la técnica de bloqueo o silenciamiento. Cuanto mayor sea el valor, más rápido disminuirá el sonido.

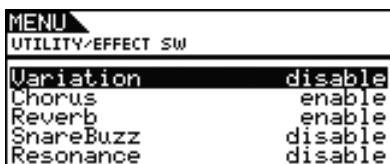
Ajustes: -20 a +0 a +20



Para activar y desactivar efectos

UTILITY/EFFECT SW

UTILITY/EFFECT SW



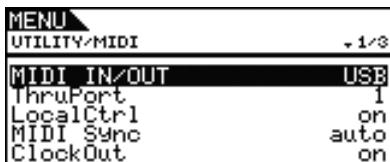
Cuando los parámetros de la página Utility/Effect Switch se ajustan en “enable”, los efectos correspondientes se activarán y desactivarán en respuesta a la pulsación simultánea de los botones [SHIFT] y [F2] **EFFECT SW** en el área Kit (a la que se accede pulsando el botón [KIT]). En cambio, si se ajusta en “disable”, esta combinación de teclas no tendrá ningún efecto en el estado de los efectos correspondientes.

Variation: Efecto de variación (consulte la página 27)**Chorus:** Efecto de coro (consulte la página 27)**Reverb:** Efecto de reverberación (consulte la página 27)**SnareBuzz:** Efecto de zumbido de caja (consulte la página 30)**Resonance:** Efecto de resonancia (consulte la página 31)**Ajustes:** disable, enable

Para ajustes relacionados con MIDI

UTILITY/MIDI

UTILITY/MIDI 1/3



Entrada/salida de MIDI (MIDI IN/OUT)

Utilice este parámetro para especificar si el intercambio de mensajes MIDI con dispositivos externos debe realizarse a través de los conectores MIDI o del puerto [USB TO HOST].

Ajustes: MIDI, USB

Puerto de MIDI Thru (ThruPort)

Cuando el DTX700 recibe mensajes MIDI de un ordenador conectado mediante USB, puede transmitir mensajes recibidos a través de un puerto específico al conector [MIDI OUT], de forma que se puedan emitir a otros dispositivos MIDI externos. Utilice este parámetro para especificar el puerto.

Ajustes: 1, 2

Control local (LocalCtrl)

Utilice este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) la reproducción del generador de tonos interno mediante almohadillas y canciones. Normalmente, el valor de este ajuste es “on”, lo que significa que el generador de tonos se controla localmente. Si se ajusta en “off”, las almohadillas y los controladores externos están básicamente desconectados del generador de tonos interno; es decir, el DTX700 no produce ningún sonido al golpearlos. Independientemente del ajuste de este parámetro, los datos de rendimiento del DTX700 se emiten a través del conector [MIDI OUT] y los datos MIDI de otros dispositivos se aceptan para el procesamiento a través del conector [MIDI IN]. El ajuste en “off” puede resultar de gran utilidad si desea registrar sus interpretaciones de batería como datos MIDI en un secuenciador de hardware o software DAW.

Ajustes: off, on

Sincronización MIDI (MIDI Sync)

Utilice este parámetro para especificar si las canciones y la pista clic deben reproducirse con el tempo establecido para el DTX700 o deben sincronizarse con dispositivos MIDI externos mediante mensajes de reloj MIDI (Reloj de sincronización F8) recibidos desde dichos dispositivos.

int	Las canciones y la pista clic se reproducirán con el ajuste actual de tempo del DTX700. Utilice “int” cuando deba utilizarse solo el módulo activador de batería o como reloj principal de otros equipos.
ext	El DTX700 se sincronizará con mensajes de reloj MIDI recibidos a través de MIDI. Utilice “ext” cuando se vaya a usar un dispositivo MIDI externo como reloj principal para la reproducción sincronizada.
auto	Se dará prioridad a los mensajes de reloj MIDI recibidos a través de MIDI con respecto al tempo actual del DTX700. Es decir, la reproducción se sincronizará con mensajes de reloj MIDI siempre que se reciban dichos mensajes, y en los demás casos se usará el ajuste de tempo interno.

Ajustes: int, ext, auto

NOTA

- Para sincronizar correctamente el DTX700 siempre que se ajuste este parámetro en “ext” o “auto”, hay que configurar el dispositivo MIDI externo u ordenador conectado para que envíe mensajes de reloj MIDI.

Salida de reloj (ClockOut)

Utilice este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) el envío de mensajes de reloj MIDI (Reloj de sincronización F8) a través del conector [MIDI OUT].

Ajustes: off, on

UTILITY/MIDI 2/3

MENU	
UTILITY/MIDI	
SeqCtrl	in/out
Merge	off
Rcv10ch	on
RcvPC	on
RcvPC10ch	on

Control de secuenciador (SeqCtrl)

Utilice este parámetro para especificar si se enviarán y recibirán mensajes del sistema en tiempo real (FA Start, FB Continue y FC Stop) a través de MIDI.

off	No se enviarán ni se recibirán mensajes del sistema en tiempo real.
in	Se recibirán mensajes del sistema en tiempo real, pero no se enviarán.
out	Se recibirán mensajes del sistema en tiempo real, pero no se enviarán.
in/out	Se enviarán y se recibirán mensajes del sistema en tiempo real.

Ajustes: off, in, out, in/out

NOTA

- Si se ajusta "start", "continue" o "stop" para el parámetro MessageType en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu, el ajuste SeqCtrl (Control de secuenciador) no tendrá ningún efecto y se emitirá el mensaje correspondiente (es decir, FA Start, FB Continue o FC Stop).

Combinación MIDI (Merge)

La función MIDI Merge permite combinar mensajes MIDI recibidos a través del conector [MIDI IN] con datos de interpretación producidos al tocar el DTX700, y emitir estos datos MIDI combinados a través del conector [MIDI OUT]. Ajuste este parámetro en "on" para activar la combinación de mensajes MIDI de este modo.

Ajustes: off, on

Recepción en canal 10 (Rcv10ch)

Utilice este parámetro para activar ("on") o desactivar ("off") la recepción de mensajes MIDI enviados por los dispositivos externos en el canal 10. Si se ajusta en "off", el generador de tonos interno reproducirá las voces en el canal 10 como respuesta únicamente a las entradas de las almohadillas conectadas al DTX700.

Ajustes: off, on

Recepción de cambio de programa (RcvPC)

Utilice este parámetro para activar ("on") o desactivar ("off") la recepción de mensajes de cambio de programa MIDI. Si se ajusta en "off", las voces sólo se cambiarán en función de los ajustes de voz del juego de batería cuando se selecciona un nuevo juego. Si desea que las voces de todos los canales MIDI cambien en función de los ajustes de canciones y en respuesta a señales de dispositivos MIDI externos, debe ajustar este parámetro en "on".

Ajustes: off, on

Recepción de cambio de programa en canal 10 (RcvPC10ch)

Utilice este parámetro para activar ("on") o desactivar ("off") la recepción de mensajes de cambio de programa MIDI enviados al canal MIDI 10. Si desea que los juegos cambien en función de los ajustes de canciones o en respuesta a señales de dispositivos MIDI externos, debe ajustar este parámetro en "on". Tenga en cuenta que este ajuste sólo es efectivo si también se selecciona "on" para el parámetro RcvPC (Recepción de cambio de programa) (en esta página).

Ajustes: off, on

UTILITY/MIDI 3/3

MENU	
UTILITY/MIDI	
PolyAfter	on
SendHH	on
DeviceNo.	all

Estado de pulsación posterior polifónica (PolyAfter)

Utilice este parámetro para activar ("on") o desactivar ("off") el intercambio de pulsación posterior polifónica con dispositivos MIDI externos.

Ajustes: off, on

Transmisión de charles (SendHH)

Utilice este parámetro para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes MIDI correspondientes al movimiento continuo del controlador de charles entre las posiciones de apertura y cierre.

Ajustes: off, on

NOTA

- Si se selecciona "hi-hat" para el parámetro HH Func (Función de charles) en la página Kit/Pad del área Menu, los mensajes MIDI se enviarán únicamente cuando este parámetro se ajuste en "on".
- Si se selecciona "MIDI" para el parámetro HH Func (Función de charles) en la página Kit/Pad del área Menu, los mensajes MIDI siempre se enviarán, independientemente de que este parámetro se ajuste en "on" o en "off".



Número de dispositivo (DeviceNo.)

Utilice este parámetro para establecer un número de dispositivo MIDI para el DTX700. Para intercambiar correctamente volcados, cambios de parámetros y otros mensajes MIDI exclusivos del sistema, este ajuste debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo.

all	Se recibirán mensajes exclusivos del sistema para todos los números de dispositivo MIDI. Además, el DTX700 transmitirá mensajes con el número de dispositivo 1.
off	No se transmitirán mensajes exclusivos del sistema, como volcados y cambios de parámetros. Se mostrará un mensaje de error si se intenta realizar una operación así.

Ajustes: 1 a 16, all, off

Para la recuperación de los ajustes predeterminados

UTILITY/FACTORY SET

UTILITY/FACTORY SET

Desde la página Factory Set, puede restablecer todos los datos de usuario del DTX700 (es decir, todos los juegos de usuario, las configuraciones de activador de usuario, las ondas y los ajustes de utilidad) a su estado predeterminado.



Reinicialización del instrumento (PowerOn Auto)

Si selecciona la casilla “PowerOn Auto”, los ajustes de fábrica se restaurarán cada vez que encienda el DTX700.

■ Restauración de los ajustes predeterminados

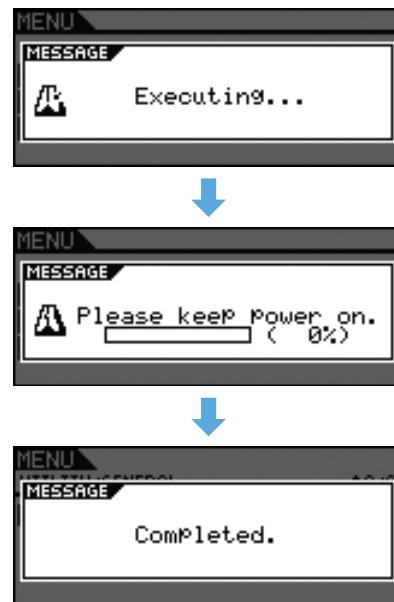
- Pulse el botón [F3] (EXECUTE).
 Se le pedirá que confirme si desea restaurar los ajustes de fábrica.



- Para continuar, pulse el selector.

Como alternativa, puede pulsar el botón [EXIT] para cancelar el proceso.

Se muestra el mensaje siguiente durante el proceso de restauración.



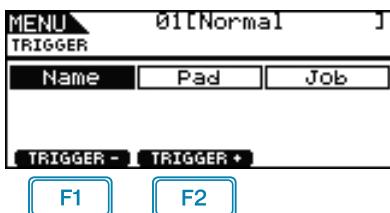
ATENCIÓN

- Siempre que se reinicialice el instrumento de esta manera se sobreescibirán los ajustes que haya realizado con sus valores por defecto. Por ello, antes debe guardar en un dispositivo de memoria USB todos los datos definidos por el usuario importantes ([consulte la página 57](#)).

TRIGGER

MENU	Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave	
File			

Esta sección ofrece una descripción de las páginas Trigger en el área Menu. Las características de las señales de activador emitidas por las almohadillas cuando se tocan dependen de diversos factores del diseño de las almohadillas. En las páginas Trigger puede optimizar las señales de activador de cada almohadilla para que se procesen con el DTX700 y guardar sus ajustes como datos de configuración de activadores.



F1 : El número de configuración de activador actual se reduce en 1.

F2 : El número de configuración de activador actual se aumenta en 1.

NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F2], el número de configuración de activador actual aumentará o se reducirá de diez en diez.
- Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

■ Lista de funciones

Name

└ Name

Pad

└ Curve

└ VelCurve

└ PadType

└ PadType

└ Gain

└ RejectTime

└ MinLevel

└ MaxLevel

└ MinVelocity

└ MaxVelocity

└ WaitTime

└ Head/Bow

└ OpenEdgeOffset

└ CloseCupOffset

└ Sensitivity

└ Head/Bow

└ OpenEdge

└ CloseCup

└ NoiseFltrTbl

└ CrssTalk

Job

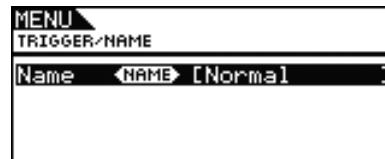
└ CopyPad

└ CopyTrg

Para nombrar configuraciones de activador

TRIGGER/NAME

TRIGGER/NAME



Nombre de configuración de activador (Nombre)

En la página de nombre de configuración de activador (Name), puede asignar un nombre con una longitud máxima de 12 caracteres a la configuración del activador actual. Desplace el cursor dentro del campo de nombre con los botones [F1] y [F3] y seleccione un carácter para esa posición girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC]. Se pueden utilizar los siguientes caracteres.



NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F3], el cursor se desplazará al inicio o al final del campo del nombre de la configuración de activador.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [-/DEC] o [+/INC], o alternativamente, mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el selector, el cursor saltará entre los caracteres “_”, “0”, “A”, “a” y “~”.

MENU	Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave	
	File		

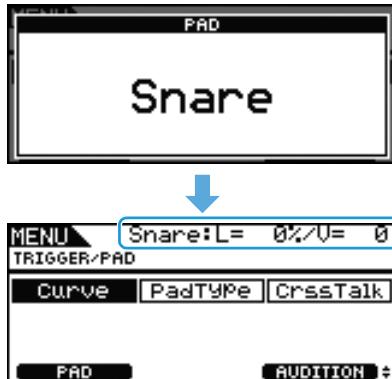
Para ajustes de activador relacionados con almohadillas

TRIGGER/PAD

TRIGGER/PAD

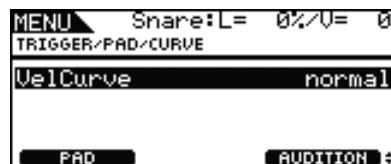


F1 : Aparece una ventana emergente para poder seleccionar la almohadilla que desea editar. El nombre de la almohadilla actual se indica en la parte superior de la pantalla ("Snare" en este caso).



F3 : Se reproduce el sonido asignado a la almohadilla actual.

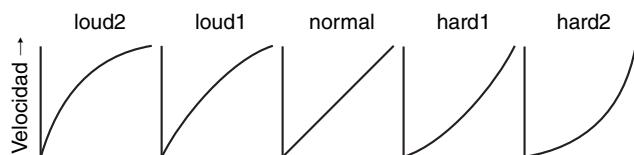
TRIGGER/PAD/CURVE



Curva de velocidad (VelCurve)

Utilice este parámetro para seleccionar una curva de velocidad para la almohadilla actual. Una curva de velocidad determina cómo afecta a la señal producida la fuerza relativa empleada al tocar. Por ejemplo, con la curva de velocidad "loud2" mostrada a continuación se pueden producir sonidos relativamente fuertes (con velocidades altas) incluso cuando se toca con suavidad. En cambio, la curva "hard2" sólo produce sonidos fuertes cuando se golpea la almohadilla con mucha fuerza.

Ajustes: loud2, loud1, normal, hard1, hard2



Nivel de entrada del activador (es decir, la fuerza con la que se toca) →

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 1/6



Tipo de almohadilla (PadType)

Utilice este parámetro para establecer un tipo para la almohadilla actual.

Consejo: Tipos de almohadilla

Para garantizar que obtiene el mejor sonido de cada almohadilla, hemos preparado una gama completa de parámetros optimizados de activador (es decir, diferentes valores relacionados con las señales de entrada de almohadilla y similares) y se han nombrado en consecuencia. Estos grupos de parámetros se denominan "tipos de almohadillas". Dado que las almohadillas se clasifican en diversas variedades, como cajas, timbales, platillos y bombos, las características de las almohadillas varían en gran medida. El DTX700 incluye de forma predeterminada tipos de almohadillas para cada conjunto distinto de características, con lo que puede utilizarlas hasta su máximo potencial.

Ajustes: KP125W/125, KP65, XP120/100 Snare, XP120/100 Tom, XP80 Snare, XP80 Tom, XP70 Snare, XP70 Tom, XP120/100/80 Snare, XP80/70 Tom, TP120/100 Snare, TP120/100 Tom, TP65S Snare, TP65S Tom, TP65S HiHat, TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY100, PCY100 HiHat, PCY65S/65, PCY155/135, RHH135, RHH130, DT Snare, DT HiTom, DT LoTom, DT Kick, TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 2/6



Ganancia (Gain)

Utilice este parámetro para establecer el nivel de ganancia (o amplificación) que debe aplicarse a la señal de entrada de las almohadillas seleccionadas antes de convertirse en una señal de activador. Con un valor elevado, todas las señales de entrada que superen un nivel determinado se ampliarán al mismo nivel (el nivel máximo). Esto significa que la variación de suavidad o dureza con la que se golpea la almohadilla pueden suavizarse. Si se usa un valor bajo, la suavidad o dureza al tocar se reflejará mucho más en la señal de activador de salida; esto permite realizar interpretaciones más expresivas.

Ajustes: 1 a 64

Tiempo de rechazo (RejectTime)

Utilice este parámetro para especificar el período de tiempo que se ignorará una segunda señal de entrada después de golpear una almohadilla. Cuanto mayor sea este valor, mayor será el período en que no se producirá otro sonido.

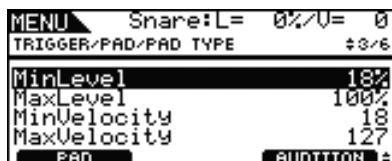
Ajustes: 4ms a 500ms

NOTA

- En el siguiente caso especial, se producirá un segundo sonido durante el tiempo de rechazo.

La almohadilla golpeada tiene un tipo (tal y como se ha ajustado en la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu) que no comienza por "DT", y además, el nivel de activador del segundo golpe dentro del tiempo de rechazo es al menos el doble de fuerte que el primero.

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 3/6



Nivel de entrada mínimo (MinLevel)

Nivel de entrada máximo (MaxLevel)

Utilice estos parámetros para establecer el intervalo de señales de entrada (en formato de porcentaje) que se convertirán en señales de activador. Las señales de entrada con el nivel mínimo o inferior no se convertirán en señales de activador y, por tanto, no producirán ningún sonido. En cambio, las señales de entrada con el nivel máximo o superior producirán señales de activador con la velocidad máxima (véase a continuación).

Ajustes: 0% a 99% para el nivel mínimo
1% a 100% para el nivel máximo

Velocidad mínima (MinVelocity)

Velocidad máxima (MaxVelocity)

Utilice estos parámetros para especificar las velocidades máxima y mínima correspondientes a los niveles mínimo y máximo (véase anteriormente). Cuando se golpea la almohadilla actual, se producirán sonidos dentro de estas dos velocidades.

Ajustes: 0 a 126 para la velocidad mínima
1 a 127 para la velocidad máxima

IMPORTANTE

En circunstancias normales, no es necesario modificar ninguno de los siguientes tres conjuntos de parámetros: WaitTime, Sensitivity y NoiseFilterTbl. Tenga en cuenta que ajustar estos parámetros con un valor que no sea adecuado para la almohadilla en cuestión puede producir resultados impredecibles al tocar.

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 4/6



Tiempo de espera (WaitTime)

Estos parámetros se utilizan para establecer el tiempo hasta que la almohadilla actual detecta una señal de activador. En términos específicos, definen cuánto tiempo tarda la detección de la señal de activador pico para que la fuerza de la reproducción se pueda reflejar con precisión en el sonido generado. En el caso de las almohadillas de dos y tres zonas, cada zona tiene un ajuste diferente.

Parche/Arco (Head/Bow)

Este parámetro establece el tiempo de detección del parche de la almohadilla (o del arco, en el caso de las almohadillas de platillos).

Ajustes: 1 a 64

Compensación de borde abierto (OpenEdgeOffset)

Este parámetro establece el tiempo de detección del aro abierto de la almohadilla (o del borde, en el caso de las almohadillas de platillos).

Ajustes: 0 a 64

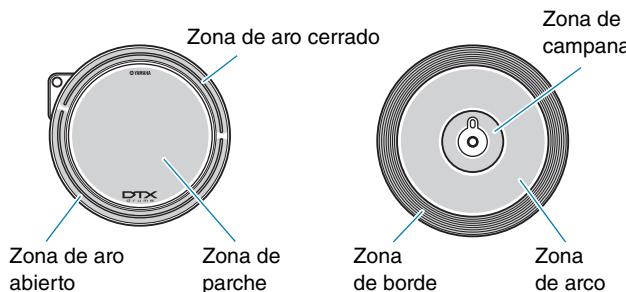
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Compensación de campana cerrada (CloseCupOffset)

Este parámetro establece el tiempo de detección del aro cerrado de la almohadilla (o de la campana, en el caso de las almohadillas de platillos).

Ajustes: 0 a 64

- Los siguientes diagramas demuestran cómo estas zonas se aplican a las almohadillas de caja y de tambores (izquierda) y a las almohadillas de platillos (derecha).



NOTA

- Los valores más altos corresponden a un retardo más largo antes de la emisión del sonido y viceversa. Si necesita realizar un ajuste, intente hacerlo de modo que no dificulte sus interpretaciones.

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 5/6

MENU		Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/PAD TYPE		From	6/6
Sensitivity			
Head/Bow	1.0		
OpenEdge	1.0		
CloseCup	1.0		
PAD		AUDITION	+

Sensibilidad (Sensitivity)

Estos parámetros se utilizan para establecer la sensibilidad de la almohadilla. En el caso de las almohadillas de dos y tres zonas, cada zona tiene un ajuste diferente.

Parche/Arco (Head/Bow)

Este parámetro establece la sensibilidad del parche de la almohadilla (o del arco, en el caso de las almohadillas de platillos).

Ajustes: 1.0 a 2.0, XP120/100, XP80, XP70, XP-A, XP-B, XP-C, XP-OpR, TP-CIR

Borde abierto (OpenEdge)

Este parámetro establece la sensibilidad del aro abierto de la almohadilla (o del borde, en el caso de las almohadillas de platillos).

Ajustes: 1.0 a 2.0, XP120/100, XP80, XP70, XP-A, XP-B, XP-C, XP-OpR, TP-CIR

Campana cerrada (CloseCup)

Este parámetro establece la sensibilidad del aro cerrado de la almohadilla (o de la campana, en el caso de las almohadillas de platillos).

Ajustes: 1.0 a 2.0, XP120/100, XP80, XP70, XP-A, XP-B, XP-C, XP-OpR, TP-CIR

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 6/6

MENU		Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/PAD TYPE		From	6/6
NoiseFltrTbl	5		
PAD		AUDITION	+

Filtro de ruido (NoiseFltrTbl)

Este parámetro se utiliza como acción en situaciones en las que, sea cual sea el motivo, entra ruido en la emisión de señales de activador cuando se golpea la almohadilla u otra inestabilidad en las señales de activador produce sonidos que no se generan correctamente.

Ajustes: 1 a 10

NOTA

- En los casos en los que las almohadillas se golpean varias veces en sucesión rápida, los valores altos pueden hacer que los ruidos cesen. Si necesita realizar un ajuste, intente hacerlo de modo que no dificulte sus interpretaciones.

TRIGGER/PAD/CROSS TALK

El término “diafonía” hace referencia a la salida de señales de activador de una almohadilla distinta de la golpeada como consecuencia de una vibración o de interferencia entre almohadillas. En la página Trigger/Pad/Crosstalk del área Menu puede ajustar los niveles de entrada por debajo de los cuales no se producirán señales de activador, para evitar la diafonía.

MENU		Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/CROSS TALK		From	
RejectLevel	5%	(All)	1
RejectLevel	0%	none	2
PAD		AUDITION	3

1 Nivel de rechazo de todos (RejectLevel)

Utilice este parámetro para especificar un nivel que evite la diafonía de todas las demás almohadillas del DTX700. Si el nivel de entrada producido en la almohadilla actual es inferior a este nivel siempre que se golpee cualquiera de las demás almohadillas, se tratará como diafonía y no se generará ningún sonido. Aunque unos ajustes más altos son más eficaces para impedir la diafonía, también hacen que resulte más difícil tocar varias almohadillas a la vez.

Ajustes: 0% a 99%

② Nivel de rechazo (RejectLevel)

Utilice este parámetro para especificar un nivel que evite la diafonía de las almohadillas indicadas por ③. Si el nivel de entrada producido en la almohadilla actual (seleccionada con [F1]) es inferior a este nivel siempre que se golpeen las almohadillas indicadas por ③, se tratará como diafonía y no se generará ninguna señal de activador. Aunque unos ajustes más altos son más eficaces para impedir la diafonía, también hacen que resulte más difícil tocar varias almohadillas a la vez.

Ajustes: 0% a 99%

③ Desde (From)

Utilice este parámetro para especificar una almohadilla o grupo de almohadillas que provocan diafonía en la almohadilla actual. También puede golpear una almohadilla para seleccionarla.

Ajustes: Snare, Tom1, Tom2, Tom3, Ride, Crash1, Crash2, HiHat, Kick, Pad10, Pad11

NOTA

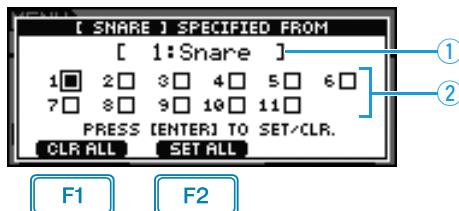
- Cuando se selecciona más de una almohadilla para el parámetro From, se indica el nombre de la primera seguido de un símbolo "+".

■ Procedimiento de ajuste

- Seleccione la almohadilla que desea ajustar (es decir, la almohadilla actual) golpeándola o pulsando el botón [F1] (PAD) para que se abra una ventana emergente y realice la selección girando el selector.
- Gire el selector para desplazar el cursor hasta la fila mostrada a continuación y pulse el selector.



Aparecerá la siguiente pantalla emergente.



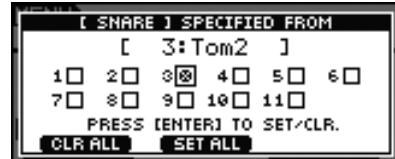
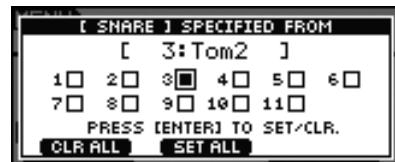
F1: Se borran todas las selecciones.

F2: Se seleccionan todas las almohadillas.

① indica el nombre de la toma de entrada de activador para la casilla de verificación seleccionada.

② indica el número de la toma de entrada de activador.

- Con el selector, desplace el cursor hasta la toma de entrada de activador de cualquier almohadilla que produzca diafonías en la almohadilla actual. Pulse el selector para seleccionar esa almohadilla. Puede volver a pulsar para eliminar la selección de la almohadilla.



- Pulse el botón [EXIT] para volver a la página anterior.

MENU	Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave	
File			

Para las tareas de gestión del activador

TRIGGER/JOB

TRIGGER/JOB/COPY PAD

En la página Copy Pad puede copiar datos de la configuración del activador actual por cada almohadilla individual. Utilice Pad1 y Pad2 para seleccionar las almohadillas y luego pulse el botón [F3] (EXECUTE) para copiar los ajustes.



Pad1

Utilice este parámetro para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes desea copiar. También puede golpear una almohadilla para seleccionarla.

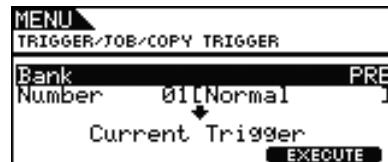
Pad2

Utilice este parámetro para seleccionar la almohadilla cuyos ajustes desea reemplazar. También puede golpear una almohadilla para seleccionarla.

Ajustes: Snare, Tom1, Tom2, Tom3, Ride, Crash1, Crash2, HiHat, Kick, Pad10, Pad11

TRIGGER/JOB/COPY TRIGGER

En la página Copy Trigger puede copiar datos en la configuración del activador actual. Utilice Bank y Number para seleccionar la configuración del activador cuyos ajustes desea copiar y luego pulse el botón [F3] (EXECUTE) para copiar los datos.



Banco (Bank)

Utilice este parámetro para indicar el banco que contiene la configuración de activador cuyos datos desea copiar. "PRE" se refiere a las configuraciones de activador almacenadas como ajustes predeterminados de DTX700 y "USER" se refiere a las configuraciones de activador a las que se puede acceder pulsando el botón [KIT] seguido del botón [F2] (TRIGGER) para abrir la página Trigger Setup.

Ajustes: PRE, USER

Número (Number)

Utilice este parámetro para especificar el número de la configuración de activador cuyos ajustes desea copiar.

Ajustes: 01 a 09 cuando Bank está ajustado en "PRE"
01 a 20 cuando Bank está ajustado en "USER"

CLICK

Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

■ Lista de funciones

Voice
OutputSel
MIDI In
MIDI Out
MIDI NoteAcc
MIDI Note♪

NOTA

- Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

Para los ajustes de la pista clic

CLICK

CLICK 1/2

MENU	CLICK	+ 1/2
Voice	Metronome1	
OutputSel	L&R+Ph	

Voz de pista de clic (Voice)

Utilice este parámetro para seleccionar entre una gama de sonidos distintos para la pista clic.

Ajustes: Metronome1, Metronome2, Cowbell, Stick, Human

Selección de salida de pista de clic (OutputSel)

Utilice este parámetro para especificar por dónde se emitirá la pista clic cuando se active. En una interpretación en directo, por ejemplo, normalmente deseará que la pista clic se emita únicamente a través de los auriculares y, en tal caso, debe seleccionar "phones" en esta página.

L&R+ph	La pista clic se emitirá a través de las tomas OUTPUT ([L/MONO] y [R]) y la toma [PHONES].
phones	La pista clic se emitirá a través de la toma [PHONES] únicamente.

Ajustes: L&R+ph, phones

CLICK 2/2

MENU	CLICK	+ 2/2
MIDI In	off	
MIDI Out	off	
MIDI NoteAcc	A#-1/ 22	
MIDI Note♪	C 0/ 24	

Entrada MIDI de pista clic (MIDI In)

Utilice este parámetro para especificar si los sonidos de la pista clic deben producirse a partir de mensajes de activación de nota MIDI recibidos a través del conector [MIDI IN]. Si este parámetro se ajusta en "on", el DTX700 funciona de la manera siguiente.

- Se producirá un sonido de acento de pista clic cuando se reciba una nota MIDI con el número de nota establecido por el parámetro MIDI NoteAcc (Número de acento MIDI) (también desde la página Click del área Menu).
- Se producirá un sonido de nota negra de pista clic cuando se reciba una nota MIDI con el número de nota establecido por el parámetro MIDI Note♪ (Número de nota negra MIDI) (también desde la página Click del área Menu).

Ajustes: off, on

Salida MIDI de pista clic (MIDI Out)

Utilice este parámetro para activar y desactivar la salida de eventos MIDI (mensajes de activación de nota MIDI) de pista clic. Si este parámetro se ajusta en "on", el DTX700 funciona de la manera siguiente.

- Se producirá una nota MIDI con el número de nota establecido por el parámetro MIDI NoteAcc (Número de acento MIDI) (también desde la página Click del área Menu) para cada sonido de acento de pista clic.
- Se producirá una nota MIDI con el número de nota establecido por el parámetro MIDI Note♪ (Número de nota negra MIDI) (también desde la página Click del área Menu) para cada sonido de nota negra de pista de clic.

Ajustes: off, on

NOTA

- Independientemente de cuál sea el ajuste de este parámetro, no se producirá ningún mensaje de activación de nota MIDI para sonidos de pista clic que no sean acentos o negras.

Número de acento MIDI (MIDI NoteAcc)

Utilice este parámetro para asignar un número de nota MIDI a sonidos de acento de la pista clic.

Ajustes: off, C#-2 a F#8

Si el parámetro MIDI In (Entrada MIDI de pista clic) (también en la página Click del área Menu) se ajusta en “on”, se producirá un sonido de acento de pista clic cada vez que se reciba una nota MIDI con el número de nota ajustado aquí.

NOTA

- Si este parámetro se ajusta en “off”, no se producirá ningún sonido de acento de pista clic en respuesta a notas MIDI recibidas.
- Si se ajusta el mismo valor para este parámetro y el parámetro MIDI Note♪ (Número de nota negra MIDI) (también en la página Clic del área Menu), se producirá el mismo sonido para todas las temporizaciones.

Si el parámetro MIDI Out (Salida MIDI de pista clic) (también en la página Click del área Menu) se ajusta en “on”, se producirá un mensaje de activación de nota MIDI con el número de nota establecido aquí para cada sonido de acento de pista clic.

NOTA

- Si este parámetro y el parámetro MIDI Note♪ (Número de nota negra MIDI) (también en la página Click del área Menu) se ajustan en “off”, no se emitirá ningún mensaje de activación de nota MIDI para los sonidos de pista de clic. Sin embargo, si este parámetro se ajusta en “off” pero el parámetro MIDI Note♪ (Número de nota negra MIDI) se ajusta en un valor distinto de “off”, se emitirán mensajes de activación de nota MIDI con el número de nota correspondiente para todos los sonidos de pista clic.

Número de nota negra MIDI (MIDI Note♪)

Utilice este parámetro para asignar un número de nota MIDI a sonidos de nota negra de la pista clic.

Ajustes: off, C#-2 a F#8

Si el parámetro MIDI In (Entrada MIDI de pista clic) (también en la página Click del área Menu) se ajusta en “on”, se producirá un sonido de nota negra de pista clic cada vez que se reciba un mensaje de activación de nota MIDI con el número de nota ajustado aquí.

NOTA

- Si este parámetro se ajusta en “off”, no se producirá ningún sonido de nota negra de pista clic en respuesta a notas MIDI recibidas.

Si el parámetro MIDI Out (Salida MIDI de pista clic) (también en la página Click del área Menu) se ajusta en “on”, se producirá un mensaje de activación de nota MIDI con el número de nota establecido aquí para cada sonido de nota negra de pista clic.

NOTA

- Si este parámetro se ajusta en “off”, no se emitirá ningún mensaje de activación de nota MIDI para los sonidos de nota negra de la pista clic.

WAVE

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		



- F1** : El número de onda actual se reduce en 1.
 - F2** : El número de onda actual se aumenta en 1.
 - F3** : La onda actual se reproduce mientras se mantiene pulsado el botón.

NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F2], el número de onda actual aumentará o se reducirá de diez en diez.
 - Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

■ Lista de funciones

```
Common
  |- PlayMode
  |- Start
  |- Loop
  |- End
  |- Decay
  |- HHCtrlSens
  |- Name
```

```
Job
  └ Import
    └ Wave
      └ PadAssign
  └ ImportAll
  └ Normalize
  └ Delete
  └ DeleteAll
  └ Optimize
```

MemInfo

Para los ajustes que afectan a todas las ondas

WAVE/COMMON

WAVE/COMMON 1/3



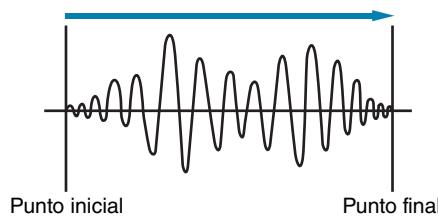
Modo de reproducción (PlayMode)

Utilice este parámetro para ajustar la manera en que se reproducirá la onda seleccionada cuando sea asignada a una almohadilla. Para conocer más detalles acerca de cómo editar los puntos de inicio, final y de bucle, vea las descripciones de los parámetros Start, End y Loop de esta página.

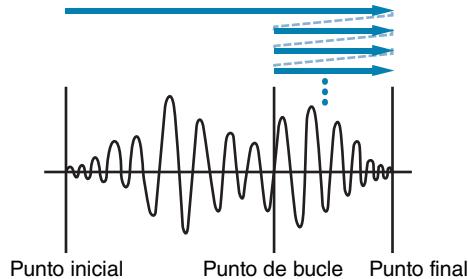
- oneshot: La onda se reproducirá una vez, únicamente desde el punto de inicio hasta el punto final. Este modo se suele seleccionar para baterías, efectos especiales y otros sonidos sin repetición.
 - loop La onda se reproducirá continuamente, primero desde el punto de inicio al punto final y después repetidamente desde el punto de bucle al punto final.

Ajustes: oneshot, loop

Reproducción simple



Reproducción en bucle



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

■ Recorte de onda

Punto inicial (Start)

Ésta es la posición en que se iniciará la reproducción. Es decir, no se reproducirán los datos que estén antes de este punto (es decir, con un valor de posición más pequeño).

Ajustes: 00000 y superior

Bucle (Loop)

Ésta es la posición en que se iniciará el bucle. Si se selecciona "loop" para el parámetro PlayMode (también en la página Wave/Common en el área Menu), la reproducción se repetirá continuamente entre este punto y el punto final.

Ajustes: 00000 y superior

Punto final (End)

Ésta es la posición en que se finalizará la reproducción o el bucle. Es decir, no se reproducirán los datos que estén después de este punto (es decir, con un valor de posición más grande).

Ajustes: 00001 y superior

WAVE/COMMON 2/3



Disminución (Decay)

Utilice este parámetro para establecer la velocidad con la que disminuye el volumen de reproducción de la onda. Con un ajuste de 127, el volumen permanece constante. Los valores más bajos producen una disminución más rápida. Este ajuste se aplica a los modos de reproducción de una vez y en bucle.

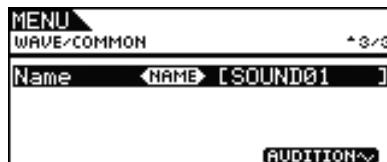
Ajustes: 0 a 127

Sensibilidad de control de charles (HHCtrlSens)

Utilice este parámetro para especificar cómo disminuye el volumen de reproducción de la onda en respuesta al funcionamiento de un controlador de charles conectado a la toma [HI-HAT CONTROL]. Cuanto menor es el valor, más rápida es la disminución.

Ajustes: -64 a +0 a +64

WAVE/COMMON 3/3



Nombre de onda (Name)

Utilice este parámetro para ajustar un nombre de onda con una longitud máxima de 10 caracteres. Desplace el cursor dentro del campo de nombre con los botones [F1] y [F3] y seleccione un carácter para esa posición girando el selector. Se pueden utilizar los siguientes caracteres.



NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F3], el cursor se desplazará al inicio o al final del campo del nombre de la onda.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [-/DEC] o [+/INC], o alternativamente, mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el selector, el cursor saltará entre los caracteres “_”, “0”, “A”, “a” y “~”.

Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Para tareas de gestión de ondas

WAVE/JOB

WAVE/JOB

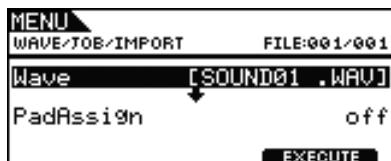
En la página Job, puede crear ondas importando archivos WAV o AIFF de un dispositivo de memoria USB en la memoria interna del DTX700 y eliminar ondas importadas anteriormente, entre otras tareas.



Siempre que pulse el botón [F3] (EXECUTE) en cualquiera de las páginas a las que se accede a través de la página Wave/Job, aparecerá un panel de confirmación. Si decide proseguir con la operación correspondiente, afectará de forma permanente al contenido de la memoria interna del DTX700.

WAVE/JOB/IMPORT

Con la página Import, puede importar un archivo WAV o AIFF del directorio raíz de un dispositivo de memoria USB en la memoria interna del DTX700.



Onda (Wave)

Utilice este parámetro para seleccionar un archivo del dispositivo de memoria USB para importarlo al DTX700.

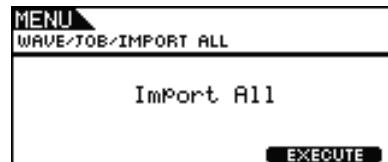
Asignación de almohadilla (PadAssign)

Utilice este parámetro para asignar la onda seleccionada a una fuente de entrada de activador una vez importada. Si se selecciona "off", no se realizará ninguna asignación.

Ajustes: off, SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrCIOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHftCl, HHSpish, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick

WAVE/JOB/IMPORT ALL

Con la página Import All, puede importar todos los archivos WAV y AIFF del directorio raíz de un dispositivo de memoria USB en la memoria interna del DTX700.



WAVE/JOB/NORMALIZE

En la página Normalize, puede aumentar el volumen de la onda seleccionada actualmente.



Proporción (Ratio)

Utilice este parámetro para especificar cuánto hay que aumentar el volumen de la onda. Generalmente se usa una proporción del 100% o inferior. Con un ajuste del 100%, se aumentará el volumen al nivel máximo posible sin saturación. (Se pueden especificar proporciones mayores que el 100%, pero esto puede provocar que la onda resulte distorsionada.)

Ajustes: 1 a 800

WAVE/JOB/DELETE

En la página Delete, puede eliminar la onda seleccionada actualmente en la página Wave/Job.



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

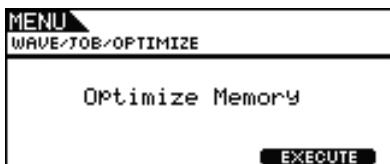
WAVE/JOB/DELETE ALL

En la página Delete All, puede eliminar todas las ondas seleccionadas de la memoria interna del DTX700.



WAVE/JOB/OPTIMIZE

En la página Optimize Memory, puede maximizar la cantidad de memoria de ondas sin utilizar. Para ello, hay que reorganizar el contenido de la memoria de ondas interna del DTX700 de forma que haya más memoria disponible. La optimización puede ser una manera eficaz de aumentar la cantidad de memoria disponible para ondas.

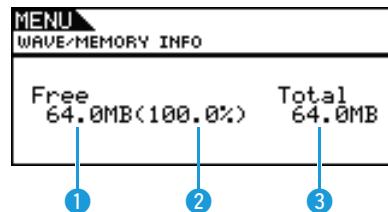


Para comprobar el estado de la memoria interna

WAVE/MEMORY INFO

Para confirmar el estado del uso de la memoria para los datos de onda, desplácese a la página Wave/MemInfo (Información de memoria) del área Menu.

WAVE/MEMORY INFO



① Memoria disponible (MB)

Esto indica la cantidad de memoria de ondas sin utilizar en unidades de megabytes (MB).

② Porcentaje de disponibilidad de memoria (%)

Esto indica la cantidad total de la memoria de ondas sin utilizar actualmente, en formato de porcentaje.

③ Memoria total (MB)

Esto indica la cantidad total de memoria de ondas sin utilizar en unidades de megabytes (MB).

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

En las siguientes descripciones de funciones y operaciones de gestión de archivos se usarán varios términos específicos de las páginas de File del área Menu. Dedique un momento a familiarizarse con su significado para entender mejor estas funciones y operaciones.

● Archivo

El término “archivo” se usa para definir un conjunto de datos almacenados en un dispositivo de memoria USB.

El intercambio de datos entre el DTX700 y los dispositivos de memoria USB se realiza en forma de archivos.

● Nombre de archivo

Al igual que en un ordenador, el DTX700 permite asignar nombres a archivos individuales. Estos nombres se usan para distinguir archivos y, por esta razón, no puede haber dos archivos con el mismo nombre en un mismo directorio. Aunque los ordenadores pueden procesar nombres muy largos, incluso con caracteres que no sean ingleses, el DTX700 requiere limitar los nombres a ocho caracteres alfanuméricos.

● Extensión de archivo

Las tres letras tras el punto al final del nombre del archivo, como “.mid” o “.wav”, se denominan “extensión del archivo”. Con la extensión del archivo se identifica el tipo de datos que contiene el archivo. Tenga en cuenta que, aunque el DTX700 asigna extensiones de archivo a los nombres de archivo, no se muestran en pantalla para usar con más eficacia el espacio disponible.

● Tamaño del archivo

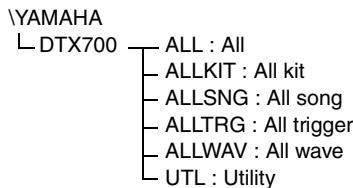
La cantidad de memoria necesaria para almacenar un archivo se indica mediante el tamaño de archivo. Estos tamaños y las capacidades de los dispositivos de memoria se presentan en el formato estándar de un ordenador: B (bytes), KB (kilobytes), MB (megabytes) y GB (gigabytes). (1 KB equivale a 1.024 bytes, 1 MB equivale a 1.024 KB y 1 GB equivale a 1.024 MB.)

● Dispositivo de memoria USB

El término “dispositivo de memoria USB” hace referencia a memorias flash y otras unidades de memoria USB que se usan para almacenar y recuperar archivos.

● Directorio

En los dispositivos de memoria se usa un sistema de directorios jerárquico para agrupar archivos en función de su tipo o su aplicación. En este sentido, un “directorio” equivale a una carpeta como las que se usan en un ordenador. Al igual que con los archivos, puede asignar nombres a directorios individuales. Las operaciones con archivos del DTX700 se realizan dentro de un conjunto de directorios especiales que se crea en un dispositivo de memoria USB al formatear el dispositivo en la página File/Format del área Menu. Tenga en cuenta que el DTX700 no muestra esta estructura de directorios en pantalla.



● Formatear

La operación de inicialización de un dispositivo de memoria USB se suele denominar “formateo”. Siempre que formatee un dispositivo de memoria USB con el DTX700, se borrarán los archivos y directorios (o carpetas) creados previamente, y se crearán directorios especiales para las operaciones de los archivos.

● Guardar, cargar

La operación “guardar” hace referencia a la escritura de datos creados en el DTX700 en un dispositivo de memoria USB para su almacenamiento, y la operación “cargar” hace referencia a la lectura de archivos del dispositivo de memoria en la memoria interna del instrumento.

■ Lista de funciones

Save
Load
Rename
Delete
Format
MemInfo

NOTA

- Consulte la [página 14](#) para conocer más detalles sobre el funcionamiento del cursor en las páginas del área Menu.

FILE/SAVE

Realice las siguientes operaciones para guardar un archivo en un dispositivo de memoria USB.

MENU	
FILE>SAVE	
Type	All
Name	[]
EXECUTE	

■ Procedimiento

1. Conecte un dispositivo de memoria USB que se haya formateado en el DTX700 ([consulte la página 62](#)) en el puerto [USB TO DEVICE] del panel lateral.
2. Vaya a la página File/Save del área Menu. Aparecerá la siguiente página.

MENU	
FILE>SAVE	
Type	All
Name	[]
EXECUTE	



3. Seleccione el tipo de archivo.

Desplace el cursor hasta la fila Type, pulse el selector y seleccione el tipo de archivo que desea guardar.

All	Todos los datos de usuario, es decir, todos los juegos, ondas, canciones y activadores, además de los datos de utilidad
AllKit	Todos los datos de juegos
AllWave	Todos los datos de onda
AllSong	Todos los datos de canciones
AllTrigger	Todos los datos de activador
Utility	Datos de utilidad

Ajustes: All, AllKit, AllWave, AllSong, AllTrigger, Utility

NOTA

- Si selecciona "AllWave" sin haber creado aún datos de onda, se mostrará el mensaje de error "No Wave Data" (No hay datos de onda) y no se guardará ningún dato.

4. Escriba el nombre con el que desea guardar el archivo.

Desplace el cursor hasta la fila Name y pulse el selector para acceder a la página de asignación de nombres de archivos.



● Introducción de nombres de archivos

- 4-1** Desplace el cursor dentro del campo de nombre con los botones [F1] y [F3] y seleccione un carácter para esa posición girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC]. Puede asignar un nombre a los archivos con una longitud máxima de 8 caracteres. Se pueden utilizar los siguientes caracteres.



NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F3], el cursor se desplazará al inicio o al final del campo del nombre del archivo.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [-/DEC] o [+/INC], o alternativamente, mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el selector, el cursor saltará entre los caracteres "___", "0", "A" y "~".

- 4-2** Una vez que haya introducido el nombre necesario, pulse el selector o el botón [EXIT] para volver a la página anterior.

NOTA

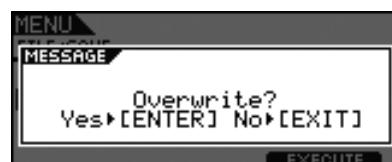
- Los espacios incluidos en los nombres de archivos se sustituirán automáticamente por el carácter "___" (guion bajo).

5. Pulse el botón [F3] (EXECUTE).

Se le pedirá que confirme que desea guardar el archivo. Pulse el selector para continuar. Como alternativa, puede pulsar el botón [EXIT] para volver al paso 2 anterior sin guardar.



Si ya existe un archivo con el mismo nombre, se le pedirá que confirme que desea sobrescribirlo, como se muestra a continuación. Si desea asignar un nombre de archivo diferente para evitar sobrescribir el archivo existente, pulse el botón [EXIT] para volver a la página del Paso 2 anterior.



6. Pulse el selector para guardar el archivo.

Mientras se guardan los datos, se mostrará el siguiente mensaje. Si pulsa el botón [EXIT] en este momento, se cancelará la operación y volverá a la página del Paso 2 anterior.



ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto [USB TO DEVICE] y no apague el dispositivo de memoria ni el DTX700 mientras se guardan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o el DTX700 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Una vez guardados los datos, volverá a la página del Paso 2 anterior.

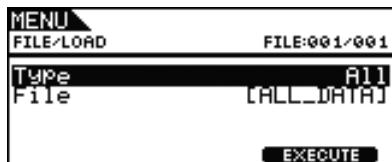


FILE/LOAD

Realice las siguientes operaciones para cargar un archivo guardado en un dispositivo de memoria USB al DTX700.

■ Procedimiento

- Conecte el dispositivo de memoria USB que contiene el archivo guardado al puerto [USB TO DEVICE] del panel lateral.
- Vaya a la página File/Load del área Menu. Aparecerá la siguiente página.



3. Seleccione el tipo de archivo.

Desplace el cursor hasta la fila Type, pulse el selector y seleccione el tipo de archivo que desea cargar. Los tipos que se admiten son los siguientes.

All	Todos los datos de usuario, es decir, todos los juegos de usuario, ondas de usuario, canciones de usuario y activadores de usuario, además de los datos de utilidad
AllKit	Todos los datos de juegos de usuario
Kit	Un solo juego de usuario
AllWave	Todos los datos de onda
Wave	Una sola onda de usuario
AllSong	Todos los datos de canciones de usuario
Song	Una sola canción de usuario
AllTrigger	Todos los datos de activador de usuario
Trigger	Una sola configuración de activadores de usuario
Utility	Datos de utilidad

Ajustes: All, AllKit, Kit, AllWave, Wave, AllSong, Song, AllTrigger, Trigger, Utility

4. Seleccione el archivo que desea cargar.

Desplace el cursor a la fila File y luego seleccione el archivo que se va a cargar girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC]. Sólo se mostrarán los archivos que coincidan con el tipo de archivo seleccionado para la operación de carga. Si ha optado por cargar un único archivo, primero tendrá que seleccionar el archivo All que lo contiene (por ejemplo, al cargar un solo juego de usuario, primero selecciona un archivo guardado con el tipo "AllKit"). Sin embargo, no es posible cargar un solo archivo cuando se selecciona el tipo All para la operación de carga.

- Cuando haya seleccionado el archivo que desea cargar, pulse el botón [F3].

Caso 1: Si se ha seleccionado "All", "AllKit", "AllWave", "AllSong", "AllTrigger" o "Utility":
Pulse el botón [F3] (EXECUTE) y continúe con el Paso 7.

Caso 2: Si se ha seleccionado "Kit", "Wave", "Song" o "Trigger":

Pulse el botón [F3] (NEXT >>) y continúe con el Paso 6.

- Seleccione el paquete de datos requerido en el archivo seleccionado.

6-1 Desplace el cursor hasta Src o Dst y pulse el selector. Src indica el archivo que se cargará (es decir, el origen) y Dst indica dónde se guardarán dentro del DTX700 (es decir, el destino).

6-2 Gire el selector o pulse los botones [-/DEC] y [+/INC] para seleccionar el archivo que deseé cargar y el número de juego de usuario, onda de usuario, canción de usuario o activado de usuario que se vaya a sobre escribir.

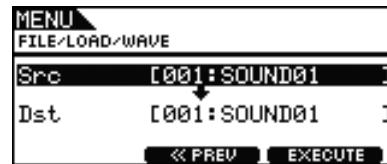
6-3 Cuando haya establecido Src o Dst, vuelva a pulsar el selector.

Al cargar un juego:



Ajustes: 01 a 60

Al cargar una onda:



Ajustes: 001 a 500

Al cargar una canción:



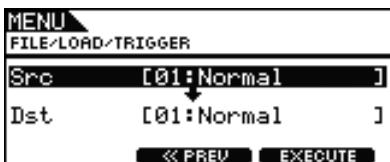
Ajustes: Src 01 a 98, Dst 01 a 93

NOTA

- Src = 98 corresponde a los datos grabados al pulsar el botón [REC].

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Al cargar un activador:



Ajustes: 01 a 20

7. Cuando haya terminado de realizar las selecciones, pulse el botón [F3]. Se le pedirá que confirme que desea cargar el archivo.



8. Pulse el selector para comenzar la carga. Mientras se cargan los datos, se mostrará el siguiente mensaje.



ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto [USB TO DEVICE] y no apague el dispositivo de memoria ni el DTX700 mientras se cargan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o el DTX700 podrían resultar dañados de forma irreparable.

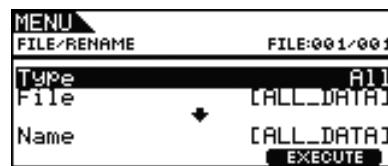
Una vez cargados los datos, volverá a la página del Paso 5 o 6, según corresponda.

FILE/RENAME

Realice las siguientes operaciones para cambiar de nombre a un archivo guardado en un dispositivo de memoria USB.

■ Procedimiento

- Conecte el dispositivo de memoria USB que contiene el archivo al que desea cambiar el nombre al puerto [USB TO DEVICE] del panel lateral.
- Vaya a la página File/Rename del área Menu. Aparecerá la siguiente página.



- Utilice el parámetro Type para seleccionar el tipo del archivo cuyo nombre desea cambiar.

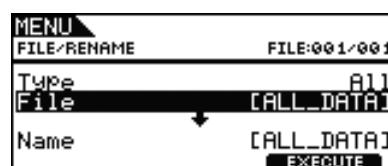
- 3-1** Gire el selector para desplazar el cursor a la fila Type y pulse el selector.
3-2 Gire el selector para seleccionar el tipo de archivo cuyo nombre desea cambiar.

All	Todos los datos de usuario, es decir, todos los juegos de usuario, ondas de usuario, canciones de usuario y activadores de usuario, además de los datos de utilidad
AllKit	Todos los datos de juegos de usuario
AllWave	Todos los datos de onda
AllSong	Todos los datos de canciones de usuario
AllTrigger	Todos los datos de activador de usuario
Utility	Datos de utilidad

Ajustes: All, AllKit, AllWave, AllSong, AllTrigger, Utility

- 3-3** Cuando haya realizado la selección, vuelva a pulsar el selector.

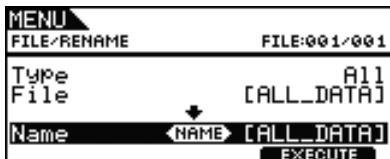
- 4**. Seleccione el archivo cuyo nombre deseé cambiar.



- 4-1** Gire el selector para desplazar el cursor a la fila File y pulse el selector.
4-2 Gire el selector para seleccionar el archivo cuyo nombre desea cambiar.
4-3 Cuando haya realizado la selección, vuelva a pulsar el selector.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

5. Establezca un nuevo nombre para el archivo.



Desplace el cursor hasta la fila Name y pulse el selector para acceder a la página de asignación de nombres de archivos.



● Introducción de nombres de archivos

- 5-1 Desplace el cursor dentro del campo de nombre con los botones [F1] y [F3] y seleccione un carácter para esa posición girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC]. Se pueden utilizar los siguientes caracteres.



NOTA

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [F1] o [F3], el cursor se desplazará al inicio o al final del campo del nombre del archivo.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [-/DEC] o [+/INC], o alternativamente, mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el selector, el cursor saltará entre los caracteres “_”, “0”, “A” y “~”.

- 5-2 Una vez que haya introducido el nombre necesario, pulse el selector o el botón [EXIT] para volver a la página anterior.

NOTA

- Los espacios incluidos en los nombres de archivos se sustituirán automáticamente por el carácter “_” (guion bajo).

6. Cuando haya escrito el nuevo nombre de archivo, pulse el botón [F3] (EXECUTE). Se le pedirá que confirme que desea cambiar el nombre del archivo.



7. Pulse el selector para cambiar el nombre del archivo. Cuando se haya completado el proceso de cambio de nombre, se mostrará el mensaje “Completed” (Finalizado) y volverá a la página del Paso 2 anterior.



ATENCIÓN

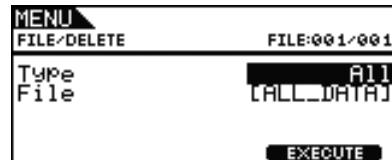
- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto [USB TO DEVICE] y no apague el dispositivo de memoria ni la unidad DTX700 mientras se cambia el nombre de un archivo. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o el DTX700 podrían resultar dañados de forma irreparable.

FILE/DELETE

Realice las siguientes operaciones para eliminar los archivos guardados en un dispositivo de memoria USB.

■ Procedimiento

- Conecte el dispositivo de memoria USB que contiene el archivo o los archivos que desea borrar al puerto [USB TO DEVICE] del panel lateral.
- Vaya a la página File/Delete del área Menu. Aparecerá la siguiente página.



3. Seleccione el tipo de archivo que deseé borrar.

3-1 Gire el selector para desplazar el cursor a la fila Type y pulse el selector.

3-2 Seleccione el tipo de archivo que vaya a borrar girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC].

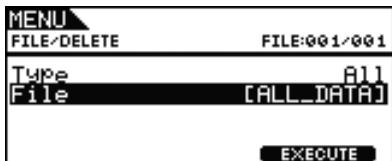
All	Todos los datos de usuario, es decir, todos los juegos de usuario, ondas de usuario, canciones de usuario y activadores de usuario, además de los datos de utilidad
AllKit	Todos los datos de juegos de usuario
AllWave	Todos los datos de onda
AllSong	Todos los datos de canciones de usuario
AllTrigger	Todos los datos de activador de usuario
Utility	Datos de utilidad

Ajustes: All, AllKit, AllWave, AllSong, AllTrigger, Utility

- 3-3 Cuando haya realizado la selección, vuelva a pulsar el selector.

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

4. Gire el selector para desplazar el cursor a la fila File y pulse el selector.



5. Seleccione el archivo que vaya a borrar girando el selector o pulsando los botones [-/DEC] y [+/INC]. Sólo se mostrarán para borrarse los archivos que coincidan con el tipo de archivo seleccionado en el paso anterior.
6. Pulse el botón [F3] (EXECUTE). Se le pedirá que confirme que desea borrar los datos.



7. Pulse el selector para comenzar el borrado. Cuando se haya completado el proceso de borrado, se mostrará el mensaje "Completed" (Finalizado) y volverá a la página del Paso 2 anterior.



ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto [USB TO DEVICE] y no apague el dispositivo de memoria ni el DTX700 mientras se borra el archivo. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o el DTX700 podrían resultar dañados de forma irreparable.

FILE/FORMAT

Algunos tipos de dispositivos de memoria USB deben formatearse para poder ser utilizados con el DTX700. A continuación se describe la manera correcta de formatear estos dispositivos.

ATENCIÓN

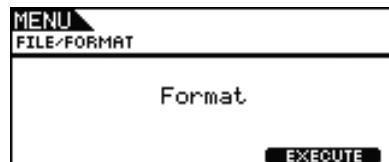
- Todos los datos del dispositivo de memoria USB se eliminarán durante el proceso de formateo. Por ello, antes de formatear un dispositivo de este tipo, debe asegurarse de realizar una copia de seguridad de los datos importantes que contenga.

NOTA

- En algunos casos, el DTX700 no reconocerá dispositivos de memoria USB formateados en un ordenador. Debe asegurarse de usar siempre el módulo activador de batería para formatear los dispositivos de memoria que va a usar con él.

■ Procedimiento

- Conecte el dispositivo de memoria USB que desea formatear al puerto [USB TO DEVICE] del panel lateral.
- Vaya a la página File/Format del área Menu y pulse el botón [F3] (EXECUTE). Se le pedirá que confirme que desea formatear el dispositivo de memoria USB.



- Pulse el selector para comenzar el proceso de formateado. Mientras se formatea el dispositivo, se mostrará el siguiente mensaje.



ATENCIÓN

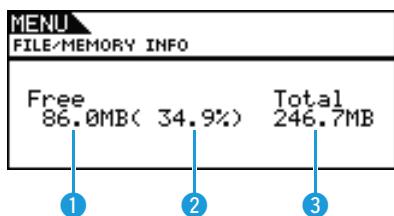
- Al formatear un dispositivo de memoria USB, no se debe desconectar del puerto [USB TO DEVICE] y además, tampoco se debe apagar en este momento el dispositivo de memoria ni el DTX700. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o el DTX700 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Cuando se haya completado el proceso de formateado, se mostrará el mensaje "Completed" (Finalizado) y volverá a la página del Paso 2 anterior.



FILE/MEMORY INFO

Para confirmar el estado del uso de la memoria del dispositivo de memoria USB conectado actualmente, desplácese a la página File/MemInfo (Información de memoria) del área Menu.



① Memoria disponible (MB)

Esto indica la cantidad de memoria del dispositivo USB sin utilizar en unidades de megabytes (MB).

② Porcentaje de disponibilidad de memoria (%)

Esto indica la cantidad total de memoria del dispositivo USB sin utilizar actualmente, en formato de porcentaje.

③ Memoria total (MB)

Esto indica la cantidad total de memoria del dispositivo USB sin utilizar en unidades de megabytes (MB).

NOTA

- Las unidades usadas dependen del tamaño de memoria correspondiente (KB para kilobytes, MB para megabytes y GB para gigabytes).

Solución de problemas

No se produce ningún sonido al golpear una almohadilla o el volumen es más bajo de lo esperado.

■ Compruebe las conexiones del siguiente modo.

- Asegúrese de que el DTX700 esté bien conectado a unos auriculares o a un sistema de audio externo, como un amplificador o altavoces.
- Asegúrese de que los cables que esté utilizando estén en buen estado.

■ Confirme si los niveles de salida y/o volumen se han ajustado correctamente con los siguientes elementos.

- Controladores de volumen en amplificadores y/o altavoces conectados al DTX700.
- El mando [MASTER] del panel frontal del DTX700.
- Los mandos deslizantes en el panel frontal del DTX700.
- El parámetro Volume de la página Kit/Common del área Menu. ([Consulte la página 15.](#))
- El parámetro Volume de la página Kit/Voice del área Menu. ([Consulte la página 18.](#))
- El parámetro MasterVolume de la página Utility/General del área Menu. ([Consulte la página 37.](#))
- El nivel de salida de activador de cualquier almohadilla con un selector para poder ajustarlo.

■ Compruebe los ajustes de activador relevantes como se indica a continuación.

- Asegúrese de que el parámetro PadType de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu se ha ajustado correctamente. ([Consulte la página 46.](#))
- Asegúrese de que el parámetro VelCurve (Curva de velocidad) de la página Trigger/Pad/Curve del área Menu y el parámetro Gain de la página Trigger/Pad/Pad Type se han ajustado debidamente. ([Consulte las páginas 45, 46.](#))
- Asegúrese de que el parámetro MinLevel (Nivel mínimo) de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu no se ha ajustado demasiado alto, ya que esto puede impedir que se emita el sonido. ([Consulte la página 47.](#))

■ Compruebe los ajustes de efecto y filtro relevantes como se indica a continuación.

- Si se utilizan filtros, vuelva a ajustar los ajustes de frecuencia de corte, ya que a menudo impiden que se emita el sonido.
- Asegúrese de que los parámetros Attack (Tiempo de ataque) y Decay (Tiempo de disminución) de la página Kit/Voice del área Menu se han ajustado correctamente. ([Consulte la página 18.](#))

■ Compruebe los ajustes MIDI relevantes como se indica a continuación.

- Asegúrese de que el parámetro MessageType de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu está ajustado en “note”.
- Asegúrese de que el parámetro VoiceNumber de la página Kit/Voice del área de Menu no está ajustado en “no assign”. ([Consulte las páginas 17, 20.](#))
- Asegúrese de que el parámetro VelLimitLo (Límite de velocidad: Bajo) de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu no se ha ajustado demasiado alto. (Las almohadillas emitirán sonido únicamente cuando se golpeen más fuerte que el valor ajustado aquí. [Consulte la página 22.](#))
- Asegúrese de que el parámetro TrgVel (Velocidad de activador) de la página Kit/MIDI/Assing del área Menu no está ajustado demasiado bajo. (Unas velocidades de activador bajas producirán volúmenes de salida bajos. [Consulte la página 23.](#))
- Asegúrese de que el parámetro LocalCtrl (Control local) de la página Utility/MIDI del área Menu está ajustado en “on”. ([Consulte la página 41.](#))
- Asegúrese de que el parámetro Note para todas las capas en la página Kit/MIDI/Assign del área Menu no se ha ajustado en “off”, “skip” o en un valor marcado con un asterisco (*). (En tal caso, ninguna capa se habrá configurado para que emita un sonido. [Consulte la página 21.](#))

■ Si no se reproduce una onda asignada, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que los datos de la onda asignada a la almohadilla en cuestión no se han borrado.
- Si restablece el Ajuste de fábrica, asegúrese de que los datos de onda se han vuelto a cargar desde un dispositivo de memoria USB. (Las ondas no se incluyen cuando se cargan sólo datos de juegos de un dispositivo de memoria USB. [Consulte la página 59.](#))

■ Compruebe los ajustes de almohadilla relevantes como se indica a continuación.

- Asegúrese de que el parámetro PadFunc (Función de almohadilla) de la página Utility/MIDI del área Menu está ajustado en “off”. ([Consulte la página 40.](#))

■ Si un instrumento externo conectado a través de MIDI no produce el sonido esperado, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que los cables MIDI se han conectado correctamente.
- Asegúrese de que el parámetro MIDI IN/OUT de la página Utility/MIDI del área Menu se ha ajustado correctamente. (Si se ajusta en “USB”, los datos MIDI no se enviarán a los dispositivos MIDI externos conectados a través de cables MIDI. [Consulte la página 41.](#))
- Asegúrese de que el DTX700 envía datos en el canal MIDI en el que está configurada la recepción en el generador de tonos externo. ([Consulte la página 20](#) para obtener detalles sobre la configuración general de MIDI, o bien la [página 34](#) para obtener detalles sobre los ajustes MIDI para la reproducción de canciones.)

- Asegúrese de que el parámetro MIDI Switch de la página Kit/MIDI/TG MIDI Switch del área Menu está ajustado en “on”. (Los mensajes MIDI no se envían si el interruptor MIDI externo está apagado, por lo que no podrá reproducir dispositivos MIDI externos con el DTX700. [Consulte la página 23.](#))
- Asegúrese de que el parámetro PadFunc (Función de almohadilla) de la página Utility/MIDI del área Menu está ajustado en “off”. (Ninguna almohadilla con una función asignada producirá sonidos. [Consulte la página 40.](#))
- Asegúrese de que el parámetro MessageType de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu está ajustado en “note”. (No se producirá ningún sonido para los demás ajustes. [Consulte la página 20.](#))
- Asegúrese de que el parámetro VelLimitLo (Límite de velocidad: Bajo) de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu no se ha ajustado demasiado alto. (Las almohadillas emitirán sonido únicamente cuando se golpeen más fuerte que el valor ajustado aquí. [Consulte la página 22.](#))
- Asegúrese de que el parámetro MinLevel de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu no se ha ajustado demasiado alto, ya que esto puede impedir que se emita el sonido. ([Consulte la página 47.](#))

■ Si no se pueden reproducir sonidos de pie cerrado de charles, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que está utilizando el controlador de charles de manera firme y completa.
- Asegúrese de que el controlador de charles no se ha configurado para producir un sonido de bombo (es decir, modo Double Bass). Para ello, pulse el botón [INST] para acceder a la página Instrument y luego mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [F2] (DBL BASS).
- Reduzca el ajuste del parámetro FootClosePos (Posición de pie cerrado) de la página Utility/Pad del área Menu. ([Consulte la página 40.](#))

■ Si le resulta difícil producir sonidos de charles, tenga en cuenta lo siguiente.

- En algunos casos, será más difícil producir sonidos de charles si el controlador de charles se ha configurado para producir un sonido de bombo (es decir, modo Double Bass).

■ Si los volúmenes del DTX700 y de los dispositivos de audio externo no están bien equilibrados, realice lo siguiente.

- Ajuste de forma individual los volúmenes de salida del DTX700 y de los dispositivos de audio externos.

■ Si se conectan auriculares, pero no se escucha nada, realice lo siguiente.

- Asegúrese de que el mando [PHONES] está ajustado en el volumen adecuado.

■ Si los mandos deslizantes no tienen ningún efecto en los volúmenes, realice lo siguiente.

- Asegúrese de que el parámetro SliderSelect de la página Kit/Voice del área de Menu está ajustado en uno de los mandos deslizantes para la almohadilla en cuestión. (Si está ajustado en “no assign”, ninguno de los controles deslizantes ajustará el volumen de la almohadilla.)

■ Si no puede reducir el volumen de la canción de una almohadilla, realice lo siguiente.

- Ajuste el volumen de la canción de la almohadilla con el deslizador de Acompañamiento de la página Volume, a la que se accede pulsando el botón [SONG] y luego el botón [F1] (VOLUME).

Los sonidos siguen reproduciéndose sin cesar, están distorsionados o son vacilantes, etc.

■ Si una almohadilla produce un sonido distinto al previsto, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que los ajustes del activador se han configurado correctamente.
- Si un instrumento MIDI externo reproducido desde el DTX700 no produce los sonidos esperados, revise los ajustes de voz para el canal MIDI al que el DTX700 está enviando los datos y asegúrese de que son los adecuados para los datos MIDI que se están enviando.
- Ajuste el parámetro FootSplashSens (Sensibilidad de chapoteo de pie) de la página Utility/Pad del área Menu. (No se producirán sonidos de chapoteo de charles si este parámetro está ajustado en “off”. [Consulte la página 40.](#))

■ Si las almohadillas están produciendo únicamente sonidos a volúmenes muy altos (es decir, a velocidad alta), pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que el parámetro Gain de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu no se ha ajustado demasiado alto. ([Consulte la página 46.](#))
- Ajuste el parámetro VelCurve (Curva de velocidad) de la página Utility/Pad/Curve del área Menu. ([Consulte la página 45.](#))
- Asegúrese de que el parámetro TrgVel (Velocidad de activador) de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu se ha ajustado correctamente. (Si, por ejemplo, este parámetro está ajustado en “127”, se producirá la velocidad máxima aunque sólo se golpee ligeramente la almohadilla. [Consulte la página 23.](#))
- Asegúrese de utilizar únicamente las almohadillas externas recomendadas por Yamaha. (Los productos de otros fabricantes pueden emitir señales demasiado intensas).

■ Si los sonidos emitidos del DTX700 parecen estar distorsionados, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que los efectos se han ajustado correctamente. (El sonido se puede distorsionar con determinadas combinaciones de tipos de efecto y ajustes de parámetros. [Consulte la página 7.](#))
- Asegúrese de que el parámetro Filter de la página Kit/Voice del área Menu se ha ajustado correctamente. (En función del tipo de sonido que se filtre, algunos ajustes de resonancia (Q) pueden provocar distorsión. [Consulte la página 19.](#))
- Reduzca el volumen principal del DTX700.

■ Si los sonidos se reproducen sin cesar y no se detienen, pruebe lo siguiente.

- Compruebe si el parámetro RcvKeyOff (Tecla de recepción desactivada) de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu se ha ajustado en "off". Si es así, determinados tipos de voz sonarán indefinidamente cuando se activen. ([Consulte la página 22.](#) Tenga en cuenta que puede silenciar todas las voces en cualquier momento; para ello, mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [EXIT].)
- Si la voz en cuestión es una onda, compruebe si el parámetro PlayMode de la página Wave/Common del área Menu está ajustado en "loop". Si es así, determinados tipos de voz sonarán indefinidamente cuando se activen. ([Consulte la página 53.](#))

■ Si los sonidos se detienen de forma inesperada durante los redobles y los flams, pruebe lo siguiente.

- Compruebe el parámetro Mode en la página MIDI/Assign del área Menu y elimine cualquier asignación de nota innecesaria para la reproducción stack o alternate.
- Asegúrese de que el parámetro Mono/Poly (Polifonía) de la página Kit/Voice del área Menu está ajustado en "poly". ([Consulte la página 19.](#))

■ Si algunas voces no se reproducen durante los redobles y los flams, realice lo siguiente.

- Reduzca el ajuste del parámetro RejectTime de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu. ([Consulte la página 46.](#))

■ Si el DTX700 suena como si estuviera desafinado y reproduciendo la nota incorrecta, pruebe lo siguiente.

- Cambie el ajuste de parámetro MasterTune de la página Utility/General del área Menu. ([Consulte la página 37.](#))
- Cambie el ajuste de parámetro Tune de la página Kit/Voice del área Menu. ([Consulte la página 18.](#))

■ Si no se pueden aplicar los efectos, pruebe lo siguiente.

- Apague Effect Bypass ([KIT]→[SHIFT]+[F2]).
- Asegúrese de que se ha seleccionado "enable" para los efectos en cuestión en la página Utility/Effect Switch del área Menu. ([Consulte la página 41.](#))
- Asegúrese de que los parámetros VarSend(Dry) (Transmisión de variación), ChoSend (Transmisión de coros) y RevSend (Transmisión de reverberación) de la página Kit/Voice del área Menu se han ajustado debidamente. ([Consulte la página 19.](#))
- Asegúrese de que los parámetros ChoSend (Transmisión de coros) y RevSend (Transmisión de reverberación) de la página Kit/Effect/Mixer del área Menu se han ajustado debidamente. ([Consulte las páginas 26, 27.](#))
- Asegúrese de que el parámetro Type de la página Kit/Effect/Variation del área de Menu no está ajustado en "No Effect". ([Consulte la página 27.](#))
- Asegúrese de que el parámetro Type de la página Kit/Effect/Chorus del área de Menu no está ajustado en "No Effect". ([Consulte la página 27.](#))
- Asegúrese de que el parámetro Type de la página Kit/Effect/Reverb del área de Menu no está ajustado en "No Effect". ([Consulte la página 27.](#))

■ Si una interpretación grabada como datos de canción suena diferente al reproducirla, pruebe lo siguiente.

- Desactive el bloqueo de juego. Para ello, pulse el botón [KIT] para acceder a la página Kit y luego mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [F1] (KIT LOCK).
- Asegúrese de que los parámetros Rcv10ch (Recepción en canal 10), RcvPC (Recepción de cambio de programa) y RcvPC10Ch (Recepción de cambio de programa en canal 10) de la página Utility/MIDI del área Menu están ajustados en "on".

■ Si los volúmenes de los sonidos producidos por diferentes almohadillas no están bien equilibrados, realice lo siguiente.

- Asegúrese de que los mandos deslizantes del panel frontal se han ajustado correctamente.

■ Si también se producen sonidos no intencionados cuando se toca una almohadilla, realice lo siguiente.

- Compruebe si estos sonidos se han asignado a las capas B, C o D de la almohadilla en cuestión y, si es así, elimínelos.

■ Si al cambiar el sonido de una almohadilla se cambian otros sonidos, realice lo siguiente.

- Asegúrese de que no se ha asignado el mismo número de nota a cada una de las almohadillas con el parámetro Note de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu.

■ Si se aplica un efecto de variación a una almohadilla de dos o tres zonas, pero parece que sólo cambia el sonido de una de las zonas, realice lo siguiente.

- Aplique el efecto a cada zona de forma individual.

- Si la reproducción de una canción no se detiene tal y como se esperaba, al pulsar el botón [▶/■], realice lo siguiente.
 - Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [EXIT] durante al menos un segundo.
- Si el parámetro Decay de la página Kit/Voice del área Menu o la página Instrument no tiene efecto en una onda, realice lo siguiente.
 - Asegúrese de que el parámetro Decay de la página Wave/Common del área Menu está ajustado en un valor inferior a 127.
- Si se producen ocasionalmente sonidos de charles aunque el controlador de charles se haya configurado para producir un sonido de bombo (es decir, modo Double Bass), realice lo siguiente.
 - Seleccione la almohadilla para charles y aumente el ajuste del parámetro MinLevel (Nivel mínimo) de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu. Tenga en cuenta que si este ajuste es demasiado alto, puede resultar difícil reproducir el charles.

Los valores no se pueden cambiar o los botones no funcionan como era de esperar, etc.

- Si no se puede iniciar la reproducción de una canción, pruebe lo siguiente.
 - Asegúrese de que la canción seleccionada contiene realmente datos.
 - Si el parámetro MIDI Sync (Sincronización MIDI) de la página Utility/MIDI del área Menu se ha ajustado en "ext", asegúrese de que el DTX700 recibe correctamente los mensajes de reloj MIDI de un dispositivo MIDI externo o de un ordenador. ([Consulte la página 41.](#))
- Si una canción se reproduce indefinidamente y no se detiene, realice lo siguiente.
 - Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [EXIT].
- Si está intentando cambiar el tiempo de una onda, realice lo siguiente.
 - Las ondas tienen tiempos fijos. Siempre se reproducirán con el tiempo del archivo importado original, independientemente del tiempo del juego de batería y otros ajustes similares.
- Si el ajuste de un parámetro que desea cambiar aparece como “---” y no se puede modificar, pruebe lo siguiente.
 - Asegúrese de que el parámetro PadFunc (Función de almohadilla) de la página Utility/MIDI del área Menu está ajustado en "off". ([Consulte la página 40.](#))
 - Asegúrese de que el parámetro Note de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu no se ha ajustado en "off" para las cuatro capas, de la A a la D. ([Consulte la página 21.](#))
- Si el controlador de almohadilla no funciona de la forma prevista, pruebe lo siguiente.
 - Asegúrese de que el parámetro PadFunc (Función de almohadilla) de la página Utility/MIDI del área Menu no está ajustado en "off".
 - Evite sostener el aro mientras ajusta el controlador de almohadilla, ya que esto puede impedir que funcione correctamente.
- Si está intentando grabar varias canciones con el botón [REC], tenga en cuenta lo siguiente.
 - El DTX700 sólo puede almacenar una canción grabada a la vez. Si se realiza una nueva grabación, la actual se sobreescribirá.
- Si no puede cambiar el juego actual con el selector o los botones [-/DEC] y [+/INC], realice lo siguiente.
 - Desactive el bloqueo de juego. Para ello, pulse el botón [KIT] para acceder a la página Kit y luego mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [F1] (KIT LOCK).

Se producen múltiples sonidos cuando se golpea una sola almohadilla.

- Si se produce una activación doble, pruebe lo siguiente.
 - Asegúrese de que los ajustes del activador se han configurado correctamente.
 - Si la almohadilla o el activador de batería en cuestión dispone de un controlador para ajustar la salida o la sensibilidad, gírelo hacia abajo.
 - Asegúrese de que el parámetro Gain de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu no se ha ajustado demasiado alto. ([Consulte la página 46.](#))
 - Asegúrese de usar únicamente los activadores de batería y los sensores de activador recomendados por Yamaha. (Los productos de otros fabricantes pueden emitir señales excesivamente intensas y esto puede provocar la doble activación.)
 - Asegúrese de que los parches no vibran de forma irregular y siléncielos si es necesario.
 - Asegúrese de que los activadores de batería están acoplados cerca del borde, lejos del centro del parche.

- Asegúrese de que no hay otros objetos que entren en contacto con el activador de batería.
- Aumente el ajuste del parámetro RejectTime de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu. (Evite establecer un tiempo de rechazo demasiado largo, ya que esto puede hacer que resulte imposible detectar con precisión flams, redobles y similares. [Consulte la página 46.](#))

■ **Si se producen diafonías (es decir, el sonido lo produce otra almohadilla diferente a la que se ha golpeado), pruebe lo siguiente.**

- Asegúrese de que los ajustes del activador se han configurado correctamente.
- Asegúrese de que el parámetro RejectLevel de la página Trigger/Pad/Crosstalk del área Menu se ha ajustado correctamente. ([Consulte la página 48.](#))
- Si usa una almohadilla adquirida por separado que incluye un mando de ajuste de nivel, asegúrese de que el nivel está ajustado correctamente.
- Asegúrese de que el parámetro MinLevel (Nivel mínimo) de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu se ha ajustado correctamente. ([Consulte la página 47.](#))

■ **Si se produce una sola voz al tocar dos almohadillas simultáneamente, pruebe lo siguiente.**

- Asegúrese de que los ajustes del activador se han configurado correctamente.
- Vaya a la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu, seleccione la almohadilla cuyo sonido no se está produciendo y aumente el valor del parámetro Gain. ([Consulte la página 46.](#))
- Vaya a la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu, seleccione la almohadilla cuyo sonido no se está produciendo y reduzca el valor del parámetro MinLevel (Nivel mínimo). ([Consulte la página 47.](#))
- Vaya a la página Kit/Voice del área Menu y compruebe si ambas almohadillas se han asignado al mismo grupo de alternancia con el parámetro AltGroup. En algunos casos, esto puede hacer que se produzca sólo un sonido. ([Consulte la página 20.](#))
- Asegúrese de que el parámetro TrgAltGrp (Grupo de alternancia de activador) de la página Kit/MIDI/Assign del área Menu no está ajustado en "off". ([Consulte la página 23.](#))

Los complementos opcionales no funcionan de la manera prevista.

■ **Si no se pueden producir señales de activador fiables y coherentes con una batería acústica, pruebe lo siguiente.**

- Asegúrese de que está utilizando un activador de batería de alta calidad como el DT20, y que está fijado con seguridad en su sitio con cinta adhesiva. (No olvide quitar también la cinta antigua.)
- Realice las comprobaciones indicadas en la sección "No se produce ningún sonido al golpear una almohadilla o el volumen es más bajo de lo esperado."
- Asegúrese de que el cable de señal está bien conectado en la toma del DT20 o de otro activador de batería.

■ **Si no se pueden reproducir los sonidos de cierre de charles, realice lo siguiente.**

- Asegúrese de que el parámetro Type de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu se ha ajustado correctamente. ([Consulte la página 46.](#))

■ **Si, al utilizar una almohadilla de platillos, no se pueden tocar los sonidos de borde o de campana, o si la técnica de bloqueo no funciona, realice lo siguiente.**

- Asegúrese de que el parámetro Type de la página Trigger/Pad/Pad Type del área Menu se ha ajustado correctamente. (Debe seleccionarse un tipo de almohadilla de platillo adecuado para la almohadilla que se está utilizando. [Consulte la página 46.](#))

■ **Si los sonidos de chapoteo de charles no se producen según lo esperado, pruebe lo siguiente.**

- Asegúrese de que el controlador de pedal está conectado correctamente a la toma de entrada de activador [HI-HAT CONTROL].
- Ajuste el parámetro FootSplashSens (Sensibilidad de chapoteo de pie) de la página Utility/Pad del área Menu. (No se producirán sonidos de chapoteo de charles si este parámetro está ajustado en "off". [Consulte la página 40.](#))

■ **Si un controlador de charles conectado a través de la toma de entrada de activador [HH-KICK] no funciona como se esperaba, pruebe lo siguiente.**

- Asegúrese de que el controlador de charles está conectado al DTX700 con el tipo de cable correcto.
- Asegúrese de que está utilizando un controlador de charles HH65. (Los demás tipos no funcionarán correctamente con el DTX700.)

No sucede nada cuando se pulsan los botones del panel frontal.

- Asegúrese de que la función Cubase Remote no está activada.

Surgen dificultades en los procedimientos en los que se utilizan dispositivos de memoria USB.

■ Si no se pueden guardar datos en un dispositivo de memoria USB, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que el dispositivo de memoria USB en cuestión se ha formateado con el DTX700. ([Consulte la página 62.](#))
- Asegúrese de que el dispositivo de memoria USB en cuestión no está protegido contra escritura.
- Asegúrese de que hay suficiente espacio libre en el dispositivo de memoria USB para guardar los datos. (Puede comprobar la cantidad de memoria libre disponible en la página File/Memory Info en el área Menu. [Consulte la página 63.](#))

■ Si no se puede leer un archivo MIDI estándar desde un dispositivo de memoria USB, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que el archivo MIDI estándar en cuestión es de Formato 0. (Los archivos de Formato 1 no se pueden leer.)
- Asegúrese que el archivo que debe leerse se encuentra en el directorio raíz del dispositivo de memoria USB (es decir, que no está en ninguna carpeta).

■ Si no se puede leer un archivo de onda desde un dispositivo de memoria USB, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que el archivo de onda en cuestión es de 16 bits.
- Asegúrese de que hay suficiente espacio libre en el DTX700 para cargar el archivo de onda.
- Asegúrese de que el dispositivo de memoria USB en cuestión se ha formateado con el DTX700. ([Consulte la página 62.](#))
- Asegúrese que el archivo que debe leerse se encuentra en el directorio raíz del dispositivo de memoria USB (es decir, que no está en ninguna carpeta).

No se pueden intercambiar datos MIDI con un ordenador o un dispositivo MIDI externo.

- Si usa cables USB, asegúrese de que están bien conectados.
- Asegúrese de que el parámetro MIDI IN/OUT de la página Utility/MIDI del área Menu se ha ajustado correctamente. (Si desea intercambiar datos MIDI con un ordenador a través de USB, asegúrese de que el parámetro MIDI IN/OUT está ajustado en "USB". Como alternativa, si desea intercambiar datos MIDI con dispositivos externos mediante cables MIDI, asegúrese de que este parámetro está ajustado en "MIDI". [Consulte la página 41.](#))

■ Si al iniciar un secuenciador conectado a través de MIDI hace que el DTX700 también se reproduzca o viceversa, realice lo siguiente.

- Asegúrese de que el parámetro SeqCtrl (Control de secuenciador) de la página Utility/MIDI del área Menu se ha ajustado correctamente. ([Consulte la página 42.](#))

■ Si no se puede activar la función Cubase Remote, pruebe lo siguiente.

- Asegúrese de que el DTX700 y el ordenador se han conectado correctamente.
- Asegúrese de que el parámetro MIDI IN/OUT de la página Utility/MIDI del área Menu se ha ajustado correctamente. (Para activar la comunicación con un ordenador a través de USB, asegúrese de que este parámetro está ajustado en "USB". [Consulte la página 41.](#))

■ Si la función Cubase Remote no funciona de la forma prevista, realice lo siguiente.

- Asegúrese de que el DTX700 Extension se ha instalado en el ordenador en cuestión.

■ Si no se pueden intercambiar datos con aplicaciones DAW, tenga en cuenta lo siguiente.

- Cuando se activa la función Auto Power-Off (apagado automático) para apagar el DTX700, se perderá cualquier conexión con el software DAW. Para restablecer esta conexión, cierre la aplicación DAW, vuelva a encender el DTX700 y reinicie de nuevo la aplicación. Se recomienda desactivar la función Auto Power-Off al intercambiar datos con un ordenador.