

Drum Trigger Module

DTX-PRO

DTX-PROX

Manuale di riferimento per Ver.2

IT

Aggiornamenti principali nella versione 2
Pagina di riferimento

<ul style="list-style-type: none"> È ora possibile modificare la velocità per l'ascolto degli ingressi trigger (AUDITION VELOCITY). 	13
<ul style="list-style-type: none"> Il layout di pagina per la schermata MENU/Kit Edit/Voice è stato completamente aggiornato. È ora possibile selezionare innanzitutto un livello e poi modificare la sorgente di input del trigger, semplificando così la modifica. In questa schermata sono state aggiunte le seguenti funzioni: <ul style="list-style-type: none"> È ora possibile selezionare una voce da riprodurre in mono (Layer/Mono/Poly). È ora possibile selezionare voci che si desidera escludere dalla riproduzione simultanea (Layer/AltGroup). È ora possibile configurare facilmente varie impostazioni che consentono di utilizzare i livelli vocali (LayerType, LayerMix). 	13, 36–44
<ul style="list-style-type: none"> È ora possibile regolare il livello di volume della performance utilizzando la manopola [EFFECT]. È ora possibile specificare se regolare o meno il volume per ogni livello della sorgente di input del trigger. (Menu/Kit Edit/Kit Modifier/Other/EffectKnobVol) 	32
<ul style="list-style-type: none"> Sono state aggiunte due opzioni alla curva di velocità generata quando vengono colpiti i pad, consentendo impostazioni più dettagliate. 	48
<ul style="list-style-type: none"> È stato aggiunto un metodo semplice per impedire la diafonia tra i pad. 	52
<ul style="list-style-type: none"> Il valore dell'impostazione per MENU/Utility/General/Humanize è stato modificato da "off, on" a "off, 1, 2", il che consente di creare una variazione di suono più naturale quando si colpisce ripetutamente lo stesso pad. 	56
<ul style="list-style-type: none"> Sono stati aggiunti due parametri all'ultima pagina di MENU/Utility/Pad. Con il parametro "HH Pitch Up" è ora possibile specificare se il pitch verrà aumentato quando il pedale del charleston è completamente premuto. Il parametro "Note Map" ora semplifica la configurazione dei kit di questo prodotto per riprodurre messaggi MIDI ricevuti da altri dispositivi MIDI, come un modulo trigger per batteria. 	60
<ul style="list-style-type: none"> È ora possibile utilizzare il parametro RecordingSource per escludere il suono di riproduzione del registratore da registrare (RECORDER/SETTING/RecordingSource). Ciò significa che anche se si riproduce il suono del registratore mentre è in corso una registrazione, verrà registrato solo il suono dell'esecuzione e non quello della riproduzione. 	110
<ul style="list-style-type: none"> Quando RECORDER/SETTING/PlayMode è impostato su "stereo", è possibile selezionare "on" (il segnale è in uscita) oppure "off" (il segnale non è in uscita) per ciascuna destinazione di uscita. 	111
<ul style="list-style-type: none"> È stata aggiunta una funzione di collegamento trigger USB. Questa aggiunta consente la ricezione di messaggi MIDI da un altro dispositivo MIDI collegato al terminale [USB TO DEVICE]. 	148

Sommario

Differenze tra DTX-PRO e DTX-PROX	5
DTX-PRO	5
DTX-PROX	5
Notazioni nel manuale di riferimento	6
Link dei manuali di istruzioni	7
DTX-PRO Manuale di istruzioni	7
DTX-PROX Manuale di istruzioni	8
Modalità di generazione dei suoni con i trigger	9
Rapporto tra jack di ingresso trigger, ingressi trigger e sorgenti di ingresso trigger	9
Modalità di ingresso per il jack di ingresso trigger	10
Suoni riprodotti dal trigger (strumento e voce)	11
Voci e layer	11
Voci utente	12
Importazione nelle voci utente	12
Modifica del modo in cui viene riprodotta la voce utente (one-shot o loop)	12
Modifica e ascolto delle voci utente	12
Selezione dell'ingresso trigger o della sorgente di ingresso trigger	13
Impostazioni di ingresso trigger individuali	14
Impostazioni individuali della sorgente di ingresso trigger	14
Selezione del pad (DTX-PROX)	15
Funzionamento del processore di effetti	16
Effetti applicati a ciascun kit	17
Effetti sistema	18
Memoria interna dei moduli della serie PRO	19

Pulsante MENU	20
Operazioni di base sulla schermata	20
Elenco funzioni	21
Descrizioni dei parametri	27
<i>Kit Edit</i>	27
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX)	46
Training (DTX-PROX)	54
<i>Utility</i>	55
<i>Master EQ</i>	66
<i>Phones EQ</i>	69
<i>Job</i>	72
<i>File</i>	86
Bluetooth (DTX-PROX)	98
<i>Factory Reset</i>	99
<i>Version</i>	101
Modalità KIT	102
Riproduzione di file audio importati come suoni di strumenti	102
Modalità CLICK	105
Elenco delle funzioni di SETTING ([F3])	105
Descrizioni dei parametri di SETTING ([F3])	106
Riproduzione di file audio importati come suoni di clic	108
Modalità RECORDER	109
Elenco delle funzioni di SETTING ([F3])	109
Descrizioni dei parametri di SETTING ([F3])	110
Uso della funzione di esercitazione	112
Inizio e fine dell'esercitazione	113
Dettagli dei tipi di esercitazione	115
Descrizioni dei parametri di SETTING ([F3])	124

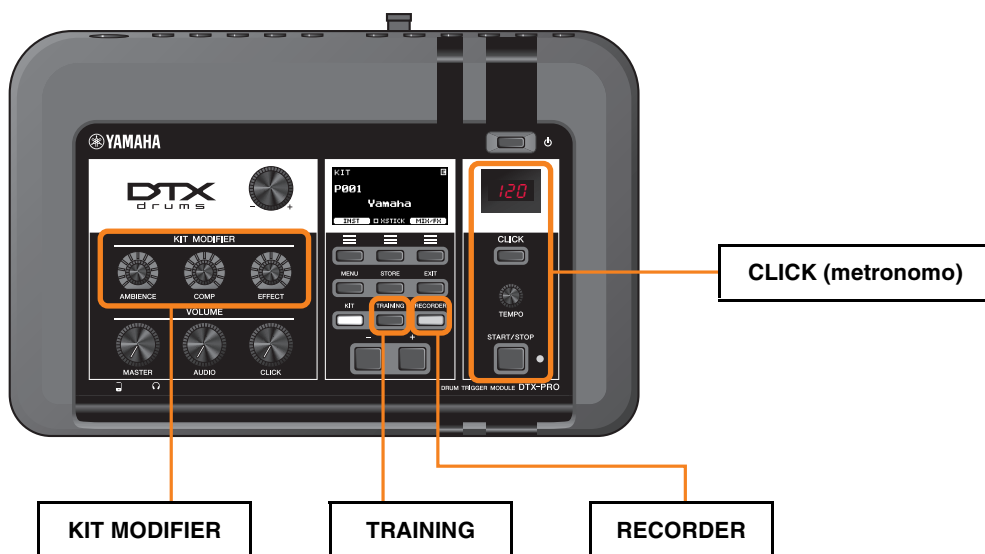
PROX	Selezione del fader FX	131
	Modifica della quantità di effetto applicata a ciascuno strumento	131
PROX	Selezione del fader CUSTM	133
	Configurazione delle impostazioni personalizzate	133
PROX	Modalità LIVE SET	134
	LIVE SET	134
	Elenco funzioni LIVE SET	134
	Descrizione della funzione LIVE ([F1])	135
	Descrizione della funzione SETTING ([F3])	135
	Modifica dei Live Set	135
	Selezione dello step che si desidera modificare in LIVE SET	135
	Registrazione degli step	137
	Abbinamento del clic al tempo del file audio	139
	Eliminazione di step	140
	Ordinamento degli step	141
	Salvataggio di un Live Set personalizzato con un nuovo nome	141
	Utilizzo dei Live Set memorizzati	142
	Impostazioni per performance dal vivo	144
	Impostazioni	144
	Funzioni	145
	Collegamento di un computer	146
	Installazione di <i>Yamaha Steinberg USB Driver</i>	147
	Utilizzo del software DAW	147
	Collegamento di altri dispositivi MIDI tramite USB	148
	Risoluzione dei problemi	149
	Riferimenti	155
	Tipo di effetto	155

Differenze tra DTX-PRO e DTX-PROX

DTX-PRO

DTX-PRO fornisce funzionalità di base come clic (metronomo), registratore e funzioni di esercitazione. Inoltre, utilizzando le manopole KIT MODIFIER, è possibile controllare in modo intuitivo le impostazioni AMBIENCE, COMP ed EFFECT.

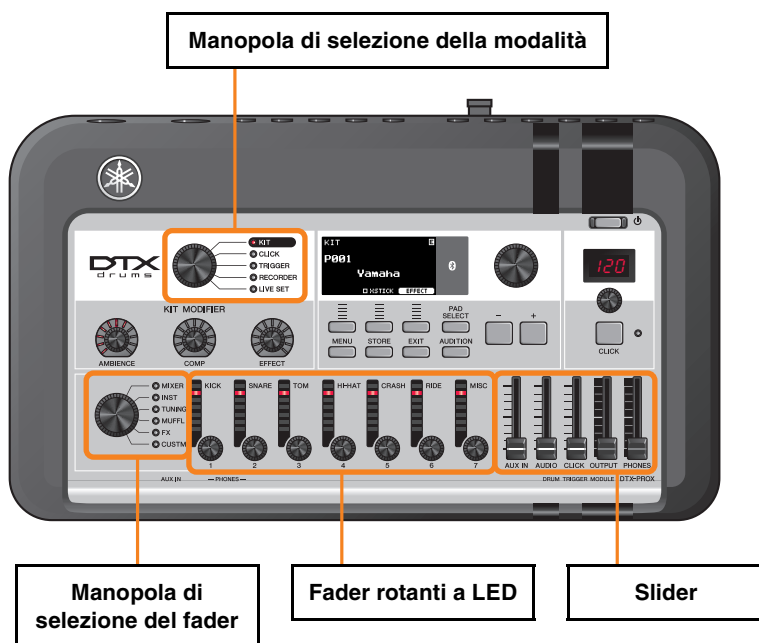
È possibile accedere a vari menu di esercitazione tramite il pulsante [TRAINING].



DTX-PROX

DTX-PROX offre funzioni Live Set e jack [INDIVIDUAL OUTPUT], oltre alle stesse funzionalità di DTX-PRO.

Tramite il pulsante [MENU], è possibile accedere agli stessi menu di esercitazione di quelli di DTX-PRO.



- Controller che consentono modifiche intuitive (ad esempio cursori e fader rotanti a LED).
- Funzione Live Set e vari jack di ingresso e uscita (INDIVIDUAL OUTPUT e AUX IN), utili per le performance dal vivo.
- Impostazione e salvataggio di più configurazioni di trigger
- Supporto audio *Bluetooth*[®] (nei modelli dotati di *Bluetooth*)

Notazioni nel manuale di riferimento

Nome del modello

Questo documento fa riferimento a DTX-PRO e DTX-PROX, definiti insieme come "moduli della serie PRO".

Le icone e i colori di sfondo seguenti vengono utilizzati per distinguere tra ciascun modello.

PRO	Si applica solo per DTX-PRO
PROX	Si applica solo per DTX-PROX
PROX-con-Bluetooth	Si applica solo per DTX-PROX (modelli dotati di <i>Bluetooth</i>)

"AVVISO" e "NOTA"

AVVISO	Descrizioni di problemi che potrebbero causare guasti o danni al dispositivo, malfunzionamenti o perdita di dati
NOTA	Descrizioni supplementari

Link dei manuali di istruzioni

Di seguito è riportato un elenco di link dei manuali di istruzioni.

● DTX-PRO Manuale di istruzioni

Pagina	Descrizione	Link
4	AVVISO: impostazioni del sistema	Memoria interna dei moduli della serie PRO (pagina 19)
4	AVVISO: salvataggio dei dati in un'unità flash USB o un computer	MENU/File/Save
11	Pulsante [MENU]	Pulsante MENU (pagina 20)
13	Utilizzo di un computer	Collegamento di un computer (pagina 146)
16	EQ delle cuffie	MENU/Phones EQ
17	Modifica della configurazione trigger	MENU/Job/Trigger
20	Salvataggio dei dati	MENU/File/Save
22	Formattazione dell'unità flash USB	MENU/File/Format
29	Funzione Recall	MENU/Job/Kit/Recall
31	Regolazione del volume di ogni pad o di ciascuna sezione del pad	MENU/Kit Edit/Volume
35	Modifica del suono del set di batteria	MENU/Kit Edit
37	Importazione di file audio	Modalità KIT: Riproduzione di file audio importati come suoni di strumenti (pagina 102)
40	Modifica di altre impostazioni dei clic	CLICK/SETTING
42, 43	Modifica di altre impostazioni del registratore	RECORDER/SETTING
42	Esportazione della performance registrata su DTX-PRO come file audio	MENU/Job/Recorder/Export Audio
46	Selezione della song di esercitazione, durata dell'esercitazione (impostazioni del timer), livelli di difficoltà e altre impostazioni	TRAINING/SETTING
57	Impostazione di ingressi trigger separati	MENU/Trigger/Input Mode
58	Impostazioni del tipo di pad	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
61	Collegamento a un computer	Collegamento di un computer (pagina 146)
64, 65	Risoluzione dei problemi – Impostazioni del tipo di pad	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
65	Risoluzione dei problemi – Doppio trigger, crosstalk	Doppio trigger: MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime Crosstalk: MENU/Trigger/Crosstalk
65	Risoluzione dei problemi – Verifica della memoria disponibile nell'unità flash USB	MENU/File/Memory Info

● DTX-PROX Manuale di istruzioni

Pagina	Descrizione	Link
4	AVVISO: impostazioni del sistema	Memoria interna dei moduli della serie PRO (pagina 19)
4	AVVISO: salvataggio dei dati in un'unità flash USB o un computer	MENU/File/Save
11	Ingresso trigger Sorgente di ingresso trigger	Modalità di generazione dei suoni con i trigger (pagina 9)
11	Pulsante [MENU]	Pulsante MENU (pagina 20)
13	Jack [AUX IN] (ingresso ausiliario)	MENU/Utility/Input Output
13	Utilizzo di un computer	Collegamento di un computer (pagina 146)
20	Salvataggio dei dati	MENU/File/Save
22	Formattazione dell'unità flash USB	MENU/File/Format
25	Attivazione o disattivazione della funzione <i>Bluetooth</i>	MENU/Bluetooth
32	Funzione Recall	MENU/Job/Kit/Recall
34	Modifica del suono del set di batteria	MENU/Kit Edit
35	Regolazione del volume di ogni pad o di ciascuna sezione del pad	MENU/Kit Edit/Volume
36	Selezione del pad con il pulsante [PAD SELECT]	Selezione del pad (pagina 15)
37	Importazione di file audio	Modalità KIT: Riproduzione di file audio importati come suoni di strumenti (pagina 102)
39	Modifica della quantità di effetto applicata a ciascuno strumento	Selezione del fader FX (pagina 131)
39	Master EQ , gain di Phones EQ , volume del timing dei singoli clic, impostazioni di mandata sul Control Change MIDI e altre impostazioni personalizzate	Selezione del fader CUSTM (pagina 133)
43	Modifica di altre impostazioni dei clic	CLICK/SETTING
45	Modifica delle impostazioni del trigger	TRIGGER/SETTING
46, 47	Modifica di altre impostazioni del registratore	RECORDER/SETTING
46	Esportazione della performance registrata su DTX-PROX come file audio	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	Modifica delle impostazioni di routing dei jack [INDIVIDUAL OUTPUT]	MENU/Utility/Indiv Out
51	Impostazione di ingressi trigger separati	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	Collegamento a un computer	Collegamento di un computer (pagina 146)
57, 58	Risoluzione dei problemi – Impostazioni di trigger e tipo di pad	TRIGGER/SETTING
57	Risoluzione dei problemi – MENU/Utility/Output Gain	MENU/Utility/Output Gain
58	Risoluzione dei problemi – Doppio trigger, crosstalk	Doppio trigger: TRIGGER/SETTING/Pad Type/RejectTime Crosstalk: MENU/Trigger/Crosstalk
59	Risoluzione dei problemi – Verifica della memoria disponibile nell'unità flash USB	MENU/File/Memory Info

Modalità di generazione dei suoni con i trigger

La parola "trigger" si riferisce ai segnali trigger (informazioni sulla forza del colpo e sul punto in cui è stato colpito il pad) generati ogni volta che un pad viene colpito. I Drum Trigger Module riproducono suoni quando i segnali trigger vengono ricevuti tramite i jack di ingresso trigger.

Rapporto tra jack di ingresso trigger, ingressi trigger e sorgenti di ingresso trigger

In questa sezione viene illustrato il rapporto tra i jack di ingresso trigger, gli ingressi trigger e le sorgenti di ingresso trigger.

Jack di ingresso trigger

I jack di ingresso trigger nei moduli della serie PRO includono [1]SNARE] tramite [14].

Alternando la modalità di ingresso tra i jack [2]KICK/[13], [6]TOM3/[7], [4]TOM2/[5] e [2]TOM1/[3], è possibile passare dall'ingresso trigger alla sorgente di ingresso trigger e viceversa.

I jack [1]SNARE] e [14] possono essere utilizzati per un pad a 3 zone a piezo singolo o un pad a 2 zone multipiezo (l'impostazione viene modificata automaticamente quando è selezionato *PadType*).

Sorgenti di ingresso trigger

La sorgente di ingresso trigger è un segnale trigger trasmesso da ciascuna zona di un pad.

Quando i moduli della serie PRO ricevono un segnale trigger da un pad, riproducono la sorgente di ingresso trigger.

Jack di ingresso trigger	Nome dell'ingresso trigger	Nome della sorgente di ingresso trigger
1	Snare	SnareHd
		SnareOp
		SnareCl
2	Tom1	Tom1Hd
		Tom1Rm
3	Pad3	Pad3
4	Tom2	Tom2Hd
		Tom2Rm
5	Pad5	Pad5
6	Tom3	Tom3Hd
		Tom3Rm
7	Pad7	Pad7
8	Ride	RideBw
		RideEg
		RideCp
9	Crash1	Crash1Bw
		Crash1Eg
		Crash1Cp

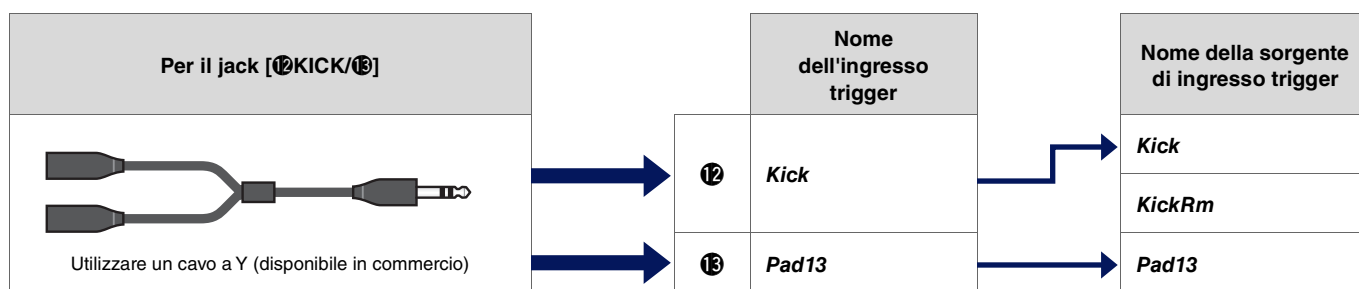
Jack di ingresso trigger	Nome dell'ingresso trigger	Nome della sorgente di ingresso trigger
10	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
11	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
		HhFtSp
12	Kick	Kick
		KickRm
13	Pad13	Pad13
14	Pad14	Pad14Hd
		Pad14Rm1
		Pad14Rm2

Modalità di ingresso per il jack di ingresso trigger

È possibile impostare la modalità di ingresso per i jack [12KICK/13], [6TOM3/7], [4TOM2/5] e [2TOM1/3]. Le modalità di ingresso disponibili includono "separate" e "paired".

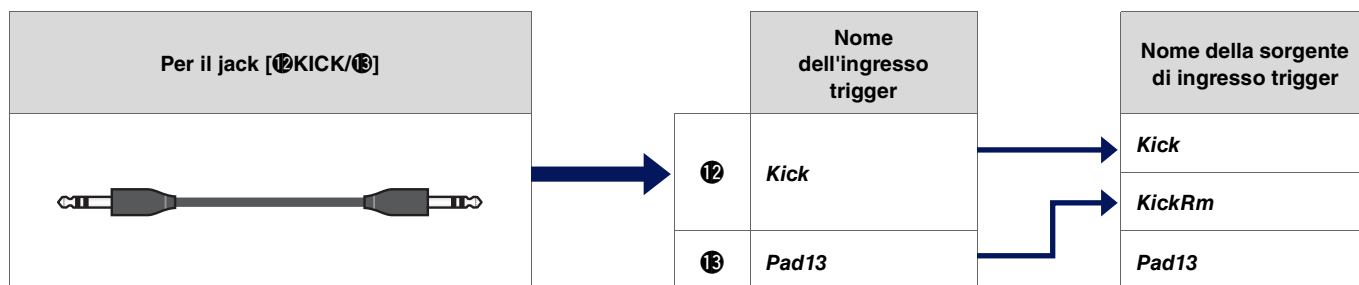
separate

Con "separate", il jack di ingresso trigger è separato in due ingressi singoli da utilizzare con due strumenti. Ad esempio, il segnale trigger ricevuto dal jack [13] è collegato alla sorgente di ingresso trigger "Pad13". Il suono "KickRm" non viene prodotto.



paired

Con l'impostazione "paired", il jack di ingresso trigger viene utilizzato con uno strumento. Ad esempio, il segnale trigger ricevuto dal jack [13] è collegato alla sorgente di ingresso trigger "KickRm". Il segnale "Pad13" non viene prodotto.



Le sorgenti di ingresso trigger che non sono impostate per essere riprodotte dai pad collegati ai jack di ingresso trigger possono essere riprodotte dal dispositivo MIDI esterno. In alternativa, è possibile premere il pulsante [F3] nella schermata per cambiare la sorgente di ingresso trigger e poter ascoltarla. Quando si utilizza DTX-PROX, è possibile aprire la schermata per modificare l'ingresso trigger premendo il pulsante [Pad Select].

Suoni riprodotti dal trigger (strumento e voce)

È possibile assegnare uno strumento o una voce a ciascun ingresso trigger o sorgente di ingresso trigger per riprodurre i suoni.

Strumento

Con "Strumento" si intende ciascuno degli strumenti a percussione (rullante, tom, piatto e cassa) utilizzati in un set di batteria per il kit. Con i moduli della serie PRO, è possibile utilizzare uno strumento diverso su ciascun ingresso trigger.

Voce

Con "Voce" si intende un suono che costituisce uno strumento. Con i moduli della serie PRO, è possibile utilizzare una voce diversa su ciascuna sorgente di ingresso trigger. Ad esempio, su un rullante acustico è possibile riprodurre un suono di head shot, un suono di rim shot aperto e un suono di rim shot chiuso, tutto dallo stesso pad. Ognuno di questi diversi suoni viene chiamato voce e i moduli della serie PRO hanno voci interne che includono vari strumenti a percussione, effetti sonori, suoni elettronici e altro ancora. Oltre alle voci interne, è possibile importare file audio e riprodurli come voci utente.

NOTA

È possibile utilizzare file audio importati quando si seleziona "User" nella categoria della voce. Il file importato nei moduli della serie PRO è denominato "Wave". Prima dell'importazione, questi file vengono definiti "file audio".

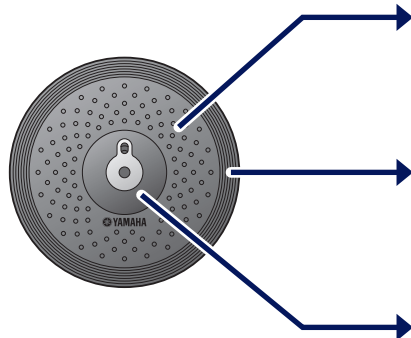
Voci e layer

Per ogni sorgente di ingresso trigger sono forniti quattro layer (da A a D). È possibile impostare una voce per ogni layer, rendendo possibile l'assegnazione di un massimo di quattro voci diverse a ciascuna sorgente di ingresso trigger.

È possibile riprodurre tutte e quattro le voci contemporaneamente o in ordine sequenziale.

Inoltre, è possibile impostare l'intervallo di velocità per ogni layer in modo da poter riprodurre una voce diversa in risposta alla forza di ogni colpo.

Esempio: utilizzo di un pad a 3 zone a piezo singolo come *Crash1*:



Sorgente di ingresso trigger	Layer	Voce	Strumento
<i>Crash1Bw</i>	A	Voce	Strumento
	B	Voce	
	C	Voce	
	D	Voce	
<i>Crash1Eg</i>	A	Voce	
	B	Voce	
	C	Voce	
	D	Voce	
<i>Crash1Cp</i>	A	Voce	
	B	Voce	
	C	Voce	
	D	Voce	

Voci utente

Oltre alle voci interne, è possibile importare file audio e riprodurli come voci utente. Esistono diversi modi per importare file audio.

Importazione di file audio negli ingressi trigger

Importare un file audio specificando un pad. Tutte le sorgenti di ingresso riproducono la stessa wave.

Importazione di file audio nelle sorgenti di ingresso trigger

Importare un file audio specificando una sorgente di ingresso. Ciascuna sorgente di ingresso riproduce una wave diversa. È anche possibile specificare il layer desiderato: A, B, C o D.

Importazione di file audio nelle temporizzazioni dei clic

È possibile assegnare i file audio preferiti per le temporizzazioni dei clic come accenti e semiminime.

Con le operazioni descritte in precedenza, le wave vengono assegnate automaticamente a una voce utente vuota, creando una voce utente che produce suono.

La voce utente può essere utilizzata per altri kit e set di clic utente.

Importazione nelle voci utente

È possibile importare fino a 10 file audio in ciascuna voce utente.

Tuttavia, non è possibile riprodurre più wave contemporaneamente.

Impostare l'intervallo di velocità per ogni wave in modo da poter riprodurre una wave diversa in risposta alla forza di ogni colpo.

Se l'intervallo di velocità si sovrappone per più wave, verrà riprodotta la wave con il numero più basso.

Modifica del modo in cui viene riprodotta la voce utente (one-shot o loop)

In genere, la voce utente si interrompe dopo essere stata riprodotta una volta. Per ripetere la riproduzione della voce utente, impostare *MENU/Kit Edit Voice/VoiceHoldMode* su "on".

Con questa impostazione, la wave inizia o interrompe la riproduzione ogni volta che si colpisce il pad.

Modifica e ascolto delle voci utente

Quando si ascoltano i suoni con il pulsante [] nella schermata *MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit*, è possibile solo la riproduzione one-shot e il suono viene riprodotto a una velocità fissa.

Non viene applicato nessun effetto.

Assegnando una voce utente al kit, è possibile modificare la velocità di riproduzione, applicare effetti o riprodurre suoni colpendo il pad.

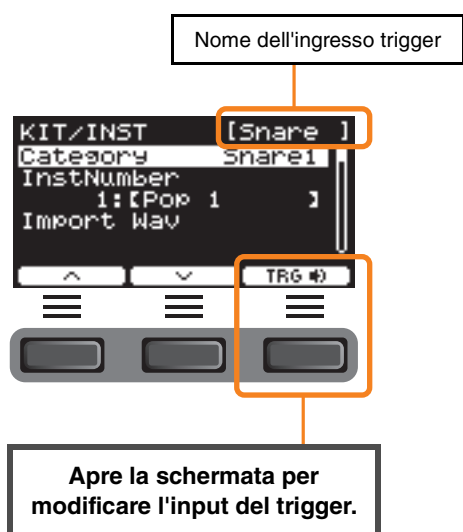
Selezione dell'ingresso trigger o della sorgente di ingresso trigger

Nella schermata dei parametri in cui è richiesta l'impostazione dell'ingresso trigger o della sorgente di ingresso trigger, il nome dell'ingresso trigger o della sorgente di ingresso trigger e il relativo layer (A, B, C o D) vengono visualizzati in alto a destra.

• Schermata per l'impostazione di un ingresso trigger individuale

Esempio:

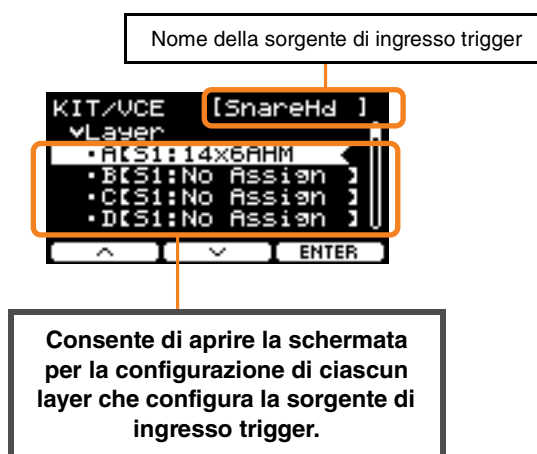
Per MENU/Kit Edit/Inst



• Schermata per l'impostazione di una sorgente di ingresso trigger individuale

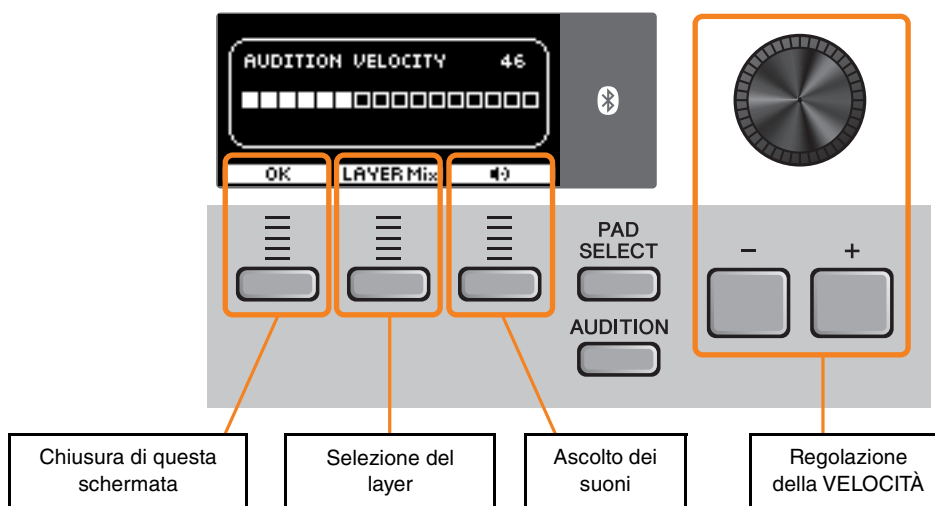
Esempio:

Per MENU/Kit Edit/Voice/Layer




• Schermata di AUDITION VELOCITY

Se l'indicatore [TRG] o [] viene visualizzato nella parte inferiore destra della schermata, è possibile premere contemporaneamente il pulsante ([F3]) sotto questo indicatore e il pulsante [-] o [+] per aprire una schermata che consente di regolare la forza (velocità) del suono di ascolto per l'ingresso trigger. Con il DTX-PROX, è possibile aprire questa schermata tenendo premuto il pulsante [AUDITION].

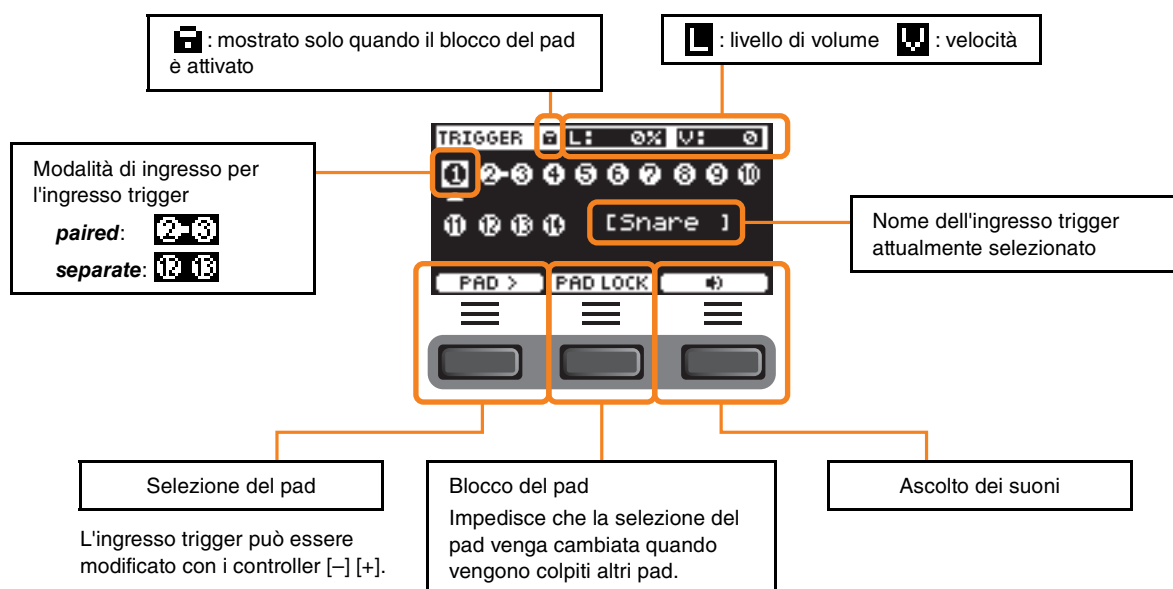


* La figura sopra illustra il DTX-PROX come esempio.


Impostazioni di ingresso trigger individuali

In *MENU/Kit Edit/Inst* o *MENU/Trigger/Pad Type* di DTX-PRO, ad esempio, o in qualsiasi schermata di impostazioni in cui è richiesta l'impostazione di ingresso trigger, premere il pulsante "TRG " (F3) per aprire la schermata e modificare l'ingresso trigger. Con DTX-PROX è possibile aprire questa schermata premendo il pulsante [PAD SELECT].

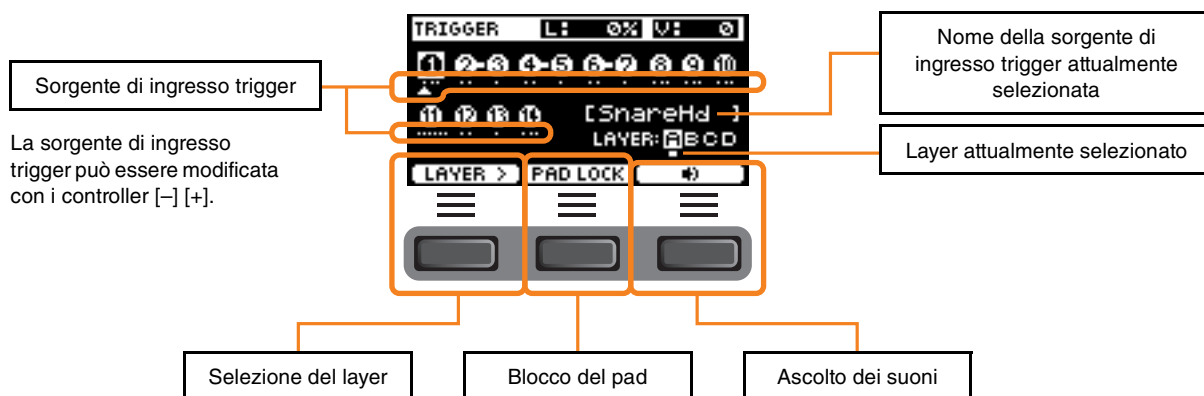
● Schermata per modificare l'ingresso trigger



Impostazioni individuali della sorgente di ingresso trigger

In *MENU/Kit Edit/Voice/Message* o *MENU/Utility/Pad*, ad esempio, o in qualsiasi schermata di impostazioni in cui è richiesta l'impostazione della sorgente di ingresso trigger, premere il pulsante "TRG " (F3) per aprire la schermata e modificare la sorgente di ingresso trigger.

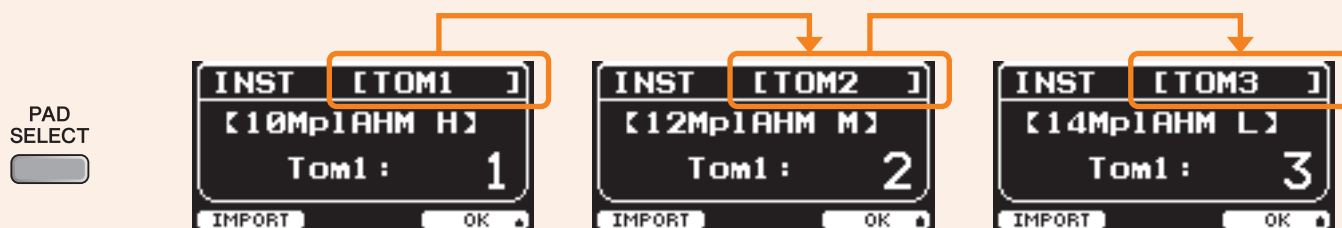
● Schermata per modificare la sorgente di ingresso trigger



PROX Selezione del pad

Premendo il pulsante [PAD SELECT], vengono visualizzate schermate diverse a seconda della situazione.

Quando si modifica lo strumento utilizzando la manopola di selezione del fader e i fader rotanti a LED, utilizzare il pulsante [PAD SELECT] per alternare tra *Tom1*, *Tom2* e *Tom3* o tra *Crash1* e *Crash2*.



In altre situazioni, premendo il pulsante [PAD SELECT] viene visualizzata la schermata per modificare l'ingresso trigger o la schermata per modificare la sorgente di ingresso trigger.

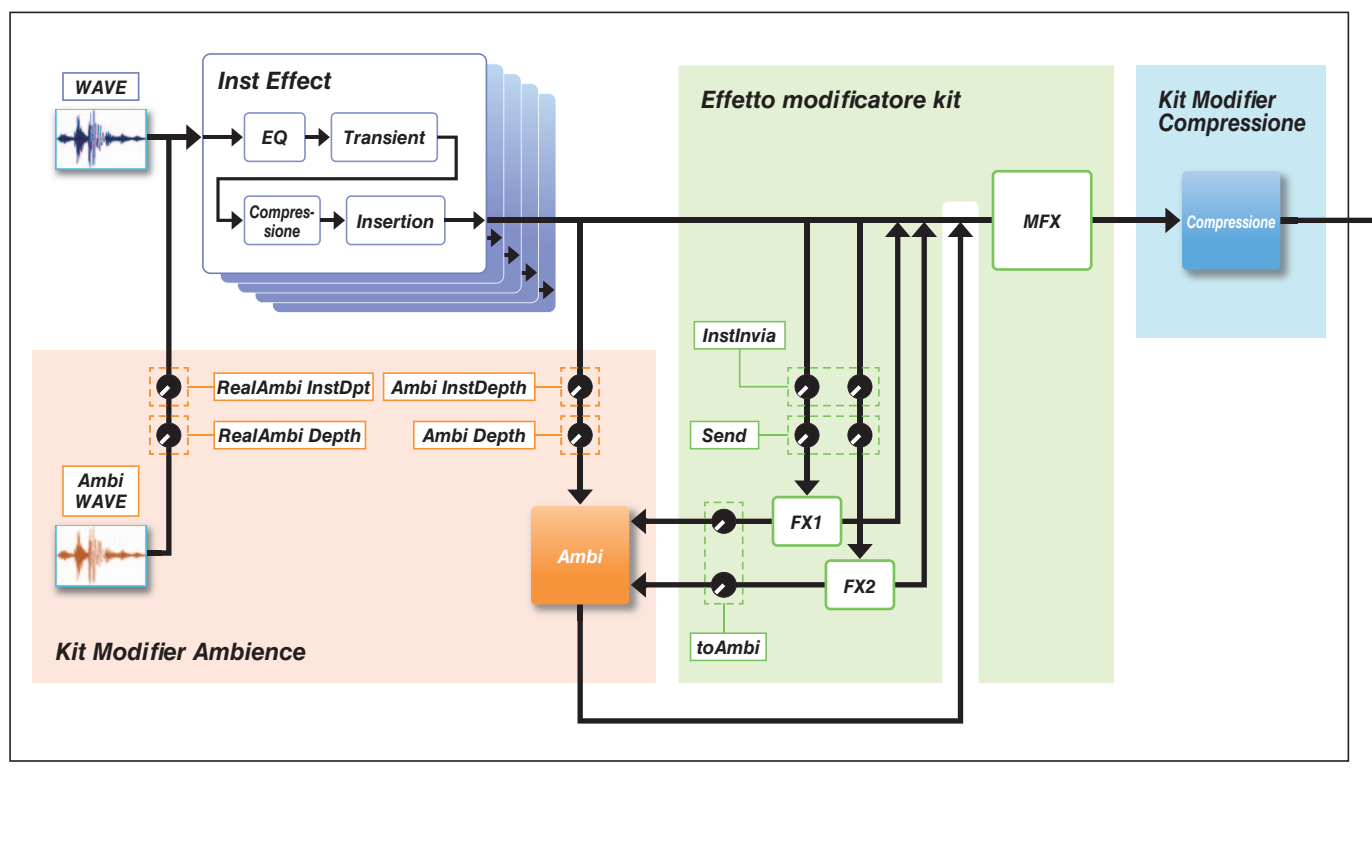
Funzionamento del processore di effetti

Il funzionamento del blocco effetti di DTX-PRO e DTX-PROX è uguale.

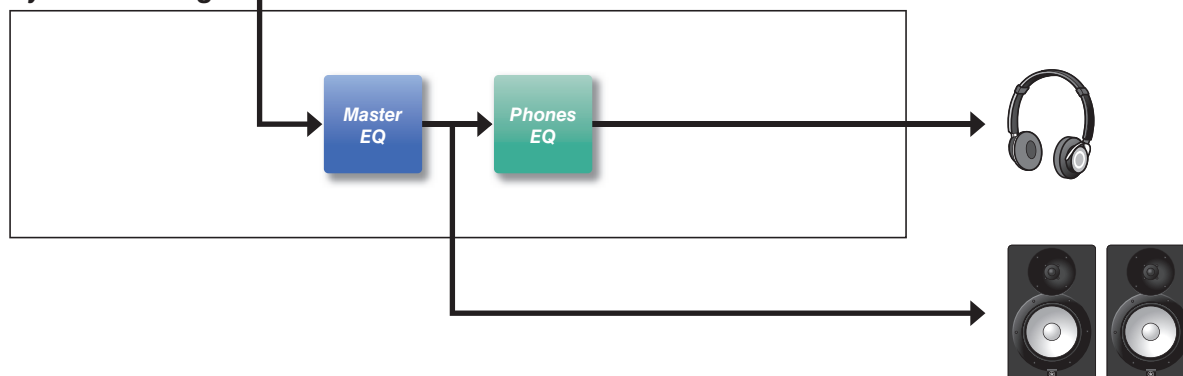
Gli effetti sono divisi in due gruppi: gli effetti applicati a ciascun kit e gli effetti applicati all'intero sistema.

● Diagramma del blocco di effetti

Kit Edit



System Setting



Effetti applicati a ciascun kit

KIT MODIFIER è costituito da tre blocchi (*Ambience*, *Comp* e *Effect*) e la quantità di effetti presenti in questi blocchi può essere regolata con le manopole corrispondenti.

Ambience

Esistono due tipi di effetti Ambience come mostrato di seguito.

- **RealAmbi**

Si tratta delle caratteristiche acustiche registrate in uno studio reale. Si noti che non sono disponibili per alcuni suoni di strumenti. Per ogni strumento è possibile regolare la profondità.

- **Ambi**

Si tratta di un effetto di riverbero aggiunto tramite l'elaborazione digitale. Per ogni strumento è possibile regolare *Ambi Type* e la profondità.

Le impostazioni della curva per la manopola [AMBIENCE] determinano la modalità di controllo della profondità complessiva per *RealAmbi* e *Ambi*.

È possibile aumentare innanzitutto la quantità di *RealAmbi* e, successivamente, quella di *Ambi*.

Quando si utilizza uno strumento che non supporta *RealAmbi*, selezionare la curva in cui *Ambi* diventa efficace dall'inizio.

Comp

Comp viene applicato all'intero suono della performance.

Effect

È costituito dai tre blocchi seguenti.

- **MFX (Master Effect)**

Questo blocco serve per gli effetti applicati all'intero suono della performance. È possibile regolare il tipo e la profondità dell'effetto.

- **FX1 (Effect 1)**

Questo blocco serve per gli effetti applicati a ogni strumento impostando il livello mandata. È possibile utilizzare la manopola [EFFECT] per regolare il livello mandata generale.

- **FX2 (Effect 2)**

Si tratta di un blocco aggiuntivo che agisce allo stesso modo del FX1. È possibile impostare il tipo di effetto e il livello mandata separatamente dalle impostazioni del FX1.

Inst Effect

Questi effetti possono essere impostati per ogni strumento (o pad). I seguenti quattro effetti sono collegati in serie.

- ***EQ***

Si tratta di un EQ a tre bande che consente di configurare, per ciascuna banda, diverse impostazioni, ad esempio relative a gain e frequenza.

- ***Transient***

Consente di regolare l'attacco e il rilascio.

- ***Comp***

Consente di regolare finemente le impostazioni di compressione.

- ***Insertion***

Possono essere utilizzati gli stessi tipi di effetto di MFX. Si noti tuttavia che questi effetti non possono essere applicati a *Pad3*, *Pad5*, *Pad7* o *Pad13*.

Effetti sistema

Master EQ

Si tratta di un EQ a cinque bande che regola il suono della performance e il tono delle song di esercitazione. Si noti che questo effetto non viene applicato ai suoni dall'ingresso ausiliario o ai suoni del clic.

Phones EQ

Si tratta di un EQ a quattro bande che regola il tono del suono delle cuffie.

Memoria interna dei moduli della serie PRO

Il contenuto modificato salvato nella memoria interna consente di conservare i dati anche dopo che l'alimentazione è stata spenta. È possibile salvare le impostazioni trigger (*MENU/Trigger* su DTX-PRO o in modalità TRIGGER su DTX-PROX) e altre impostazioni generali (*MENU/Utility*) così come le impostazioni di sistema.

Dati che possono essere salvati nei moduli della serie PRO

I seguenti tipi di dati possono essere salvati nei moduli della serie PRO.

	DTX-PRO	DTX-PROX
Kit utente	200	
Set di clic utente	30	
Song utente	1	
Voci utente	100	
Wave	Fino a 1.000 Fino a 10 per voce utente	
Impostazioni dei trigger	Impostazioni di sistema: 1	Trigger utente: 10
Live Set	—	10
Altre impostazioni generali	1	

AVVISO

- La registrazione dei dati nei moduli della serie PRO verrà persa quando l'unità viene spenta.
- È possibile importare fino a 1.000 wave, a condizione che non si superi il limite di capacità totale.

Salvataggio e caricamento di file di dati

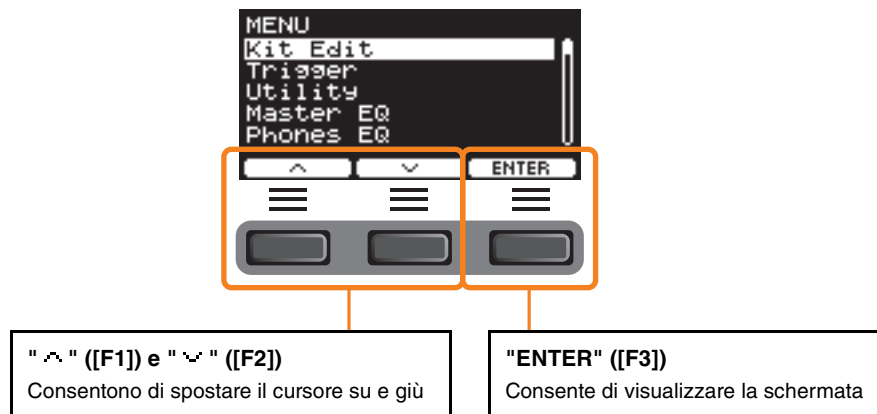
Tutti i dati salvati nei moduli della serie PRO possono essere salvati in un'unità flash USB. I file salvati in un'unità flash USB possono essere ricaricati nei moduli della serie PRO. Tuttavia, i file DTX-PROX salvati in un'unità flash USB non possono essere caricati in DTX-PRO. Per ulteriori informazioni, vedere *MENU/File* (pagina 86).

Pulsante MENU

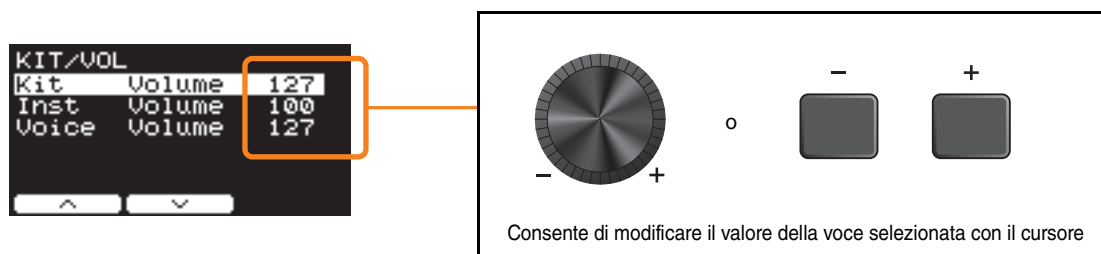
Operazioni di base sulla schermata

La schermata viene visualizzata quando si preme il pulsante [MENU].

Navigazione nel MENU



Modifica dei valori delle impostazioni



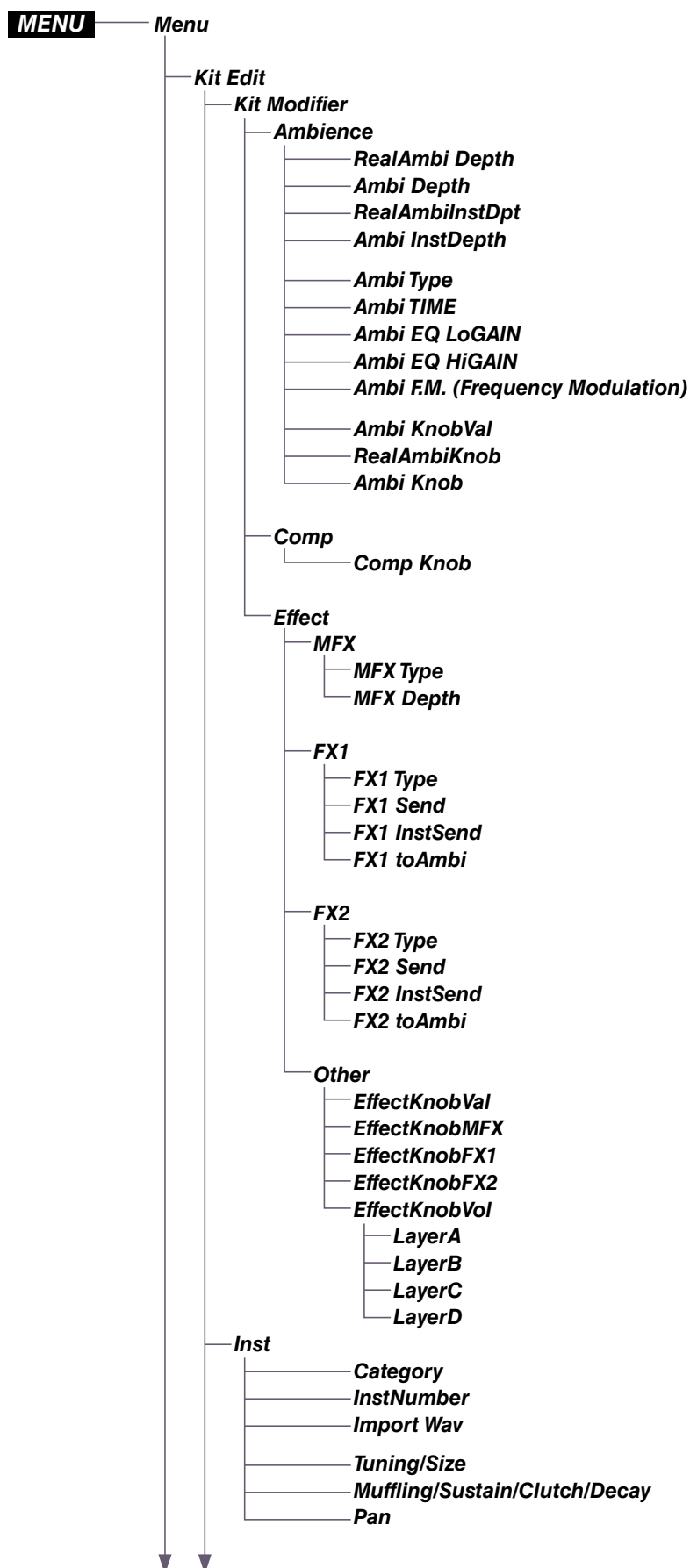
Funzione segnalibro

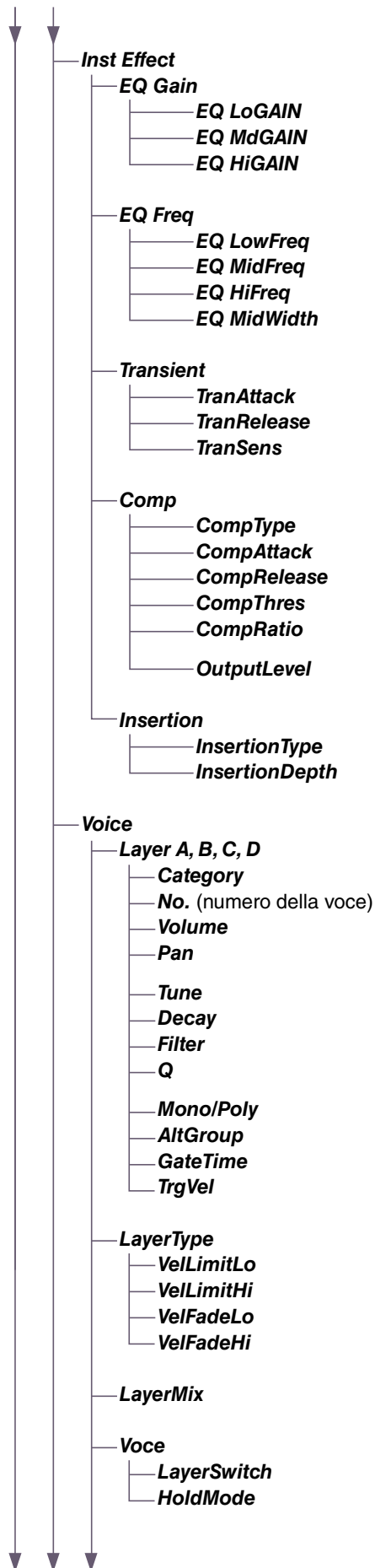


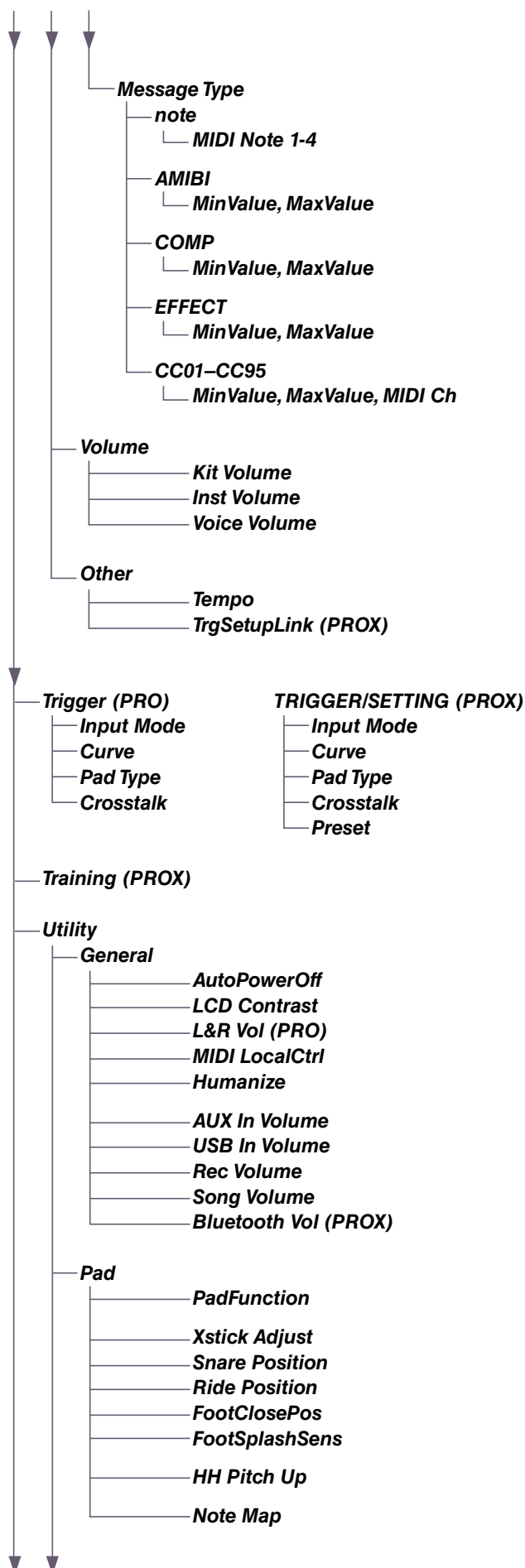
In alcune schermate è possibile utilizzare i segnalibri per accedere più facilmente ai parametri richiamati e utilizzati di frequente. Selezionare un segnalibro, quindi premere il seguente pulsante "ENTER" ([F3]) per visualizzare la schermata delle impostazioni dei parametri pertinenti.

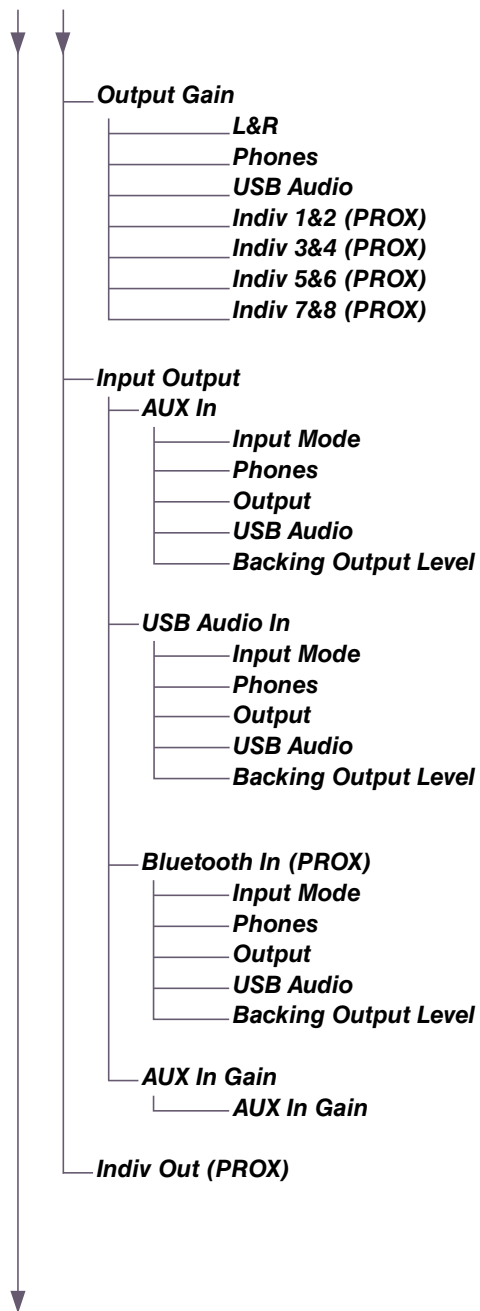
È possibile utilizzare i seguenti pulsanti "v" e "v" ([F1] e [F2]) nella schermata delle impostazioni dei parametri per spostare il cursore tra i segnalibri. Per tornare al segnalibro, premere il pulsante [EXIT].

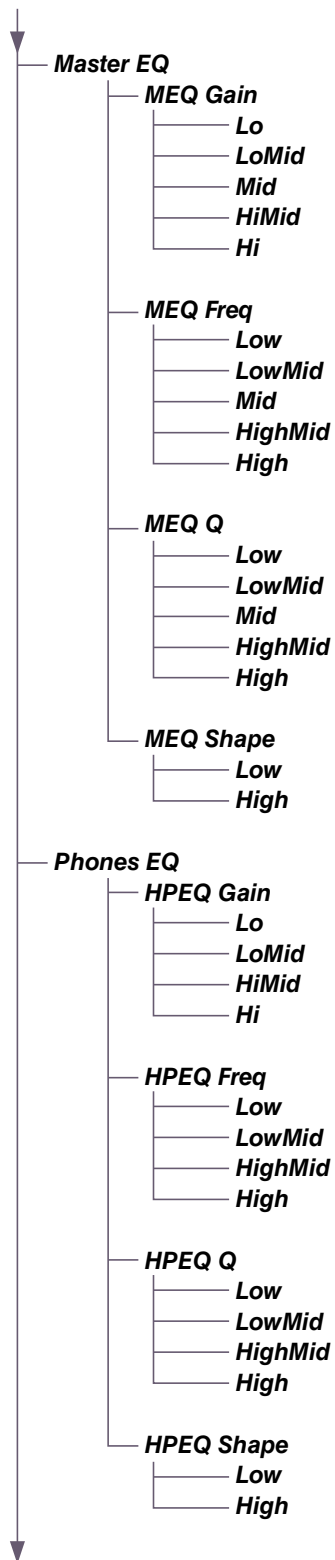
Elenco funzioni

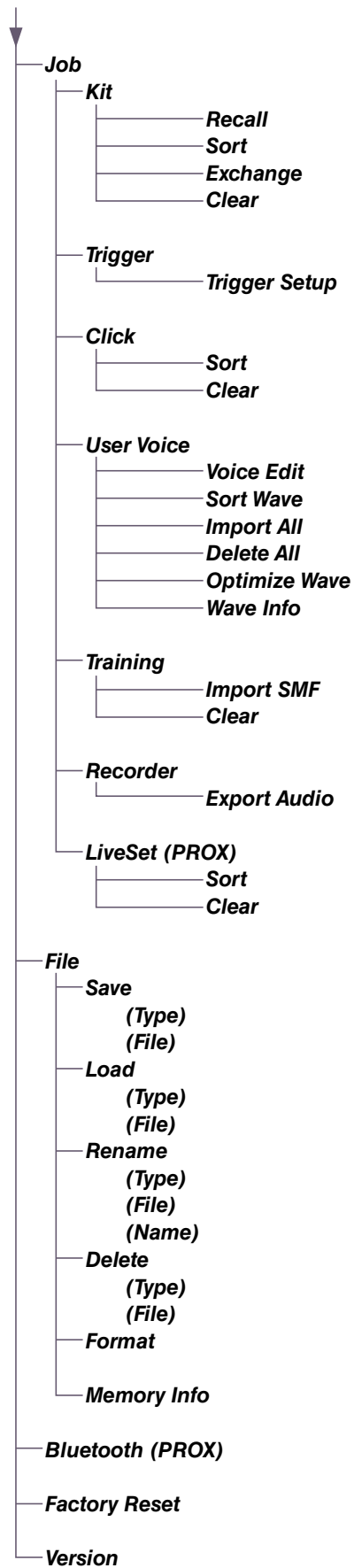












Descrizioni dei parametri

Kit Edit

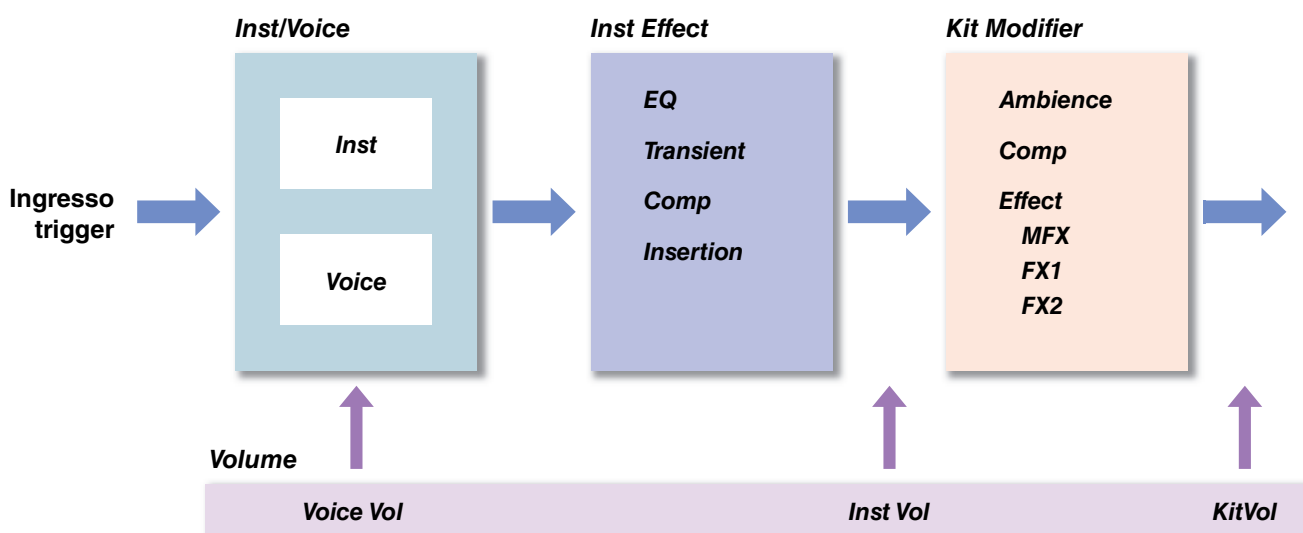
In questa sezione vengono spiegate le impostazioni di "Kit Edit" nel menu. In **Kit Edit** è possibile configurare i modificatori di kit, gli strumenti, gli effetti degli strumenti, le voci, il volume e altre impostazioni.

Con i modificatori di kit è possibile personalizzare le impostazioni Ambiente, Comp ed Effect secondo le proprie preferenze. Le impostazioni che possono essere modificate sono i parametri per ogni strumento, gli effetti che possono essere impostati per ogni strumento, le impostazioni della voce (impostate dalla sorgente di input o dal layer), le impostazioni del volume (volume master, volume dello strumento, volume della voce) e altre.

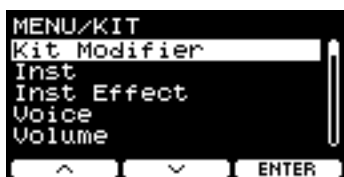
AVVISO

Salvare (memorizzare) il kit una volta personalizzato secondo le proprie preferenze (Manuale di istruzioni). I dati del kit personalizzato verranno persi quando si seleziona un altro kit senza prima memorizzare le impostazioni.

● Diagramma a blocchi del kit



MENU/Kit Edit



Kit Modifier

Inst

Inst Effect

Voice

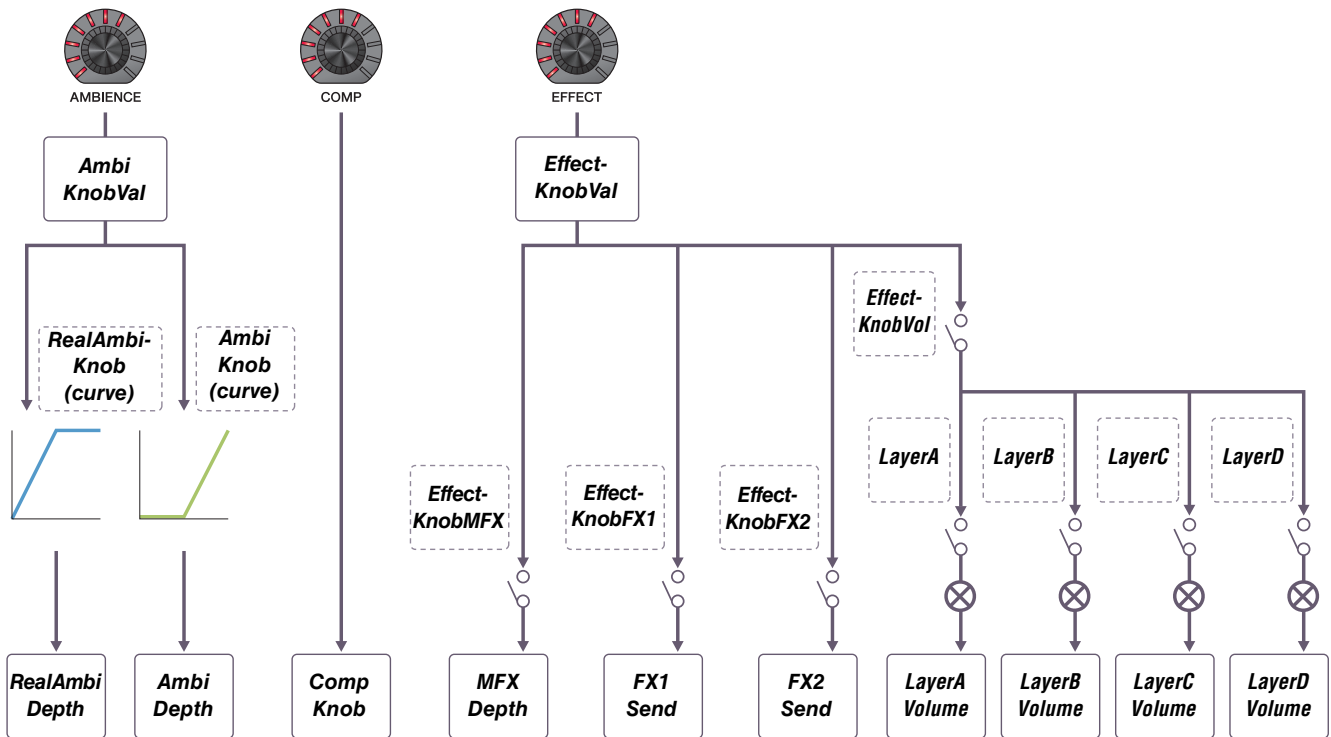
Volume

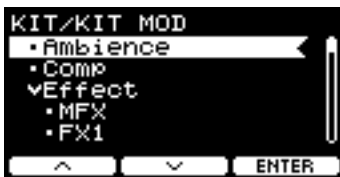
Other

Kit Modifier

I parametri del Kit Modifier consentono di modificare le impostazioni avanzate delle manopole KIT MODIFIER. Di seguito viene fornito un diagramma della relazione tra le manopole e i parametri.


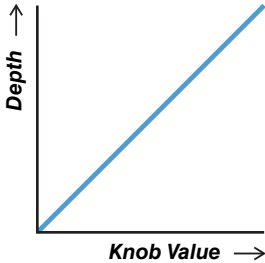
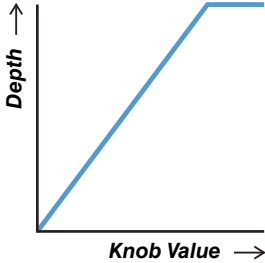
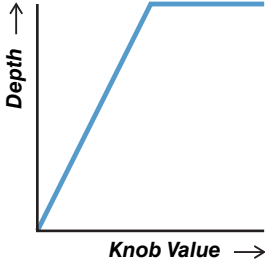
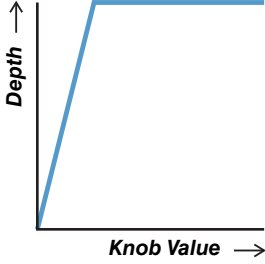
Parametri associati alle manopole

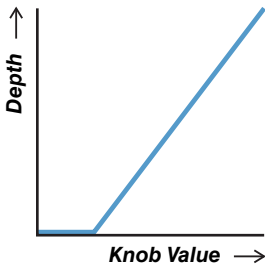
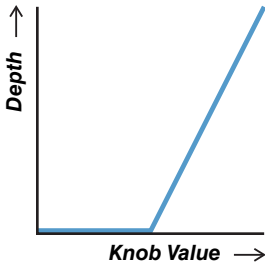
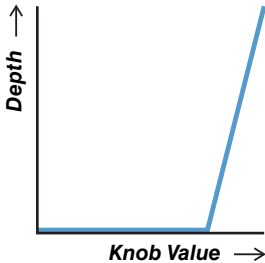










MENU/Kit Edit/Kit Modifier

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
Ambience			
	RealAmbi Depth	0–127	Consente di regolare la profondità complessiva di RealAmbi da applicare. È inoltre possibile controllare questo parametro con la manopola [AMBIENCE]. I suoni degli strumenti per i quali può essere applicato RealAmbi sono limitati. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a Data List (Elenco dati) (PDF).
	Ambi Depth	0–127	Consente di regolare la profondità complessiva di Ambi da applicare. È inoltre possibile controllare questo parametro con la manopola [AMBIENCE].
	RealAmbiInstDpt	0–100	Consente di regolare la profondità di RealAmbi da applicare a ogni strumento.
	Ambi InstDepth	0–127	Consente di regolare la profondità di Ambi da applicare a ogni strumento.
	Ambi Type	Tipo di effetto (pagina 155)	Consente di impostare il tipo di Ambi .
	Ambi TIME	0.3s–30.0s	Consente di regolare la lunghezza di Ambi .
	Ambi EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12	Consente di regolare il gain della banda dei bassi per Ambi da regolare con l'EQ.
	Ambi EQ HiGAIN		Consente di regolare il gain della banda degli alti per Ambi da regolare con l'EQ.
	Ambi FM. (Frequency Modulation)	L'intervallo varia a seconda di Ambi Type .	Consente di regolare la modulazione della frequenza di effetti come chorus e flanger da applicare ad Ambi .



Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Ambi KnobVal	0-127	Questa impostazione viene regolata con la manopola [AMBIENCE]. È possibile utilizzare questo parametro per regolare con precisione il valore controllato con la manopola [AMBIENCE].
	RealAmbiKnob Ambi Knob		Consentono di scegliere la curva per controllare il parametro RealAmbi Depth o Ambi Depth da applicare quando si ruota la manopola [AMBIENCE].
	off		RealAmbi Depth o Ambi Depth non verrà modificato quando si ruota la manopola [AMBIENCE].
	curve1		
curve2			
curve3			
curve4			

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		curve5	
		curve6	
		curve7	
Comp			
	Comp Knob	0–127	<p>Consente di impostare il livello di Comp da applicare.</p> <p>È possibile utilizzare questo parametro per regolare con precisione il valore controllato con la manopola [COMP].</p>
Effect			
MFX			
	MFX Type	Tipo di effetto (pagina 157)	Consente di selezionare il tipo di Master Effect da applicare.
	MFX Depth	0–127	<p>Consente di impostare la profondità di Master Effect da applicare.</p> <p>È possibile utilizzare questo parametro per regolare con precisione il valore controllato con la manopola [EFFECT].</p>

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
FX1			
	FX1 Type	Tipo di effetto (pagina 156)	Consente di selezionare il tipo di Effect 1 da applicare.
	FX1 Send	0–127	Consente di regolare il livello mandata per l'intero suono da inviare a Effect 1.
	FX1 InstSend	0–127	Consente di regolare il livello mandata per il suono dello strumento da inviare a Effect 1.
	FX1 toAmbi	0–127	Consente di regolare il livello mandata per Effect 1 da inviare ad Ambi .
FX2			
	FX2 Type	Tipo di effetto (pagina 156)	Consente di selezionare il tipo di Effect 2 da applicare.
	FX2 Send	0–127	Consente di regolare il livello dell'intero suono da inviare a Effect 2.
	FX2 InstSend	0–127	Consente di regolare il livello del suono dello strumento da inviare a Effect 2.
	FX2 toAmbi	0–127	Consente di regolare il livello di Effect 2 da inviare ad Ambi .
Other			
	EffectKnobVal	0–127	Questo valore viene regolato con la manopola [EFFECT]. È possibile utilizzare questo parametro per regolare con precisione il valore controllato con la manopola [EFFECT].
	EffectKnobMFX	off on	Consente di impostare se controllare MFX Depth quando si ruota la manopola [EFFECT].
	EffectKnobFX1		Consente di impostare se controllare FX1 Send quando si ruota la manopola [EFFECT].
	EffectKnobFX2		Consente di impostare se controllare FX2 Send quando si ruota la manopola [EFFECT].
	EffectKnobVol	off on	Impostare questo parametro su "on" per controllare il livello di volume della sorgente di ingresso trigger corrente con la manopola [EFFECT].
	LayerA	off on	Queste opzioni sono disponibili se il parametro EffectKnobVol è impostato su "on". È possibile specificare per ogni layer se ("on" oppure "off") il livello di volume della sorgente di ingresso trigger attualmente selezionata può essere controllato tramite la manopola [EFFECT].
	LayerB		
	LayerC		
LayerD			


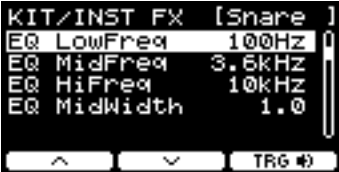

Inst




MENU/Kit Edit/Inst

Schermata	Parametro	Impostazioni
	Category Fare riferimento a Data List (Elenco dati) (PDF)	Consente di specificare la categoria dello strumento. Con DTX-PRO, lo strumento può essere selezionato anche premendo il seguente pulsante "INST" ([F1]) nella schermata KIT. Con DTX-PROX, lo strumento può essere selezionato anche impostando la manopola di selezione del fader su "INST", quindi ruotando i fader rotanti a LED.
	InstNumber Fare riferimento a Data List (Elenco dati) (PDF)	Consente di specificare il numero dello strumento. Con DTX-PRO, lo strumento può essere selezionato anche premendo il seguente pulsante "INST" ([F1]) nella schermata Kit. Con DTX-PROX, lo strumento può essere selezionato anche impostando la manopola di selezione del fader su "INST", quindi ruotando i fader rotanti a LED.
	Import Wav	Consente di importare file audio. Quando si preme il seguente pulsante "ENTER" ([F3]), viene visualizzata la schermata IMPORT.
	Tuning -12.00 – 0.00 – +12.00	Consente di regolare il pitch in unità di 25 centesimi. 0,01 corrisponde a 1 centesimo. NOTA Un "centesimo" è un'unità di pitch pari a un centesimo di semitono (100 centesimi = 1 semitono).
Verranno visualizzati parametri diversi a seconda della categoria dello strumento.	Size -32 – 0 – +32	Consente di simulare l'effetto della modifica della dimensione del piatto.
	Muffling 0 – +16	Consente di simulare l'effetto della modifica del grado di smorzamento (o in che misura la pelle della batteria viene silenziata)
	Sustain -32 – 0	Consente di determinare il tempo di sustain del piatto (ovvero la velocità di decay del suono fino al silenzio).
	Clutch -32 – 0 – +32	Consente di simulare l'effetto che si ottiene quando si cambia la posizione della frizione del charleston. Minore è il valore dell'impostazione, più rapidamente decadrà il suono di charleston aperto fino al silenzio. NOTA L'impostazione della frizione del charleston viene applicata a tutti i kit.
	Decay -16 – 0	Consente di determinare la velocità di decay del suono fino al silenzio.
	Pan L64–C–R63	Consente di impostare la posizione nel campo stereo (pan).

Inst Effect

MENU/Kit Edit/Inst Effect

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
EQ Gain			
	EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Consente di regolare il gain della banda dei bassi da regolare con l'EQ.
	EQ MdGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Consente di regolare il gain della banda dei medi da regolare con l'EQ.
	EQ HiGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Consente di regolare il gain della banda degli alti da regolare con l'EQ.
EQ Freq			
	EQ LowFreq	32Hz–2.0kHz	Consente di regolare la frequenza della banda dei bassi da regolare con l'EQ.
	EQ MidFreq	100Hz–10kHz	Consente di regolare la frequenza della banda dei medi da regolare con l'EQ.
	EQ HiFreq	500Hz–16kHz	Consente di regolare la frequenza della banda degli alti da regolare con l'EQ.
	EQ MidWidth	0.1–12.0	Consente di regolare la larghezza della banda dei medi.
Transient			
	TranAttack	-50 – 0 – +50	Consente di regolare l'attacco.
	TranRelease	-50 – 0 – +50	Consente di regolare il rilascio.
	TranSens	Low, LowMid, HighMid, High	Consente di impostare la modalità di applicazione dell'effetto transiente.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
Comp			
	CompType	<i>Thru, Kick 1, Kick 2, Snare 1, Snare 2, Tom 1, Tom 2, Cymbal, Limiter</i>	Consente di impostare il tipo di Comp . Modificando questo parametro, CompAttack , CompRelease , CompThres e CompRatio vengono impostati su valori ottimali. È possibile regolare ciascuno di questi parametri secondo necessità.
	CompAttack	1.0ms–40.0ms	Consente di impostare la durata finché l'effetto Comp non raggiunge il relativo picco.
	CompRelease	10ms–680ms	Consente di impostare la durata finché l'effetto Comp non si dissolve.
	CompThres	-48dB – -6dB	Consente di impostare il livello di ingresso in corrispondenza del quale inizia l'applicazione di Comp .
	CompRatio	1.0–20.0	Consente di impostare il rapporto di compressione dell'effetto Comp .
	OutputLevel	-18.0dB – 0.0dB – +18.0dB	Consente di impostare il livello di uscita.
Insertion			
	InsertionType	Tipo di effetto (pagina 157)	Consente di selezionare il tipo di effetto Insertion.
	InsertionDepth	0–127	Consente di regolare la profondità dell'effetto Insertion da applicare.

Questi parametri non possono essere impostati per i **Pad3**, **Pad5**, **Pad7** o **Pad13**.

Voice

I parametri **Voice** consentono di modificare le impostazioni di ciascuna voce assegnata ai pad.

MENU/Kit Edit/Voice/Layer



I seguenti parametri consentono di modificare ciascuna impostazione del Layer, nonché l'assegnazione della voce, per il pad attualmente selezionato. Dopo aver verificato lo stato di assegnazione della voce per ciascun layer, premere il pulsante ([F1] o [F2]) sotto l'indicatore "A" o "B" per spostare il cursore sul layer che si desidera modificare, quindi premere [ENTER] per aprire la schermata di modifica.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
<p>The screenshot shows 'KIT/UCF [RideBw]' with a sub-menu 'Layer'. The 'Category' is set to 'Cymbal1', 'No.' is '19[22RdRock]', 'Volume' is '127', and 'Pan' is 'C'. An 'IMPORT' button is at the bottom.</p>	Category	Fare riferimento a Data List (Elenco dati) (PDF)	Consente di specificare la categoria delle voci.
	No.	Fare riferimento a Data List (Elenco dati) (PDF)	Consente di specificare il numero della voce.
	Volume	0–127	Imposta il volume della voce.
	Pan	L63–C–R63	Consente di impostare il pan stereo della voce.
<p>The screenshot shows 'KIT/UCF [RideBw]' with a sub-menu 'Layer'. The 'Tune' is '-0.7', 'Decay' is '0', 'Filter' is '0', and 'Q' is '0'. A 'LAYER.A.' button is at the bottom.</p>	Tune	-24.0 – 0.0 – +24.0 (0.1=10 cents)	Consente di impostare l'accordatura della voce assegnata. 0,1 corrisponde a 10 centesimi.
	Decay	-64 – 0	Consente di impostare il decay (il tempo necessario al suono per dissolversi fino al silenzio) per la voce assegnata. Minore è il valore, più nitido diventa il suono prodotto.
	Filter	-64 – 0 – +63	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro per la voce assegnata. I valori negativi producono un suono più cupo, mentre quelli positivi producono un suono più brillante.
	Q	-64 – 0 – +63	Consente di impostare il valore di Q (risonanza del filtro) per il filtro della voce assegnata. Aumenta il segnale vicino alla frequenza di taglio del filtro aggiungendo carattere al suono.

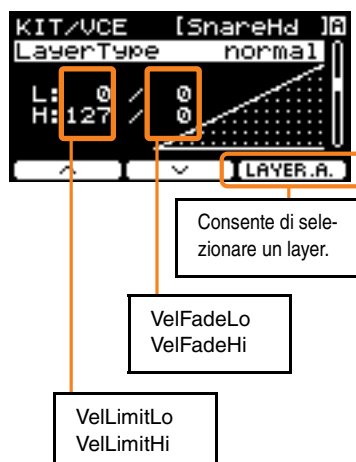
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Mono/Poly	mono, poly	Se si imposta questo parametro su " mono ", quando lo stesso pad viene colpito ripetutamente, ogni suono successivo silenzierà ogni suono precedente. Impostandolo su " poly ", non esiste alcuna restrizione.
	AltGroup	off, S&R1–32, S1–32, R1–32	Registrandolo le voci che non possono suonare simultaneamente, come un charleston aperto e chiuso, sullo stesso numero di gruppo alternativo (diverso da " off "), è possibile evitare che suonino contemporaneamente. Assegnare S1–32 al layer che trasmette il comando di silenziamento, R1–32 al layer che riceve tale comando e S&R1–32 al layer che si desidera che trasmetta e riceva i comandi di silenziamento. NOTA Se la sorgente di ingresso del trigger specificata è un charleston, impostando questo parametro su un valore diverso da "off" si disabiliterà qualsiasi effetto.
	GateTime	0.0s–9.9s	Consente di impostare il tempo di gate (il tempo che intercorre tra la trasmissione dei messaggi MIDI Key On e Key Off) per l'ingresso trigger.
	TrgVel	variable	Utilizzare questo parametro per controllare il valore di velocità delle note MIDI inviate quando viene colpito il pad corrente.
		1–127	I valori di velocità MIDI riflettono la forza con cui si colpisce il pad. Le note MIDI vengono inviate con un valore di velocità fisso, indipendentemente dalla forza con cui si colpisce il pad.

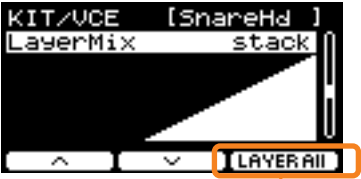
MENU/Kit Edit/Voice/LayerType

Utilizzando la schermata "**LayerType**" o "**LayerMix**" è possibile specificare l'intensità con cui ogni layer risponde (rappresentata dall'asse verticale nel grafico) alla forza con cui viene colpito il pad (rappresentata dall'asse orizzontale del grafico). Questi parametri consentono di far suonare diversi strati in risposta alla forza di ogni colpo e di regolare il bilanciamento del volume tra gli strati. Nella schermata "**LayerType**" è possibile impostare la forma del grafico per ogni layer, mentre nella schermata "**LayerMix**" è possibile impostare il modo in cui i layer si sovrappongono durante la visualizzazione della forma del grafico.

AVVISO

Per la modifica sono disponibili due schermate ("**LayerType**" e "**LayerMix**"). Tuttavia, verrà configurato lo stesso singolo grafico. Pertanto, prestare attenzione a non cancellare accidentalmente il grafico configurato in una delle schermate utilizzando l'altra schermata. Il modo migliore per procedere è quello di determinare prima la sovrapposizione dei layer nella schermata "**LayerMix**", poi regolare le forme dei singoli grafici nella schermata "**LayerType**".

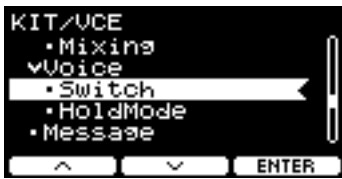
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	LayerType	<i>normal, swA, xFadeA, etc.</i>	Consente di impostare la forma del grafico per ogni layer. L'impostazione predefinita è " normal ". Con l'impostazione predefinita, la forza (velocità) con cui viene colpito il pad verrà applicata direttamente al livello del volume della voce. Per impostazioni diverse da " normal ", vedere la forma del grafico sullo schermo per verificare l'intento del disegno.
	VelLimitLo VelLimitHi	0–126 1–127	Questo parametro si riferisce all'asse orizzontale del grafico e determina un intervallo di velocità (forza) a cui il pad risponde quando viene colpito, per il livello attualmente selezionato.
	VelFadeLo VelFadeHi	0–127	Imposta il grado in cui il livello del volume si attenua gradualmente in risposta alla forza di ogni colpo a ciascuna estremità del limite di velocità. Quanto più alto è il valore, tanto maggiore sarà il grado di dissolvenza in entrata/uscita. All'estremità sinistra del grafico, VelLimitLo diventa zero (0) e il livello di volume della dissolvenza in entrata aumenta gradualmente in risposta alla forza di ogni colpo. All'estremità destra del grafico, VelLimitHi diventa zero (0) e il livello di volume della dissolvenza in uscita diminuisce in risposta alla forza di ogni colpo.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
 <p>Consente di selezionare un layer. Se si seleziona LAYER ALL, i grafici di tutti i layer da A a D verranno visualizzati contemporaneamente.</p>	LayerMix		<p>Consente di impostare il modo in cui i layer si sovrappongono durante la visualizzazione delle forme del grafico.</p> <p>Non solo è possibile selezionare i singoli layer (A–D), ma è anche possibile configurare le impostazioni visualizzando la sovrapposizione di tutti i layer se si seleziona "All".</p>
		off	<p>Questa è un'impostazione del kit utente per la versione 1. Una volta selezionata un'opzione diversa da "off", non sarà più possibile selezionare "off".</p>
		stack	<p>Ciascun layer sarà rappresentato da un grafico con LayerType impostato su "normal".</p>
		addB	<p>Questa impostazione presuppone che solo ai layer A e B siano assegnate delle voci. Con questa impostazione, il layer B (con LayerType impostato su "normal") viene sovrapposto, con la velocità che inizia da un valore specifico e aumenta verso 127, al layer A, con l'impostazione "normal" del parametro LayerType configurata nell'intero intervallo di velocità. È possibile impostare liberamente qualsiasi valore di velocità iniziale posizionando il cursore su "B."</p>
		fadeInB	<p>Questa impostazione presuppone che solo ai layer A e B siano assegnate delle voci. Con questa impostazione, il layer B viene sovrapposto al layer A (con l'impostazione "normal" del parametro LayerType configurata nell'intero intervallo di velocità) in modo che la dissolvenza in entrata del layer B aumenti con la velocità che inizia da un valore specifico e cresce verso 127. Il valore di velocità iniziale è fisso e non può essere modificato. Tuttavia, il grado di dissolvenza in entrata può essere impostato liberamente posizionando il cursore su "Fade".</p>
		swA, B	<p>Questa impostazione presuppone che solo ai layer A e B siano assegnate delle voci. LayerType è impostato su "normal" per entrambi i layer A e B e un layer di voci passa a un layer diverso a una specifica soglia di velocità. La soglia di velocità può essere impostata liberamente posizionando il cursore su "AB."</p>
		xFadeA, B	<p>Questa impostazione presuppone che solo ai layer A e B siano assegnate delle voci. Raggiunta una certa soglia di velocità, un layer di voci passa a un layer diverso tramite dissolvenza incrociata. La soglia di velocità può essere impostata liberamente utilizzando "AB". È anche possibile impostare liberamente la distanza tra l'estremità destra del layer A e l'estremità sinistra del layer B nel grafico utilizzando "All". Inoltre, è possibile utilizzare "Fade" per impostare il grado di dissolvenza incrociata dei valori di velocità dei layer A e B.</p>

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		addB, C	Questa impostazione presuppone che ai livelli A, B e C siano assegnate delle voci. Con questa impostazione, i livelli B e C (con LayerType impostato su " normal ") vengono sovrapposti, con la velocità che inizia da un valore specifico e aumenta verso 127, sopra il livello A, che presenta l'impostazione " normal " LayerType sull'intero intervallo di velocità. È possibile impostare liberamente qualsiasi valore di velocità iniziale posizionando il cursore su " B " o " C ". È inoltre possibile spostare questi due layer in parallelo posizionando il cursore su " All ".
		fadeInB, C	Questa impostazione presuppone che solo ai layer A, B e C siano assegnate delle voci. Con questa impostazione, i layer B e C vengono sovrapposti al layer A (con l'impostazione "normal" del parametro LayerType configurata nell'intero intervallo di velocità) in modo che la dissolvenza in entrata dei layer B e C aumenti con ciascuna velocità che inizia da un valore specifico e cresce verso 127. I due valori di velocità iniziali sono fissi e non possono essere modificati. Tuttavia, il grado di dissolvenza in entrata può essere impostato liberamente posizionando il cursore su " Fade ".
		swA-C	Questa impostazione presuppone che solo ai layer A, B e C siano assegnate delle voci. LayerType è impostato su " normal " per i layer A, B e C e un layer di voci passa a un layer diverso a una specifica soglia di velocità. Le soglie di velocità possono essere impostate liberamente posizionando il cursore rispettivamente su " AB " (confine tra i layer A e B) e " BC " (confine tra i layer B e C). È anche possibile spostare questi due layer in parallelo posizionando il cursore su " All ".
		xFadeA-C	Questa impostazione presuppone che solo ai layer A, B e C siano assegnate delle voci. Raggiunta una certa soglia di velocità, un layer di voci passa a un layer diverso tramite dissolvenza incrociata. Le soglie di velocità possono essere impostate utilizzando rispettivamente " AB " e " BC ". È possibile utilizzare " All " per impostare la distanza tra l'estremità destra del layer A e l'estremità sinistra del layer B e la distanza tra l'estremità destra del layer B e l'estremità sinistra del layer C nel grafico. Inoltre, è possibile utilizzare " Fade " per impostare contemporaneamente il grado di dissolvenza incrociata rispettivamente dei valori di velocità dei layer A e B e dei valori di velocità dei layer B e C.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		addB-D	Questa impostazione presuppone che a tutti i layer siano assegnate delle voci. Con questa impostazione, i layer B, C e D (con LayerType impostato su "normal") vengono sovrapposti, con la velocità che inizia da un valore specifico e aumenta verso 127, al layer A, con l'impostazione " normal " del parametro LayerType configurata nell'intero intervallo di velocità. È possibile impostare qualsiasi valore di velocità iniziale posizionando il cursore su " B ", " C " o " D ". È inoltre possibile spostare questi tre layer in parallelo posizionando il cursore su " All ".
		fadeInB-D	Questa impostazione presuppone che a tutti i livelli siano assegnate voci. Con questa impostazione, i livelli B, C e D vengono sovrapposti al livello A (che presenta l'impostazione " normal " LayerType sull'intero intervallo di velocità) in modo che i livelli B, C e D si dissolvano rispettivamente con ogni velocità che inizia a un valore specifico e aumenta verso 127. Questi tre valori di velocità iniziale sono fissi e non possono essere modificati. Tuttavia, i gradi di dissolvenza in entrata possono essere impostati liberamente posizionando il cursore su " Fade ".
		swA-D	Questa impostazione presuppone che a tutti i layer siano assegnate delle voci. LayerType è impostato su " normal " per tutti i layer e un layer di voci passa a un layer diverso a una specifica soglia di velocità. Le soglie di velocità possono essere impostate liberamente posizionando il cursore rispettivamente su " AB " (confine tra i layer A e B), " BC " (confine tra i layer B e C) e " CD " (confine tra i layer C e D). È anche possibile spostare questi tre layer in parallelo posizionando il cursore su " All ".
		xFadeA-D	Questa impostazione presuppone che a tutti i layer siano assegnate delle voci. Raggiunta una certa soglia di velocità, un layer di voci passa a un layer diverso tramite dissolvenza incrociata. Le soglie di velocità possono essere impostate utilizzando rispettivamente " AB ", " BC " e " CD ". È possibile utilizzare " All " per impostare contemporaneamente la distanza tra l'estremità destra del layer A e l'estremità sinistra del layer B; la distanza tra l'estremità destra del layer B e l'estremità sinistra del layer C e la distanza tra l'estremità destra del layer C e l'estremità sinistra del layer D nel grafico. Inoltre, è possibile utilizzare " Fade " per impostare contemporaneamente il grado di dissolvenza incrociata rispettivamente dei valori di velocità dei layer A e B, dei valori di velocità dei layer B e C e dei valori di velocità dei layer C e D.

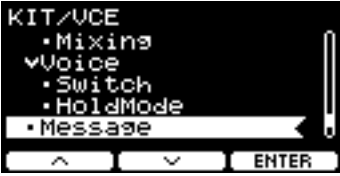

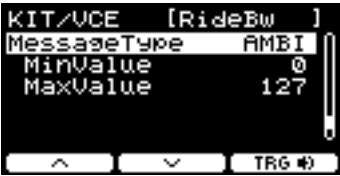
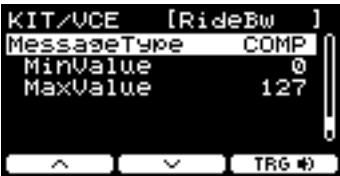
MENU/Kit Edit/Voice/Voice


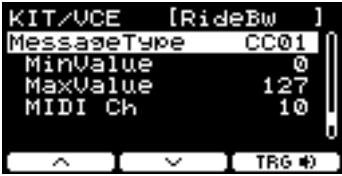


I seguenti parametri consentono di impostare il modo in cui vengono riprodotte le voci assegnate al pad attualmente selezionato.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	LayerSwitch	stack	Consente di riprodurre simultaneamente tutte le voci registrate nei layer quando si colpisce il pad.
		alt	Consente di riprodurre tutte le voci registrate nei layer in ordine sequenziale ogni volta che si colpisce il pad.
	HoldMode	on	Colpendo il pad, il suono viene riprodotto ripetutamente in un loop; colpendo nuovamente il pad, il suono si interrompe. I messaggi MIDI Key On e Key Off vengono inviati in modo alternato ogni volta che il pad viene colpito.
		off	Con questa impostazione, il pad riproduce suoni one shot. Quando si colpisce il pad, viene inviato il messaggio MIDI Note On e, trascorso il tempo di gate, viene inviato automaticamente il corrispondente messaggio Note Off.


MENU/Kit Edit/Voice/MessageType

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Message Type		Consente di impostare il tipo di messaggio MIDI da inviare quando viene colpito il pad. Qualsiasi impostazione diversa da "note" non produce alcun suono quando si colpisce il pad.
	note		Consente di impostare i messaggi di note MIDI e di canale da inviare quando viene colpito il pad. Se questi messaggi di note MIDI e di canale vengono ricevuti, verrà riprodotta la sorgente di ingresso trigger corrispondente. È possibile assegnare a ciascun layer fino a quattro note MIDI da inviare.
	MIDI Note 1-4	off, 1(C#-2) – 127(G8)	Specifica il numero di nota MIDI e il canale MIDI da utilizzare per emettere un segnale di trigger che verrà ricevuto dalla sorgente di ingresso del trigger selezionata. Se i messaggi MIDI vengono ricevuti utilizzando il numero di nota MIDI e il canale qui specificati, verrà riprodotta la sorgente di input del trigger corrispondente.
	Ch	1–16	
	AMBI		Consente di controllare la quantità di Ambience (manopola) in base alla forza con cui viene colpito il pad. Non viene prodotto alcun suono quando il pad viene colpito.
	MinValue	0–127	Consente di impostare la quantità di Ambience (valore minimo) applicata quando il pad viene colpito leggermente.
	MaxValue	0–127	Consente di impostare la quantità di Ambience (valore massimo) applicata quando il pad viene colpito con forza.
	COMP		Consente di controllare la quantità di Comp (manopola) in base alla forza con cui viene colpito il pad. Non viene prodotto alcun suono quando il pad viene colpito.
	MinValue	0–127	Consente di impostare la quantità di Comp (valore minimo) applicata quando il pad viene colpito leggermente.
	MaxValue	0–127	Consente di impostare la quantità di Comp (valore massimo) applicata quando il pad viene colpito con forza.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	EFFECT		Consente di controllare la quantità di Effect (manopola) in base alla forza con cui viene colpito il pad. Non viene prodotto alcun suono quando il pad viene colpito.
	MinValue	0–127	Consente di impostare la quantità di Effect (valore minimo) applicata quando il pad viene colpito leggermente.
	MaxValue	0–127	Consente di impostare la quantità di Effect (valore massimo) applicata quando il pad viene colpito con forza.
	CC01–CC95		Consente di inviare un messaggio di Control Change in base alla forza con cui viene colpito il pad. Non viene prodotto alcun suono quando il pad viene colpito.
	MinValue	0–127	Consente di impostare il valore minimo quando il pad viene colpito leggermente.
	MaxValue	0–127	Consente di impostare il valore massimo quando il pad viene colpito con forza.
	MIDI Ch	1–16	Consente di impostare il canale MIDI per l'invio dei messaggi MIDI specificati.


Volume

MENU/Kit Edit/Volume

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Kit Volume	0–127	Consente di impostare il volume complessivo del kit. Regolare il bilanciamento tra i kit.
	Inst Volume	0–127	Consente di impostare il volume dello strumento. Regolare il bilanciamento tra i suoni degli strumenti all'interno dello stesso kit.
	Voice Volume	0–127	Consente di impostare il volume della voce assegnata a un layer. Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento tra le zone nello stesso strumento e il bilanciamento tra i layer.

Other

MENU/Kit Edit/Other

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Tempo	off , 30–300	Consente di impostare il tempo del metronomo per il kit selezionato. Se impostato su " off ", il tempo rimane quello al momento della modifica del kit. Per controllare il tempo con il metronomo durante la performance dal vivo o per usare il tempo di sincronizzazione degli effetti, utilizzare il tempo impostato sul kit. Si noti che questo parametro non viene applicato ai Live Set su DTX-PROX. Se si desidera modificare il tempo del kit passando alla fase successiva, utilizzare il parametro tempo .
	PROX TrgSetupLink	off , U01–U10	Utilizzare i controller [–][+] per selezionare una configurazione trigger del kit selezionato. Se impostato su " off ", la configurazione trigger rimane quella al momento della modifica del kit.

PRO TRIGGER PROX TRIGGER/SETTING

In questa sezione vengono spiegate le impostazioni di "Trigger" nel menu di DTX-PRO e nella modalità Trigger di DTX-PROX. Le caratteristiche dei segnali trigger trasmessi dai pad quando vengono suonati dipendono da vari fattori relativi alla progettazione dei pad.

Le impostazioni di "Trigger" consentono di ottimizzare i segnali trigger di ciascun pad per l'elaborazione da parte dei moduli della serie PRO.

Selezionare il tipo di pad appropriato quando si aggiungono o modificano i pad. Quando si collega il pad al jack [12KICK/13], jack [6TOM3/7], jack [4TOM2/5] o al jack [2TOM1/3], assicurarsi di modificare la modalità di ingresso.

Con DTX-PROX, è possibile modificare le impostazioni del trigger utilizzando il seguente pulsante "SETTING" ([F3]). Le impostazioni devono essere memorizzate dopo essere state modificate.



In questa sezione, le schermate di esempio provengono da DTX-PRO.

MENU/Trigger



Input Mode

Curve

Pad Type


Crosstalk

PROX Preset

Input Mode

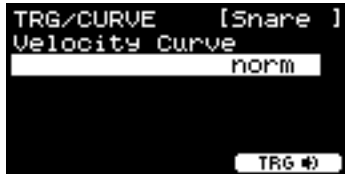
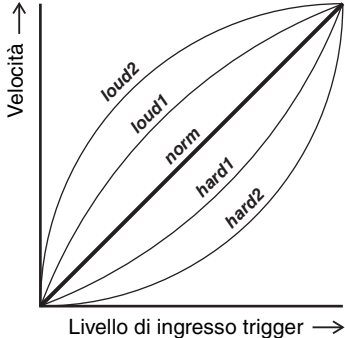
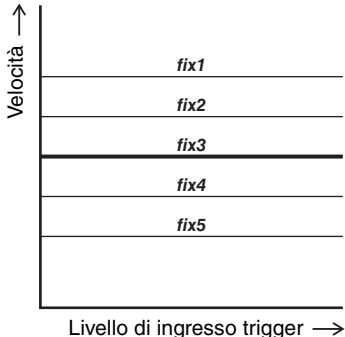
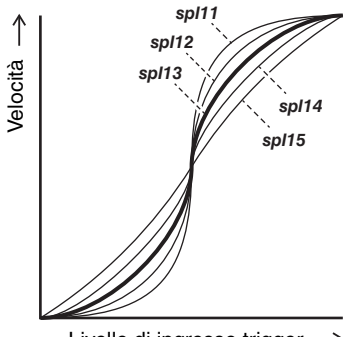
Consente di impostare la modalità di utilizzo del jack di ingresso mono x 2. Selezionare "paired" quando si utilizza un trigger per batteria (DT50S) o dispositivo simile.

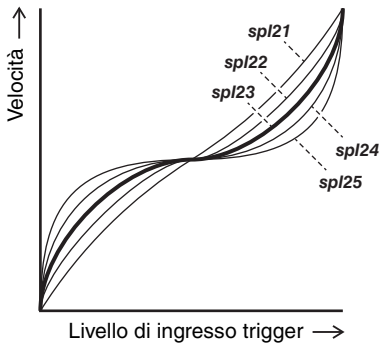
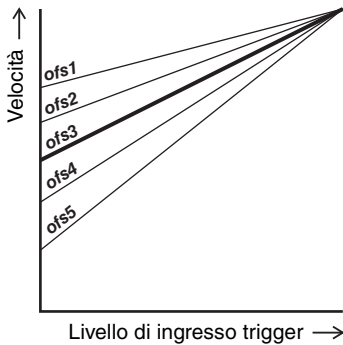

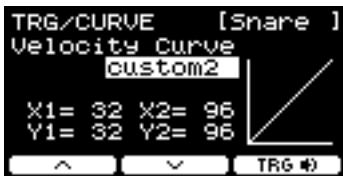
MENU/Trigger/Input Mode

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Tom1/Pad3	paired, separate	Consente di impostare il jack [2TOM1/3] per utilizzare gli ingressi trigger 2TOM1 e 3 come set o separatamente.
	Tom2/Pad5		Consente di impostare il jack [4TOM2/5] per utilizzare gli ingressi trigger 4TOM2 e 5 come set o separatamente.
	Tom3/Pad7		Consente di impostare il jack [6TOM3/7] per utilizzare gli ingressi trigger 6TOM3 e 7 come set o separatamente.
	Kick/Pad13		Consente di impostare il jack [12KICK/13] per utilizzare gli ingressi trigger 12KICK e 13 come set o separatamente.

Curve

MENU/Trigger/Curve

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Velocity Curve	loud2, loud1, norm, hard1, hard2	<p>Consente di selezionare una curva di velocità per il pad selezionato. Una curva di velocità determina come la velocità del suono è influenzata dalla forza con cui si colpisce il pad.</p>
			
		fix1–fix5	
		spl11–spl15	


Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		spl21–spl25	
		ofs1–ofs5	
	custom1		<p>Utilizzare il pulsante "↔" ([F2]) per spostare il cursore, quindi selezionare una delle varie curve preimpostate.</p>
		loud C10–C1	Queste opzioni offrono variazioni molto più precise rispetto a loud2 e loud1.
		normal C	Come norm.
		hard C1–C10	Queste opzioni offrono variazioni molto più precise rispetto a hard2 e hard1.
		fix C1–C10	Queste opzioni offrono variazioni molto più precise rispetto a fix1–fix5.
		spline1 C10–C1	Queste opzioni offrono variazioni molto più fini rispetto a spline11–15.
		spline2 C1–C10	Queste opzioni offrono variazioni molto più fini rispetto a spline21–25.
		offset C1–C10	Queste opzioni offrono variazioni molto più fini rispetto a offset1–offset5.
	custom2	X1=1–126 Y1=1–127 X2=2–127 Y2=1–127	<p>Utilizzare il pulsante "↔" ([F2]) per spostare il cursore e specificare le coordinate XY di due punti per creare una curva spezzata.</p>

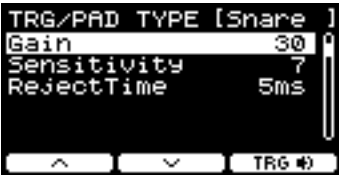
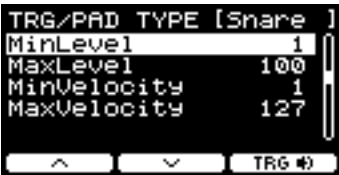
Pad Type

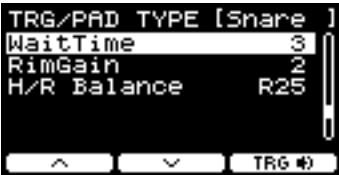
● Che cos'è un tipo di pad?

Per ottenere il suono migliore da ogni pad, sono disponibili una serie completa di parametri di trigger ottimizzati, ad esempio vari valori relativi ai segnali di ingresso dei pad e simili, denominati di conseguenza. Questi gruppi di parametri sono detti "tipi di pad" e poiché i pad sono di diverso tipo (casse, rullanti, tom, piatti e trigger di batteria), le loro caratteristiche variano molto. I moduli della serie PRO dispongono di tipi di pad precaricati per ogni tipo di caratteristica, al fine di poterli utilizzare al massimo delle rispettive potenzialità.

MENU/Trigger/Pad Type

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	PadType		Consente di selezionare il numero di prodotto per il pad corrente (quello colpito più di recente) come ingresso trigger.
	OFF	--	Nessuna risposta quando viene ricevuto il segnale di trigger. Ciò significa che i pad non emetteranno alcun suono anche se vengono colpiti.
	KK	Numeri di prodotto per pad kick e unità kick, come le serie KP e KU.	
	SN	Numeri di prodotto per rullanti, come le serie XP e TP.	
	TM	Numeri di prodotto per tom pad, come le serie XP e TP.	
	CY	Numeri di prodotto per pad per piatti come la serie PCY.	Consentono di selezionare "PCY95" per il pad del piatto crash incluso nel kit DTX6K-X.
	HH	Numeri di prodotto per pad per piatti hi-hat, come le serie RHH e PCY.	Per pad diversi da RHH135, è necessario utilizzare HH65 (venduto separatamente) come controller del charleston.
	DT	Numeri di prodotto per trigger per batteria, come la serie DT.	







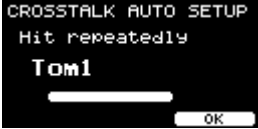
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Gain	1–127	<p>Consente di impostare il gain (amplificazione) del segnale in ingresso quando si colpisce il pad selezionato in Pad Type.</p> <p>NOTA</p> <p>Se si imposta un valore elevato, tutti i segnali in ingresso sopra un determinato livello verranno amplificati allo stesso livello, ovvero quello massimo. In questo modo è possibile attenuare le variazioni di intensità con cui si suonano i pad. Al contrario, se si imposta un valore basso, l'intensità con cui si suona sarà maggiore nel segnale del trigger in uscita, al fine di avere performance più espressive.</p>
	Sensitivity	1–13	<p>Consente di impostare la sensibilità in caso di pad leggermente bloccato.</p> <p>NOTA</p> <p>L'utilizzo di un valore troppo basso potrebbe non produrre alcun suono se colpito con troppa leggerezza o quando si riproduce un roll veloce. L'utilizzo di un valore troppo grande può provocare un crosstalk. Se si deve apportare una modifica, si provi a farlo in modo che non influisca negativamente sulle performance.</p>
	RejectTime	4ms–500ms	<p>I segnali trigger che si verificano entro il tempo impostato qui sono considerati doppi trigger e non producono alcun suono. Valori più grandi aumentano la quantità di tempo in cui non viene prodotto alcun suono.</p> <p>NOTA</p> <p>Nel caso seguente, viene emesso un suono con il secondo input anche se si verifica entro il tempo di rifiuto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Quando il trigger level del secondo colpo entro RejectTime è almeno due volte più forte di quello del primo.
	MinLevel	0–99	<p>Questi parametri consentono di impostare la gamma dei segnali di ingresso trigger che convertono in valori di velocità dal minimo (%) al massimo (%). I segnali trigger che sono al di sotto del livello minimo impostato qui non produrranno alcun suono. Al contrario, i segnali trigger al di sopra del livello massimo saranno impostati come Maximum Velocity, come spiegato in MinVelocity/MaxVelocity mostrato di seguito.</p>
	MaxLevel	1–100	
	MinVelocity	0–126	<p>Questi parametri consentono di impostare le velocità minima e massima corrispondenti ai parametri MinLevel/MaxLevel sopra indicati. Il suono verrà prodotto tra le velocità impostate qui.</p>
	MaxVelocity	1–127	



Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	WaitTime	1–64 (msec)	Consente di impostare il tempo fino a quando il pad desiderato rileva un segnale trigger. Regolare l'impostazione in modo che il segnale trigger venga rilevato in corrispondenza del relativo picco e che la forza per colpire il pad corrisponda al volume del suono prodotto.
	RimGain	1–127	Consente di impostare il livello di gain rim di un pad multipiezo collegato a un jack supportato multipiezo. Quando si utilizza un jack di ingresso mono × 2, questo parametro è efficace solo nella modalità di ingresso paired .
	H/R Balance	H49–H1, 0, R1–R49	Consente di impostare il bilanciamento tra la pelle e il rim di un pad multipiezo. Se il suono della pelle viene prodotto quando si colpisce il rim, aumentare il valore R per rendere il suono del rim più forte. Se il suono del rim viene prodotto quando si colpisce la pelle, premere il pulsante [–] per aumentare il valore H in modo da rendere il suono della pelle più forte. Quando si utilizza un jack di ingresso mono × 2, questo parametro è efficace solo quando la modalità di ingresso è impostata su " paired ".

Crosstalk


Il termine "crosstalk" si riferisce all'emissione di segnali trigger estranei da un drum pad elettronico (incluso un tamburo acustico con un drum trigger collegato) come risultato di vibrazioni o interferenze tra i pad. Per evitare che i pad causino crosstalk, è necessario impostare il valore massimo ("**rejection level**") per ciascun pad a un livello al di sotto del quale il segnale trigger non verrà emesso. È possibile colpire ogni pad per impostare automaticamente un valore (Auto Setup) oppure specificare un valore (per Specified Rejection Level from P1–P14 o **All reject Lvl**). Si consiglia di utilizzare prima Auto Setup. Se il crosstalk persiste, specificare direttamente un valore (Specified Rejection Level from P1–P14) per ciascun pad.

MENU/Trigger/Crosstalk

Schermata	Parametro	Descrizione
<p>①</p> 	Auto Setup	Per evitare che un pad causi crosstalk, è necessario impostare il valore massimo (" rejection level ") per gli altri pad a un livello al di sotto del quale il segnale trigger non verrà emesso.
<p>②</p> 		<p>Procedura</p> <p>1 Mentre è visualizzata la schermata ①, premere il pulsante "ENTER" ([F3]). → Viene visualizzata la schermata ②.</p>
<p>③</p>  <p>Barra di avanzamento</p>		<p>2 Con la schermata ② visualizzata, selezionare il pad desiderato.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i controller [-][+] o colpire il pad per selezionarlo. Dopo aver selezionato il pad, premere il pulsante "OK" ([F3]). → Viene visualizzata la schermata ③.
<p>[A]</p>  <p>[B]</p> 	<p>Se si verifica un crosstalk quando si colpisce il pad:</p> <p>[C]</p> 	<p>3 Mentre viene visualizzata la schermata ③, colpire ripetutamente il pad selezionato nel passaggio 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> Per ottenere la giusta impostazione, colpire il pad in vari punti con diversi livelli di forza. Se si colpisce un pad diverso da quello selezionato nel passaggio 2, o se si desidera selezionare un pad diverso, premere il pulsante [EXIT] e ricominciare dal passaggio 2. Se non si verifica alcuna diafonia quando si colpisce il pad, la barra di avanzamento avanzerà man mano che si continua a colpirlo, come mostrato nelle schermate [A] e [B]. Se si verifica un crosstalk quando si colpisce un pad, il valore corrispondente per il parametro Specified Rejection Level from P1–P14 verrà aggiornato temporaneamente per impedire che tale fenomeno si verifichi nuovamente e verrà visualizzata la schermata [C] che indica quale pad è interessato dal crosstalk. A questo punto il numero di colpi verrà azzerato. Pertanto, è necessario ricominciare dal passaggio 3.
<p>④</p> 		<p>→ Quando la barra di avanzamento arriva al 100%, viene visualizzata la schermata ④ e il pulsante "OK" ([F3]) diventa disponibile.</p> <p>4 Mentre è visualizzata la schermata ④, premere il pulsante "OK" ([F3]).</p> <ul style="list-style-type: none"> Il valore finale ottenuto nel passaggio 3 viene applicato al parametro Specified Rejection Level from P1–P14. <p>→ Viene visualizzata di nuovo la schermata ①.</p>

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	<p>Livello di rifiuto specificato da P1-P14</p>	<p>Livello: --(0), 1-99</p> <p>Pad originale:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Snare 2 Tom1 3 Pad3 4 Tom2 5 Pad5 6 Tom3 7 Pad7 8 Ride 9 Crash1 10 Crash2 11 HiHat 12 Kick 13 Pad13 14 Pad14 	<p>Risolve la diafonia tra il pad (da cui viene generata la diafonia) visualizzato nella parte superiore destra dello schermo e qualsiasi altro pad (il pad che ha causato la diafonia). Ad esempio, nel caso in cui Snare produca erroneamente un suono quando Kick viene colpito, colpire il rullante per visualizzare "Snare" nella parte superiore destra della schermata, spostare il cursore su "12" (Kick), quindi aumentare il valore di Rejection Level. In questo modo si impedisce che vengano emessi suoni del segnale di attivazione al di sotto del valore specificato. Sebbene valori più alti siano migliori per evitare il crosstalk, possono anche rendere più difficile riprodurre altri pad contemporaneamente.</p> <p>NOTA</p> <p>Le impostazioni per Pad3, Pad5, Pad7 e Pad13 sono efficaci solo quando la Modalità di input è impostata su "separate".</p>
	<p>All Reject Lvl</p>	<p>0-99</p>	<p>Risolve la diafonia tra il pad (da cui viene generata la diafonia) visualizzato nella parte superiore destra dello schermo e tutti gli altri pad (i pad che hanno causato la diafonia). I suoni del segnale di trigger con livelli inferiori al valore specificato qui non verranno emessi per tutti gli altri pad. Sebbene valori più alti siano migliori per evitare il crosstalk, possono anche rendere più difficile riprodurre altri pad contemporaneamente.</p>

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

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
			<p>Consente di copiare una configurazione trigger preset nella configurazione trigger utente attualmente in fase di modifica. Memorizzare le proprie impostazioni per salvare le modifiche.</p> <p>Procedura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare una configurazione trigger preset. 2. Premere "OK" ([F3]) per copiare le impostazioni del trigger nella configurazione trigger utente attualmente in fase di modifica. 3. Premere [EXIT] per tornare alla schermata TRIGGER. 4. Premere il pulsante [STORE] per salvare le impostazioni.

PROX *Training*

È possibile accedere al menu di esercitazione dal pulsante [TRAINING] su DTX-PRO o selezionando "*Training*" nel menu DTX-PROX.

Per ulteriori informazioni, vedere "[Uso della funzione di esercitazione](#)" (pagina 112).

Utility

In questa sezione vengono spiegate le impostazioni di "Utility" nel menu.

Le impostazioni generali, le impostazioni dei pad, il gain di uscita e le impostazioni I/O vengono configurate in questo punto. Per il DTX-PROX, è possibile configurare le singole impostazioni di uscita qui.

In questa sezione, le schermate di esempio provengono da DTX-PROX.

MENU/Utility



General

Pad

Output Gain


Input Output

PROX Indiv Out

General



MENU/Utility/General









Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	AutoPowerOff	off , 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)	<p>Consente di impostare il tempo che trascorre fino a quando l'alimentazione non viene disattivata tramite la funzione di spegnimento automatico.</p> <p>Impostare questo parametro su "off" per disabilitare la funzione di spegnimento automatico.</p> <p>AVVISO L'impostazione del tempo per la funzione di spegnimento automatico è approssimativa. I dati non salvati vengono persi quando i moduli della serie PRO vengono spenti tramite la funzione di spegnimento automatico. Assicurarsi di memorizzare i dati prima che l'alimentazione si spenga automaticamente.</p>
	LCD Contrast	0-63	Consente di regolare il contrasto sulla schermata.
	PRO L&R Vol	variable (funziona con la manopola [MASTER VOLUME]), 1-127 (valore fisso)	<p>Consente di impostare il volume dei jack OUTPUT.</p> <p>In situazioni dal vivo, ad esempio, impostare il volume di uscita su un valore fisso, in modo da poter regolare solo il volume delle cuffie con la manopola [MASTER VOLUME]. Impostare su "variable" per regolare il volume delle cuffie e il volume dei jack OUTPUT con la manopola [MASTER VOLUME].</p>






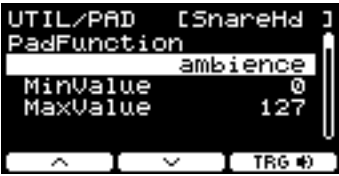

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	MIDI LocalCtrl	off, on	<p>Consente di abilitare (on) o disabilitare (off) il generatore di suono interno durante un'esibizione con i pad. Di solito è impostato su "on".</p> <p>Quando impostato su "off" la sezione di ingresso trigger e la sezione del generatore di suoni sono scollegate all'interno del modulo della serie PRO, quindi non viene prodotto alcun suono quando si colpiscono i pad.</p> <p>Tuttavia, indipendentemente da questa impostazione, le informazioni sulla performance sul modulo della serie PRO vengono trasmesse come dati MIDI e i messaggi MIDI ricevuti da dispositivi esterni vengono elaborati dal modulo della serie PRO.</p> <p>Un'impostazione "off" è utile quando si desidera registrare la propria performance alla batteria come dati MIDI su un sequencer o un software DAW.</p>
	Humanize	off, 1, 2	<p>Consente di specificare se creare una variazione naturale nei suoni (1, 2) o meno (off) per evitare che ogni nota sia troppo uniforme quando si colpisce ripetutamente lo stesso pad. Il valore "1" genera un'operazione equivalente alla Ver.1. Il valore "2" determina un'operazione che rappresenta un miglioramento rispetto a Ver. 1.</p>
	AUX In Volume	0-127	Consente di impostare il volume del jack [AUX IN].
	USB In Volume	0-127	Consente di impostare il volume dell'ingresso audio USB.
	Rec Volume	0-127	Consente di impostare il volume di riproduzione del registratore.
	Song Volume	0-127	Consente di impostare il volume delle song di esercitazione.
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol	0-127	Consente di impostare il volume dell'audio <i>Bluetooth</i> .


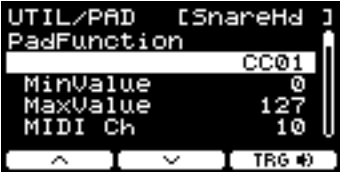

Pad




MENU/Utility/Pad

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	PadFunction		<p>Consente di specificare una funzione operativa da eseguire, ad esempio la modifica del numero di kit o del tempo, invece di riprodurre un suono quando si colpisce il pad. Colpire il pad che si desidera impostare o premere il pulsante TRG  ([F3]) per selezionare il pad, quindi selezionare la funzione che si desidera assegnare.</p>
		off	Il pad produce il suono normalmente previsto.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		inc kit	Consente di aumentare il numero di kit di 1.
		dec kit	Consente di diminuire il numero di kit di 1.
		select kit	Consente di selezionare il kit. Numero di kit
		toggle kit	Consente di passare da un kit all'altro. Ogni volta che si colpisce il pad, l'impostazione passa da un kit all'altro. Kit numero 1 Kit numero 2
		inc tempo	Consente di aumentare il valore del tempo di 1.
		dec tempo	Consente di diminuire il valore del tempo di 1.
		tap tempo	Consente di impostare la battuta del tempo.
		click start/stop	Consente di avviare o arrestare il clic.


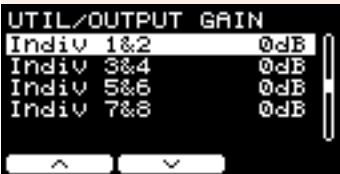
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		xstick on/off	Consente di attivare o disattivare i suoni di cross sticking.
		PROX live play/stop	Consente di avviare o arrestare la riproduzione del file audio o il suono del clic durante una performance dal vivo mediante la modalità Live Set .
		PROX inc liveStep	Consente di aumentare lo step di 1 nella modalità Live Set .
		PROX dec liveStep	Consente di diminuire lo step di 1 nella modalità Live Set .
		sound off	Consente di disattivare il suono.
		ambience	Consente di controllare la quantità di Ambience (valore della manopola [AMBIENCE]) in base alla forza con cui viene colpito il pad. MinValue: La quantità minima di Ambience da applicare quando il pad viene colpito leggermente MaxValue: La quantità massima di Ambience da applicare quando il pad viene colpito con forza
		comp	Consente di controllare la quantità di Comp (valore della manopola [COMP]) in base alla forza con cui viene colpito il pad. MinValue: La quantità minima di Comp applicata quando il pad viene colpito leggermente MaxValue: La quantità massima di Comp applicata quando il pad viene colpito con forza

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		effect	<p>Consente di controllare la quantità di Effect (valore della manopola [EFFECT]) in base alla forza con cui viene colpito il pad.</p> <p>MinValue: La quantità minima di Effect da applicare quando il pad viene colpito leggermente</p> <p>MaxValue: La quantità massima di Effect da applicare quando il pad viene colpito con forza</p>
		CC01–CC95	<p>Consente di inviare un messaggio di Control Change in base alla forza con cui viene colpito il pad.</p> <p>MinValue: Il valore minimo quando il pad viene colpito leggermente</p> <p>MaxValue: Il valore massimo quando il pad viene colpito con forza</p> <p>MIDI Ch: Canale MIDI</p>
	Xstick Adjust	1–127	<p>Consente di impostare la forza per lo scambio del cross sticking da o verso i rim shot aperti quando si colpisce il rim del pad multipiezo collegato al jack [1 SNARE].</p> <p>Aumentando questo valore è più facile produrre il suono di cross sticking quando il pad viene colpito con forza. Al contrario, la riduzione di questo valore rende più facile produrre il rim shot aperto quando il pad viene colpito leggermente.</p> <p>Disattivare l'impostazione del cross sticking per riprodurre sempre il suono di rim shot aperto.</p> <p>Si noti che questo parametro non è attivato quando è collegato a un pad a piezo singolo.</p>
	Snare Position	off, on	<p>Consente di attivare o disattivare il sensore di posizione sul rullante.</p> <p>Attivare la snare position per creare cambiamenti tonali in base alla posizione interna alla zona colpita.</p> <p>Per utilizzare questa funzione, sarà necessario collegare un pad con un sensore di posizione al jack [1 SNARE].</p> <p>Inoltre, sarà necessario selezionare uno strumento o una voce che supporti il rilevamento della posizione.</p> <p>Per ulteriori informazioni, fare riferimento a Data List (Elenco dati).</p>
	Ride Position	off, on	<p>Consente di attivare o disattivare il sensore di posizione per la sezione arcuata del piatto ride.</p> <p>Attivare la ride position per creare cambiamenti tonali in base alla posizione del pad che viene colpito.</p> <p>Per utilizzare questa funzione, sarà necessario collegare un pad con un sensore di posizione al jack [8 RIDE].</p> <p>Inoltre, sarà necessario selezionare uno strumento o una voce che supporti il rilevamento della posizione.</p> <p>Per ulteriori informazioni, fare riferimento a Data List (Elenco dati).</p>

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	FootClosePos	-32 – 0	Utilizzare questo parametro per regolare la posizione in cui il charleston passa dalla posizione aperta a quella chiusa quando si preme il controller o il pedale del charleston. Più basso è il valore, meno ampia è la posizione di apertura virtuale tra il piatto superiore e quello inferiore del charleston.
	FootSplashSens	off , 1–127	Utilizzare questo parametro per impostare il livello di sensibilità dello splash del charleston. Più è alto il valore, maggiore sarà la facilità con cui effettuare un "foot splash" con il controller del charleston. Se si imposta un valore elevato, tuttavia, è possibile che venga generato inavvertitamente un suono di splash se, ad esempio, si preme leggermente il controller o il pedale del charleston per tenere il tempo. Conviene impostare questo parametro su " off " per evitare l'effetto foot splash.
	HH Pitch Up	off, on	Specifica se il tono viene alzato (on) o meno (off) quando il pedale del charleston è completamente premuto. Questa impostazione è valida solo quando la voce attualmente selezionata si trova nella categoria " HiHat1 ".
	Note Map		Imposta questo prodotto per riprodurre messaggi MIDI ricevuti da altri dispositivi MIDI, come un modulo trigger per batteria. Con qualsiasi impostazione diversa da " off ", l'impostazione di ricezione MIDI in MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note è disabilitata.
		off	Consente di ricevere e riprodurre messaggi MIDI in base all'impostazione in MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note .
		PRO/PROX, DTX900, DTX700	Selezionare una di queste opzioni quando si collega questo prodotto a un altro dispositivo MIDI, ad esempio un modulo trigger per batteria. <ul style="list-style-type: none"> • PRO/PROX: Yamaha DTX-PRO, DTX-PROX • DTX900: Yamaha DTX900 • DTX700: Yamaha DTX700 Quando si seleziona una di queste opzioni, i campi per le note da 1 a 3 indicano i numeri delle note MIDI corrispondenti a ciascuna sorgente di input del trigger, mentre il campo Ch mostra il numero del canale MIDI. Quando vengono ricevuti questi messaggi MIDI, viene riprodotta la voce assegnata alla sorgente di input del trigger corrispondente. I campi per le Note da 1 a 3 e Ch possono essere modificati secondo necessità.
			NOTA <ul style="list-style-type: none"> • Se è selezionato "DTX900", questo prodotto non supporta i messaggi MIDI inviati dalle seguenti sorgenti di ingresso trigger del DTX900. snrHdOff, snrOpOff, snrCOff, tom1Rm2, tom2Rm2, tom3Rm2, tom4Rm2, pad12Hd – pad15Rm2 • Se è selezionato "DTX700", questo prodotto non supporta i messaggi MIDI inviati dalle seguenti sorgenti di ingresso trigger del DTX700. SnrHdOff, SnrOpOff, SnrCOff, Tom1Rm2, Tom2Rm2, Tom3Rm2, pad11Hd – HHKick

Output Gain




MENU/Utility/Output Gain

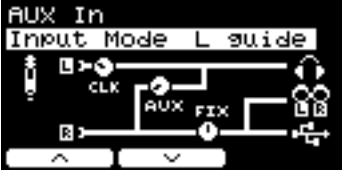
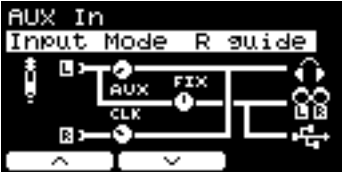
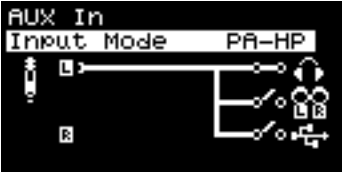





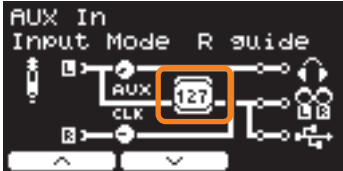

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	L&R	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Consente di impostare il gain di uscita per i jack [OUTPUT].
	Phones	+6dB, +12dB, +18dB	Consente di impostare il gain di uscita per il jack [PHONES].
	USB Audio		Consente di impostare il gain di uscita audio per il terminale [USB TO HOST].
	PROX Indiv 1&2	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Consente di impostare il gain di uscita per i jack [INDIVIDUAL OUTPUT 1/2].
	PROX Indiv 3&4	+6dB, +12dB, +18dB	Consente di impostare il gain di uscita per i jack [INDIVIDUAL OUTPUT 3/4].
	PROX Indiv 5&6		Consente di impostare il gain di uscita per i jack [INDIVIDUAL OUTPUT 5/6].
	PROX Indiv 7&8		Imposta il guadagno in uscita per i jack. [INDIVIDUAL OUTPUT 7/8]

Input Output



MENU/Utility/Input Output

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
AUX In			
USB Audio In			
PROX-with-Bluetooth Bluetooth In			
	Input Mode	<p>Consente di impostare la destinazione di uscita per l'ingresso della sorgente audio da AUX In (), audio USB () o audio <i>Bluetooth</i> ().</p> <p>Per impostazioni diverse da PA-HP, lo switch della destinazione di uscita è impostato su "on". Si noti che la destinazione di uscita non può essere attivata o disattivata per L guide, R guide o PA-HP.</p>	
	stereo	Consente di trasmettere la sorgente audio in stereo.	
	L mono	Consente di trasmettere la sorgente audio solo dal canale L nella posizione pan centrale.	
	R mono	Consente di trasmettere la sorgente audio solo dal canale R nella posizione pan centrale.	
	L+Rmono	Consente di eseguire il missaggio della sorgente audio dai canali L e R e di trasmettere nella posizione pan centrale.	

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
		L guide	<p>Consente di selezionare queste impostazioni per l'ingresso audio in cui il suono guida (clic) e il suono di accompagnamento sono separati nei canali L e R.</p> <p>Il suono guida (clic) e il suono di accompagnamento sono trasmessi da Phones nella posizione pan centrale e il suono di accompagnamento viene trasmesso da Output e USB Audio nella posizione pan centrale.</p>
		R guide	<p>Quando si utilizzano le cuffie, è possibile regolare il volume del suono guida (clic) con la manopola [CLICK] (o lo slider) e il suono di accompagnamento con la manopola [AUDIO] (o lo slider).</p> <p>È possibile modificare il volume del suono di accompagnamento trasmesso dal jack Output e da USB Audio Out spostando il cursore con "↖" ([F2]), quindi modificando le impostazioni con i controller [-][+] (questa opzione è separata dalle impostazioni del volume per Phones).</p>
		PA-HP	<p>Consente di utilizzare solo il canale L per trasmettere esclusivamente a Phones nella posizione pan centrale (solo AUX IN).</p> <p>Ciò è utile durante le performance dal vivo quando si collega un sistema PA, come un mixer, al jack AUX IN per ricevere i segnali audio (audio mono).</p>
	Phones 	off 	<p>Quando Input Mode è impostato su stereo, L mono, R mono o L+Rmono, utilizzare questo parametro per attivare o disattivare la destinazione di uscita.</p>
	Output 	on 	
	USB Audio 		
	Backing Output Level	0-127	<p>Quando Input Mode è impostato su L guide o R guide, utilizzare questo parametro per regolare il volume del suono di accompagnamento trasmesso tramite il jack Output e USB Audio Out.</p>
			
AUX In Gain			
	AUX In Gain	0dB, +6dB, +12dB	<p>Consente di impostare il gain per AUX In.</p>

PROX *Indiv Out*

Consente di configurare le impostazioni avanzate per i jack [INDIVIDUAL OUTPUT].

Selezionare il pad o la sorgente audio con i pulsanti "◀" e "▶" ([F1] e [F2]), quindi scegliere come collegare i segnali L e R utilizzando i controller [-][+].

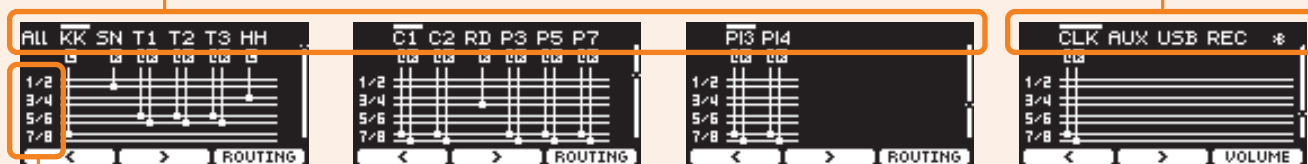
I parametri *Kit Modifier* (escluso *RealAmbi*) e *MasterEQ* non vengono applicati a *Indiv Out*.

Pad:

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

Sorgente audio:

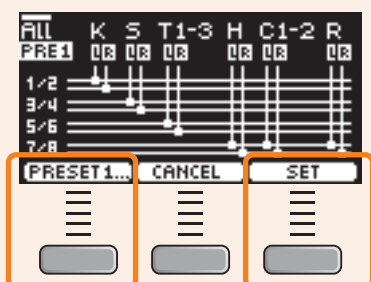
Display	CLK	AUX	USB	REC	🔊
Sorgente audio	Metronomo	AUX IN	Audio USB	Registratore	Audio Bluetooth



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

Utilizzare il pulsante "◀" ([F1]) per selezionare "ALL" e configurare le impostazioni di tutti i pad.

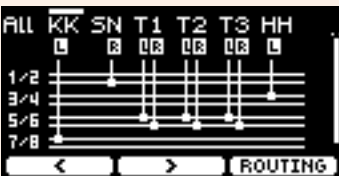
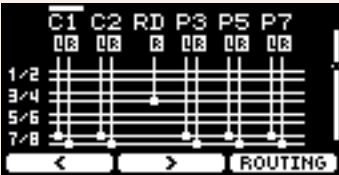
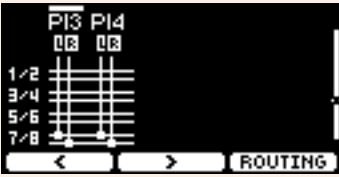

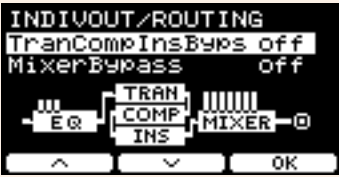

Utilizzare il seguente pulsante "PRESET" ([F1]) per selezionare un preset, quindi confermare la selezione con il seguente pulsante "SET" ([F3]).



Sono disponibili quattro preset per l'impostazione ALL.

PRESET1	Consente di utilizzare otto percorsi di segnali <i>Indiv Out</i> per trasmettere <i>Kick</i> , <i>Snare</i> , <i>Tom</i> e <i>Cymbal+HH</i> in stereo.
PRESET2	Consente di utilizzare otto percorsi di segnale <i>Indiv Out</i> per trasmettere <i>Kick</i> , <i>Snare</i> , HH e <i>Ride</i> in mono e <i>Tom</i> e <i>Crash</i> in stereo.
PRESET3	Consente di utilizzare quattro percorsi di segnale <i>Indiv Out</i> (1, 3, 5 e 7) per trasmettere <i>Kick</i> , <i>Snare</i> , <i>Tom</i> e <i>Cymbal+HH</i> in mono.
PRESET4	Consente di utilizzare tre percorsi di segnale <i>Indiv Out</i> (1, 3 e 5) per trasmettere <i>Kick</i> , <i>Snare</i> e <i>Tom+Cymbal</i> in mono.

MENU/Utility/Indiv Out

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Pad Output/Click Assign	Off , L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8	Consente di utilizzare i seguenti pulsanti " < " e " > " ([F1] e [F2]) per selezionare il pad o la sorgente audio (clic, AUX IN, audio USB, registratore o audio <i>Bluetooth</i>) per la destinazione di uscita. L'uscita in mono elimina il senso di spazio del suono, ma fornisce una maggiore flessibilità di routing.
			
			
	Other Output Assign	off , L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8	
ROUTING ([F3])			
	TransCompInsByps	off, on	Consente di scegliere se bypassare le opzioni Transient , Comp o Insertion degli effetti dello strumento per l'uscita a Indiv Out .
	MixerBypass	off, on	Consente di scegliere se bypassare le impostazioni del mixer per l'uscita a Indiv Out .
VOLUME ([F3])			
	Click Volume	var (funziona con lo slider [AUX IN], [AUDIO] o [CLICK]), 1–127	Consente di impostare il volume di ciascuna sorgente audio per l'uscita a Indiv Out .
	AUX In Volume		
	USB In Volume		
	Rec Volume		
	Bluetooth Vol		
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol		

Master EQ

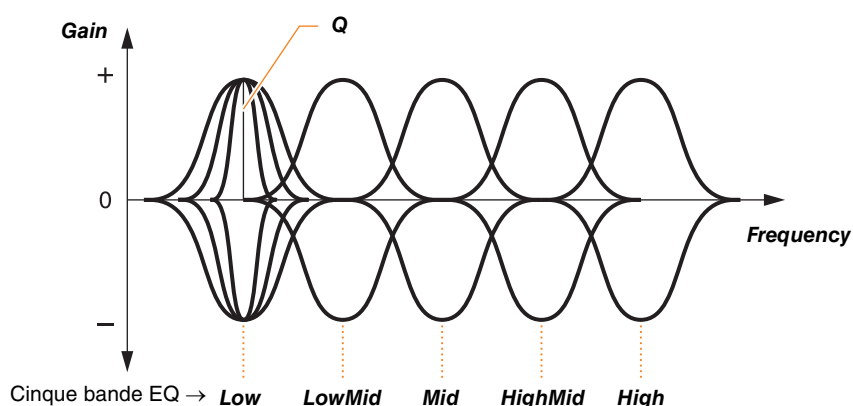
I parametri in questa sezione vengono utilizzati per regolare il suono dell'intero kit.

Le impostazioni di EQ master vengono applicate all'intero kit (performance e song di esercitazione) e a **HP Out/Output**.

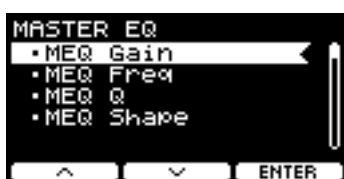
Le impostazioni di EQ master non vengono applicate all'ingresso ausiliario, ai suoni del registratore, ai suoni del clic o all'uscita a **Indiv Out** su DTX-PROX.

Questo EQ master a cinque bande consente, in pratica, di enfatizzare o tagliare il livello del segnale intorno a una frequenza centrale specificata per ogni banda. Inoltre, è possibile impostare le bande di frequenza "**low**" e "**high**" sui rispettivi valori di shelving o peaking.

Con DTX-PROX, è possibile regolare rapidamente il gain dell'EQ master impostando la selezione del fader su CUSTM e utilizzando i fader rotanti a LED.



MENU/Master EQ




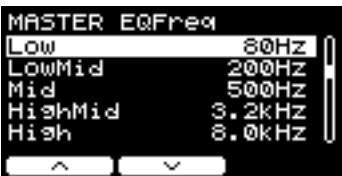

MEQ Gain

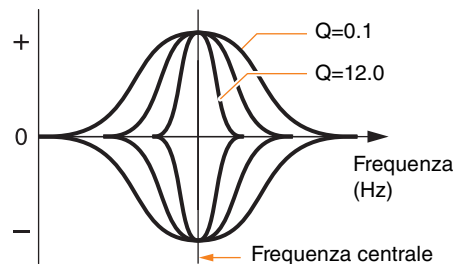
MEQ Freq

MEQ Q

MEQ Shape

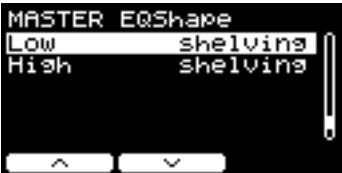
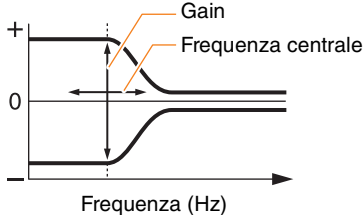
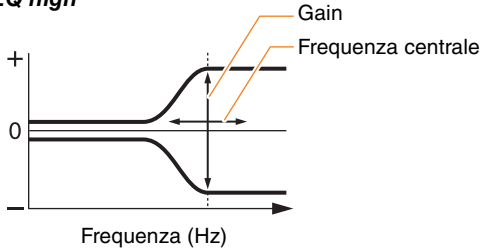
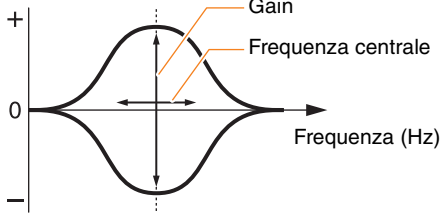
MENU/Master EQ

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
MEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	Utilizzare questi parametri per enfatizzare o tagliare i livelli della frequenza centrale rispettivamente per le impostazioni Lo , LoMid , Mid , HiMid e Hi MEQ Freq . Con DTX-PROX, impostare la selezione del fader su CUSTM (MEQ Gain) e utilizzare i fader rotanti a LED per regolare le impostazioni.
	LoMid		
	Mid		
	HiMid		
	Hi		
MEQ Freq			
	Low	32Hz–2.0kHz	Utilizzare questi parametri per impostare le frequenze centrali rispettivamente delle bande di frequenza Low , LowMid , Mid , HighMid e High .
	LowMid	100Hz–10kHz	
	Mid	100Hz–10kHz	
	HighMid	100Hz–10kHz	
	High	500Hz–16kHz	
MEQ Q			
	Low	0.1–12.0	Utilizzare questi parametri per modificare l'ampiezza rispettivamente delle bande di frequenza Low , LowMid , Mid , HighMid e High . Maggiore è il valore, più ristretta diventa la gamma di frequenze, con conseguenti improvvise variazioni di suono. Minore è il valore, più ampia diventa la gamma di frequenze, con conseguenti variazioni di suono meno accentuate.
	LowMid		
	Mid		
	HighMid		
	High		



NOTA

Se il valore di **MEQ Shape** è stato impostato su "**shelving**", l'impostazione Q sarà visualizzata come "----" e non sarà disponibile.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
MEQ Shape			
	Low		Utilizzare questi parametri per impostare i tipi di EQ rispettivamente delle bande di frequenza bassa e alta.
		shelving	I segnali delle frequenze al di sotto o al di sopra di quella specificata verranno enfatizzati o tagliati.
			<p>EQ low</p> 
	peaking	I segnali delle frequenze vicine a quella centrale verranno enfatizzati o tagliati.	
	High		
shelving		I segnali delle frequenze al di sotto o al di sopra di quella specificata verranno enfatizzati o tagliati.	
			<p>EQ high</p> 
		peaking	I segnali delle frequenze vicine a quella centrale verranno enfatizzati o tagliati.
			

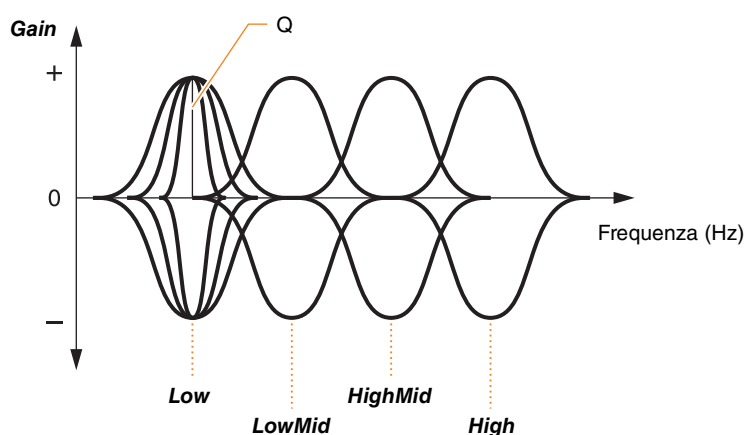
Phones EQ

I parametri in questa sezione vengono utilizzati per regolare l'audio di tutti i suoni riprodotti attraverso le cuffie.

Questo EQ delle cuffie a cinque bande consente, in pratica, di enfatizzare o tagliare il livello del segnale intorno a una frequenza centrale specificata per ogni banda. Inoltre, è possibile impostare le bande di frequenza "**Low**" e "**High**" sui rispettivi valori di shelving o peaking.

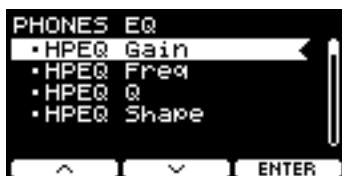
Sebbene i risultati possano variare a seconda delle cuffie utilizzate, aumentare l'impostazione di **Lo** quando i suoni bassi come il kick sono troppo bassi per essere ascoltati. Tagliare l'impostazione **Hi** quando i piatti sono troppo alti.

Con DTX-PROX, è possibile regolare rapidamente il gain dell'EQ delle cuffie impostando la selezione del fader su CUSTM e utilizzando i fader rotanti a LED.



Quattro bande EQ

MENU/Phones EQ




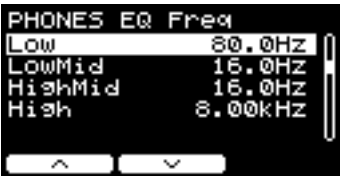

HPEQ Gain

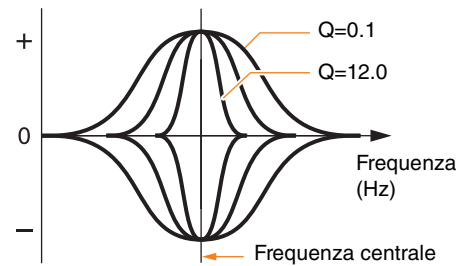
HPEQ Freq

HPEQ Q

HPEQ Shape

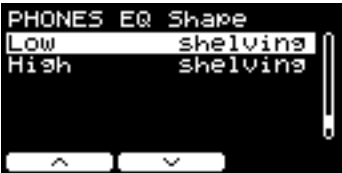
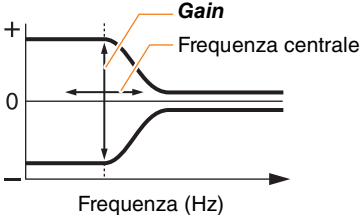
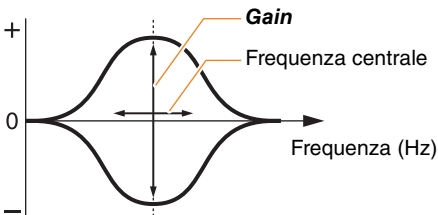
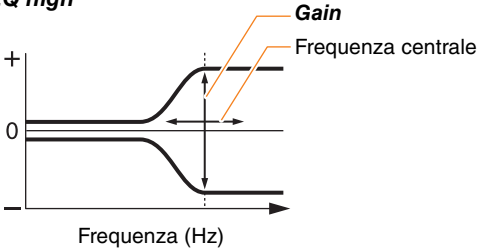
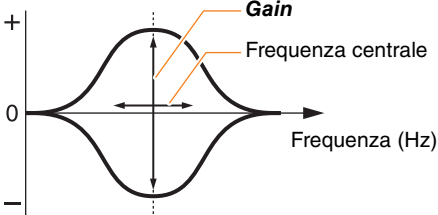
MENU/Phones EQ

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
HPEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	Utilizzare questi parametri per enfatizzare o tagliare i livelli della frequenza centrale rispettivamente per le impostazioni Lo , LoMid , HiMid e Hi HPEQ Freq . Con DTX-PROX, impostare la selezione del fader su CUSTM (HPEQ Gain) e utilizzare i fader rotanti a LED per regolare le impostazioni.
	LoMid		
	HiMid		
	Hi		
HPEQ Freq			
	Low	16.0Hz–24.4kHz	Utilizzare questi parametri per impostare le frequenze centrali rispettivamente delle bande di frequenza Low , LowMid , HighMid e High .
	LowMid		
	HighMid		
	High		
HPEQ Q			
	Low	0.1–12.0	Utilizzare questi parametri per modificare l'ampiezza rispettivamente delle bande di frequenza Low , LowMid , HighMid e High . Maggiore è il valore, più ristretta diventa la gamma di frequenze, con conseguenti improvvise variazioni di suono. Minore è il valore, più ampia diventa la gamma di frequenze, con conseguenti variazioni di suono meno accentuate.
	LowMid		
	HighMid		
	High		



NOTA

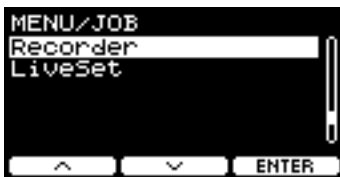
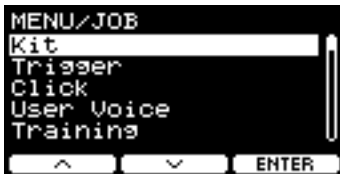
Se il valore di **HPEQ Shape** è stato impostato su "**shelving**", l'impostazione Q sarà visualizzata come "----" e non sarà disponibile.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
HPEQ Shape			
	Low		Utilizzare questi parametri per impostare i tipi di EQ rispettivamente delle bande di frequenza bassa e alta.
		shelving	I segnali delle frequenze al di sotto o al di sopra di quella specificata verranno enfatizzati o tagliati.
			<p>EQ low</p> 
		peaking	I segnali delle frequenze vicine a quella centrale verranno enfatizzati o tagliati.
			
	High		I segnali delle frequenze al di sotto o al di sopra di quella specificata verranno enfatizzati o tagliati.
		shelving	I segnali delle frequenze al di sotto o al di sopra di quella specificata verranno enfatizzati o tagliati.
			<p>EQ high</p> 
		peaking	I segnali delle frequenze vicine a quella centrale verranno enfatizzati o tagliati.
			

Job

Il menu Job include parametri relativi a kit, trigger, set di clic, voci utente, Training, registratore e Live Set.

MENU/Job



Kit

Trigger

Click

User Voice

Training

Recorder

PROX LiveSet

Kit

Solo le impostazioni del kit utente possono essere modificate dalle impostazioni del kit (**Job/Kit**). I kit preset non possono essere modificati.

MENU/Job/Kit

Schermata	Parametro	Descrizione
	Recall	Le modifiche al kit verranno perse se si seleziona un altro kit prima del salvataggio (memorizzazione) delle impostazioni. Tuttavia, le modifiche vengono conservate nella memoria di richiamo, quindi possono essere richiamate tramite la funzione Recall Kit.



NOTA

Il numero e il nome del kit modificato vengono visualizzati. Se non sono presenti dati di richiamo, viene visualizzato **"No data"** per il nome del kit.

Procedura

1. Premere il pulsante "RECALL" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
2. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per richiamare i dati. Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare il richiamo dei dati e tornare alla schermata del passaggio 1. Verrà visualizzato **"Completed"** quando il richiamo è completato e la schermata torna a Recall.

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

Sort Consente di ordinare i kit utente.



Procedura

1. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore.
2. Premere il pulsante "SELECT" ([F3]) per selezionare il kit che si desidera spostare.
3. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) e i controller [-][+] per spostare il kit selezionato.
4. Dopo aver spostato il kit nella posizione desiderata, premere il pulsante "INSERT" ([F3]).



Premendo il pulsante "INSERT" ([F3]) si imposta l'ordine riorganizzato e si cambiano i numeri di kit di conseguenza.

Exchange Consente di scambiare l'ordine dei due kit.



Procedura

1. Selezionare i due kit che si desidera scambiare.
2. Premere il pulsante "EXCHANGE" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per modificare l'ordine dei due kit.
 Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare lo scambio e tornare alla schermata del passaggio 1.
 Verrà visualizzato "**Completed**" quando lo scambio è completato e la schermata torna a Exchange.

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

Clear Consente di inizializzare il kit.



Procedura

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il kit che si desidera inizializzare.
2. Premere il pulsante "CLEAR" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per inizializzare il kit selezionato.
Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'inizializzazione e tornare alla schermata del passaggio 1.
Verrà visualizzato "**Completed**" quando l'inizializzazione è completata e la schermata torna a Clear.

Trigger

MENU/Job/Trigger

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------



Trigger Setup Consente di impostare la sensibilità di tutti i pad.





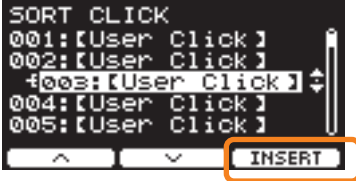
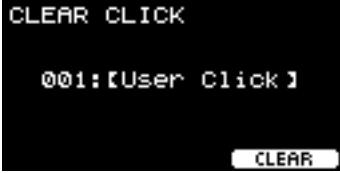
Procedura

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un kit di batteria (configurazione trigger).
2. Premere il pulsante "OK" ([F3]).

Con DTX-PROX, la configurazione trigger per il kit di batteria selezionato verrà copiata da U01 a U10.
Il nome della configurazione trigger U01 verrà cambiato con il nome del kit di batteria selezionato (le configurazioni trigger da U02 a U10 sono etichettate come "**UserTrig**").

Click

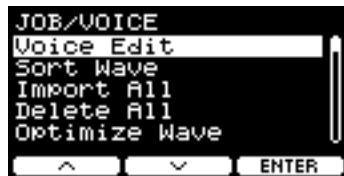
MENU/Job/Click

Schermata	Parametro	Descrizione
	Sort	Consente di ordinare i set di clic utente.
		
		<p>Procedura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore. 2. Premere il pulsante "SELECT" ([F3]) per selezionare il set di clic che si desidera spostare. 3. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) e i controller [-][+] per spostare il set di clic selezionato. 4. Dopo aver spostato il set di clic nella posizione desiderata, premere il pulsante "INSERT" ([F3]).
		
		Premendo il pulsante "INSERT" ([F3]) si imposta l'ordine riorganizzato e si cambiano i numeri dei clic di conseguenza.
	Clear	Consente di inizializzare il set di clic selezionato.
		
		<p>Procedura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il clic che si desidera inizializzare. 2. Premere il pulsante "CLEAR" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma. 3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per inizializzare il set di clic selezionato. Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'inizializzazione e tornare alla schermata del passaggio 1. Verrà visualizzato "Completed" quando l'inizializzazione è completata e la schermata torna a Clear.

User Voice

MENU/Job/User Voice

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

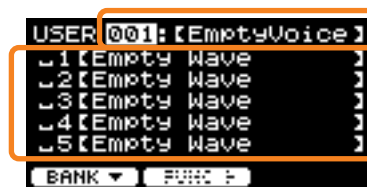


Voice Edit

Consente di modificare le voci utente. Qui è possibile aggiungere file audio, eliminare wave, cambiare il nome delle voci utente, inizializzare le voci utente e impostare l'intervallo di velocità per ogni wave.

Ogni voce utente dispone di 10 banchi wave.

Se si desidera aggiungere un file audio, collegare l'unità flash USB contenente il file audio al terminale [USB TO DEVICE].



Numero e nomi delle voci utente

Numero di banchi wave e nomi di wave

Procedura

● **Modifica delle voci utente**

Se il cursore si trova sul numero del banco wave, premere "BANK" ([F1]) il numero di volte necessario per spostarsi al numero della voce utente.


Le voci utente senza file audio importati non possono essere modificate.

- 1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare la voce utente che si desidera modificare.**
- 2. Premere il pulsante "FUNC" ([F2]) per scegliere il tipo di modifica che si desidera eseguire.**

DELETE	Consente di inizializzare la voce utente (elimina tutte le wave)
NAME	Consente di salvare con un nuovo nome

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

3. Iniziare la modifica.

DELETE	Quando viene visualizzata la schermata di conferma, premere il pulsante "YES" ([F1]). Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare le modifiche.
NAME	Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti "◀" e "▶" ([F1] e [F3]) per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome della voce utente di massimo 16 caratteri.  <p>Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).</p>

● Modifica dei banchi wave

Se il cursore si trova sul numero del banco wave, premere "BANK" ([F1]) più volte per spostarsi al numero della voce utente.


Le voci utente che non hanno alcun file audio importato non possono essere modificate.

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare la voce utente che si desidera modificare.


2. Premere il pulsante "BANK" ([F1]) per scegliere un banco wave.

È possibile ascoltare i suoni quando è selezionato un banco wave con wave.

3. Premere il pulsante "FUNC" ([F2]) per scegliere il tipo di modifica che si desidera eseguire.


	Consente l'ascolto dei suoni
IMPORT	Consente di aggiungere
DELETE	Consente di eliminare
LO/HI	Consente di specificare il valore superiore e inferiore dell'intervallo di velocità per ogni wave
SPLIT	Consente di dividere automaticamente l'intervallo di velocità della wave in base al numero di wave assegnate alla voce. Quando sono presenti wave su più banchi wave, utilizzare questa impostazione per dividere l'intervallo di velocità in dimensioni uguali in base al numero di wave e assegnare una wave a ciascun intervallo a partire dal numero più basso.
NAME	Consente di salvare con un nuovo nome

4. Premere il pulsante [F3].

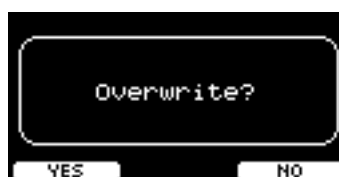
È possibile ascoltare un suono utilizzando "  " (Audition). Questo suono di audizione non è influenzato dall'impostazione Velocità di audizione.

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

5. Iniziare la modifica.

IMPORT	Selezionare un file nella schermata di conferma e premere il pulsante "YES" ([F1]). Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare le modifiche.
DELETE	Nella schermata di conferma premere il pulsante "YES" ([F1]). Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare le modifiche.
LO/HI	Selezionare la destinazione per la modifica (Low o High) con [F3], quindi impostare il valore con i controller [-][+] . È inoltre possibile utilizzare la manopola [COMP] per impostare il valore più basso e la manopola [EFFECT] per impostare il valore più alto.
SPLIT	Quando viene visualizzata la schermata di conferma, premere il pulsante "YES" ([F1]). Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare le modifiche.
NAME	Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti "◀" e "▶" ([F1] e [F3]) per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome alla wave di massimo 16 caratteri.  <p>Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).</p>

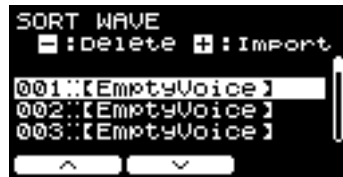
Se una wave è già stata caricata nel banco selezionato, o se esiste già un file con lo stesso nome di file, verrà visualizzata la schermata di conferma della sovrascrittura.



Se non si desidera eseguire la sovrascrittura, premere il pulsante "NO" ([F3]) per tornare alla schermata precedente.

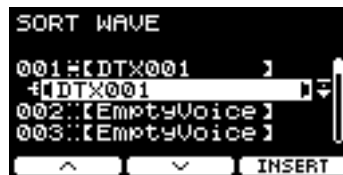
Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

Sort Wave Consente di ordinare le wave all'interno di una voce utente.



Procedura

1. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore.
2. Premere il pulsante "SELECT" ([F3]) per selezionare la wave che si desidera spostare.
Il pulsante "SELECT" ([F3]) viene visualizzato quando viene selezionato un banco wave con wave.
3. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare la wave selezionata.
4. Dopo aver spostato la wave nella posizione desiderata, premere il pulsante "INSERT" ([F3]).



Premendo il pulsante "INSERT" ([F3]) si imposta l'ordine riorganizzato e si cambiano i numeri di banchi wave di conseguenza.

Inoltre, mentre è selezionata una voce o una wave, è possibile utilizzare il pulsante [-] per eliminarla o il pulsante [+] per importare un file audio.

Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

Import All

Consente di importare tutti i file audio salvati nella directory principale dell'unità flash USB nella memoria wave del modulo della serie PRO.



Procedura

1. Premere il pulsante "IMP TYPE" ([F1]) per selezionare il tipo di importazione.

TO EMPTY	Consente di importare ciascun file audio nella voce utente disponibile con il numero più basso.
TO 1VCE	Consente di importare un massimo di 10 file audio nella voce utente selezionata.
BY NAME	Consente di importare file audio utilizzando il nome file per specificare la destinazione.
SEL FILE	Consente di importare un file selezionato specificando la destinazione. È possibile importare più file.

2. Preset prima dell'importazione.

TO EMPTY	
TO 1VCE	Utilizzare i controller [-][+] per selezionare una voce utente da importare.
BY NAME	Preparare un file con il numero di voce utente (001–100) e il numero di banco wave (01–10) aggiunti all'inizio del nome file e salvarlo su un'unità flash USB. Esempio: Importazione di " DTX.wav " nella voce utente 5 nel banco wave 3 00503DTX.wav
SEL FILE	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un file da importare. Premere il pulsante "CHECK" ([F2]) per inserire un segno di spunta accanto a "Import". Utilizzare i controller [-][+] per selezionare una voce utente da importare. Utilizzare il pulsante "←" ([F2]) per spostare il cursore. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un banco wave da importare. I suoni verranno riprodotti quando viene selezionato un banco wave con wave. Utilizzare il pulsante "←" ([F2]) per spostare il cursore. <p>Se accanto al file selezionato nel passaggio 1 viene inserito un segno di spunta, è possibile rimuoverlo premendo il pulsante "UNCHECK" ([F2]).</p>

Schermata	Parametro	Descrizione
		<p>3. Premere il pulsante "IMPORT" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.</p> <p>4. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire l'importazione. Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'importazione e la schermata torna al passaggio 1. Premere il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante l'importazione per annullare l'operazione e la schermata torna al passaggio 1.</p> <p>Verrà visualizzato "Completed" quando l'importazione è completata e la schermata torna a Import All.</p> <p>NOTA Non tutti i file possono essere importati a seconda delle condizioni o del numero di file audio.</p>

Delete All Consente di eliminare tutte le wave dalla memoria wave interna del modulo della serie PRO.



Procedura



- 1.** Premere il pulsante "DELETE" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
- 2.** Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eliminare tutte le wave.
Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'eliminazione e la schermata torna al passaggio 1.
 Verrà visualizzato "**Completed**" quando l'eliminazione è completata e la schermata torna a Delete All.

Optimize Wave Consente di ottimizzare la memoria wave del modulo della serie PRO. L'ottimizzazione permette di riorganizzare il contenuto della memoria per consentire un uso più efficiente ed efficace del relativo spazio. L'ottimizzazione della memoria può aumentare la quantità di spazio di memoria contiguo libero.





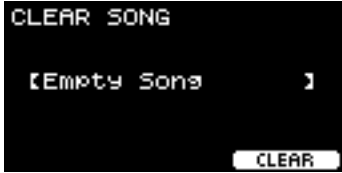
Procedura

- 1.** Premere il pulsante "OPTIMIZE" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
- 2.** Premere il pulsante "YES" ([F1]) per ottimizzare la memoria.
Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'ottimizzazione e la schermata torna al passaggio 1.
 Verrà visualizzato "**Completed**" quando l'ottimizzazione è completata e la schermata torna a Optimize.

Schermata	Parametro	Descrizione
	Wave Info	<p>Consente di visualizzare l'utilizzo della memoria wave del modulo della serie PRO.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Schermata di esempio di DTX-PRO.</p> <p>Total: dimensione totale della memoria (MB) Consente di visualizzare la dimensione totale della memoria in unità di MB (megabyte).</p> <p>Free: spazio di memoria libero (MB) (spazio di memoria libero (%)) Lo spazio libero viene visualizzato in unità di MB (megabyte). Inoltre, lo spazio libero dell'intera memoria viene visualizzato come percentuale (%). La memoria frammentata può impedire l'importazione di file audio anche quando lo spazio è sufficiente. In questi casi, utilizzando Optimize Wave per l'ottimizzazione della memoria può risolvere il problema.</p> <p>NOTA Le unità utilizzate per indicare la capacità possono variare in base alla dimensione della memoria (KB: Kilobyte, MB: megabyte).</p>


Training

MENU/Job/Training

Schermata	Parametro	Descrizione
	Import SMF	<p>Consente di importare song utente (file SMF).</p> <p>Procedura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionare il file SMF che si desidera importare. 2. Utilizzare i pulsanti " < " e " > " ([F1] e [F2]) per selezionare un file da importare.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Premere il pulsante "IMPORT" ([F3]) per avviare l'importazione. Selezionare il numero della song di esercitazione 1 per avviare la riproduzione della song importata. Tuttavia, la song importata non può essere utilizzata per Song Part Gate o Song Score Gate.
	Clear	<p>Consente di inizializzare una song utente.</p>  <p>Procedura</p> <p>Premere il pulsante "CLEAR" ([F3]) per inizializzare la song utente.</p>

Recorder

MENU/Job/Recorder

Schermata	Parametro	Descrizione
	Export Audio	Consente di salvare i dati audio registrati nel registratore interno su un'unità flash USB.

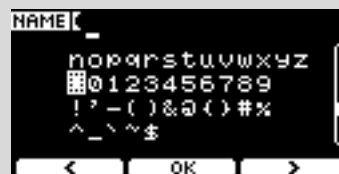


Procedura

1. Se si desidera aggiungere un nome al file, premere il pulsante "NAME" ([F2]) e immettere un nome.

- Immissione del nome file

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti " < " e " > " ([F1] e [F3]) per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome file di massimo 16 caratteri.






2. Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).

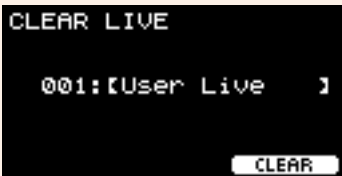
2. Premere il pulsante "EXPORT" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire l'esportazione. Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'esportazione e la schermata torna al passaggio 1. Verrà visualizzato "**Completed**" quando l'esportazione è completata e la schermata torna a Export.

AVVISO

- I dati registrati andranno persi quando l'alimentazione viene spenta o quando viene eseguita l'operazione di ripristino alle impostazioni di fabbrica.
- Il backup dei dati audio non viene eseguito nei file "All".

PROX LiveSet**MENU/Job/LiveSet**

Schermata	Parametro	Descrizione
	Sort	Consente di ordinare i Live Set utente.
		
		<p>Procedura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i pulsanti "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore. 2. Premere il pulsante "SELECT" ([F3]) per selezionare il Live Set che si desidera spostare. 3. Utilizzare i pulsanti "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) e i controller [-][+] per spostare il Live Set selezionato. 4. Dopo aver spostato il Live Set nella posizione desiderata, premere il pulsante "INSERT" ([F3]).
		<p>Premendo il pulsante "INSERT" ([F3]) si imposta l'ordine riorganizzato e si cambiano i numeri dei Live Set di conseguenza.</p>
	Clear	Consente di inizializzare il Live Set selezionato.

**Procedura**

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il Live Set che si desidera inizializzare.
2. Premere il pulsante "CLEAR" ([F3]); verrà visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per inizializzare il Live Set selezionato.
Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'inizializzazione e la schermata torna al passaggio 1.
Verrà visualizzato "**Completed**" quando l'inizializzazione è completata e la schermata torna a Clear.

File

È necessaria una conoscenza dei termini per comprendere le funzioni e le operazioni della sezione **Menu/File** la cui terminologia viene spiegata nella presente sezione **MENU/File**.

● File

Il termine "file" viene utilizzato per definire un set di dati salvati su un'unità flash USB. Lo scambio di dati tra i moduli della serie PRO e un'unità flash USB viene effettuato sotto forma di file.

● Nome file

Il nome dato al file è chiamato nome file. I nomi file sono importanti per distinguere i file e lo stesso nome file non può essere utilizzato nella stessa directory. Sebbene i computer possano gestire nomi lunghi e includere anche caratteri non italiani, i moduli della serie PRO possono utilizzare solo caratteri alfanumerici.

● Estensioni

Il "punto + tre lettere", come ".wav" alla fine del nome file, viene indicato come "estensione del file". L'estensione indica il tipo di file. I file utilizzati dai moduli della serie PRO hanno un'estensione ".bin" che non viene visualizzata nella schermata dei moduli della serie PRO.

● Dimensioni file

Questo termine si riferisce alle dimensioni del file. Le dimensioni del file sono determinate dalla quantità di dati salvati nel file. Tali dimensioni sono misurate in unità indicate con una B (byte). I file di grandi dimensioni e anche la capacità di memoria dei dispositivi sono rappresentati utilizzando unità di KB (kilobyte), MB (megabyte) e GB (gigabyte). 1 KB = 1024 MB, 1 MB = 1024 KB e 1 GB = 1024 MB.

● Formato

L'inizializzazione dell'unità flash USB è nota come "formattazione". La formattazione di un'unità flash USB con i moduli della serie PRO cancellerà tutti i file e le directory (cartelle).

● Salvataggio, caricamento

Con il termine "salvataggio" ci si riferisce alla scrittura di dati su un'unità flash USB, mentre con il termine "caricamento" ci si riferisce alla lettura di file da un'unità flash USB.

NOTA

- I moduli della serie PRO possono gestire un massimo di 1.000 file ".wav" e 1.000 file ".bin".
- I file DTX-PRO salvati su un'unità flash USB possono essere caricati in DTX-PROX, ma la riproduzione delle impostazioni salvate potrebbe non essere completamente precisa.

MENU/File



Save

Load

Rename

Delete

Format

Memory Info

Save

MENU/File/Save

Descrizione

Consente di salvare il file in un'unità flash USB.



Procedura

1. Collegare un'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].
2. Accedere a *MENU/File/Save*.

Viene visualizzata la seguente schermata.



3. Selezionare il tipo (tipo di file).

3-1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il tipo di file che si desidera salvare.

Impostazione	
<i>All</i>	Tutti i dati (tutti i kit utente, tutte le wave, le impostazioni trigger, i dati delle utilità)
<i>AllKit</i>	Tutti i dati del kit utente, le wave utilizzate per tutti i kit
<i>OneKit</i>	Dati del kit utente selezionato, wave utilizzate per il kit selezionato
<i>Trigger</i>	Impostazioni dei trigger

AVVISO

- Le song registrate con il registratore (memoria interna) non vengono salvate nei file "All". Utilizzare *MENU/Job/Recorder/Export Audio* per salvare i dati registrati con il registratore come file.
- Poiché tutti e quattro i tipi di file vengono salvati come file con la stessa estensione (.bin), non utilizzare lo stesso nome file durante il salvataggio, anche se si modifica il tipo di file. L'utilizzo dello stesso nome file può comportare la sovrascrittura dell'altro file.

3-2. Per *OneKit*, selezionare il kit che si desidera salvare. Premere il pulsante "F1" (F1) per spostare il cursore sul numero del kit, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare il kit che si desidera salvare. Se il kit contiene wave utente, vengono salvate anche queste ultime.

4. Immettere un nome per il file da salvare.

4-1. Premere il pulsante "↵" ([F1]) per spostare il cursore sul nome file.



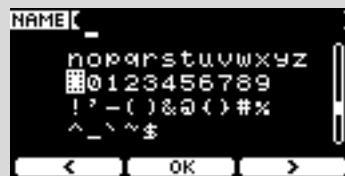
4-2. Se si desidera salvare il file con un nuovo nome, premere il pulsante "NAME" ([F2]).



Viene visualizzata la schermata NAME.

● Immissione del nome file

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti " < " e " > " ([F1] e [F3]) per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome file di massimo 16 caratteri.

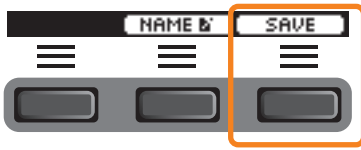


2. Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).

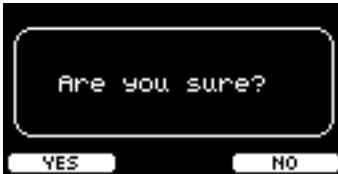
Se si desidera sovrascrivere il file, premere il pulsante "↵" ([F1]) per spostare il cursore sul nome file, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare il file da sovrascrivere.

5. Salvare il file.

5-1. Premere il pulsante "SAVE" ([F3]).

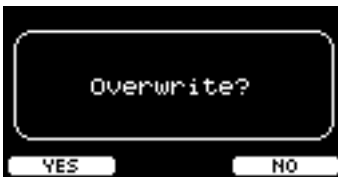


Viene visualizzata la schermata di conferma del salvataggio.



5-2. Se si desidera salvare il file, premere il pulsante "YES" ([F1]). Se si desidera salvarlo con un nome diverso, premere il pulsante "NO" ([F3]) e la schermata torna al passaggio 2.

Se un file con lo stesso nome esiste già, viene visualizzata la schermata di conferma della sovrascrittura, come mostrato di seguito.



Se si desidera salvare il file con un nome diverso, premere il pulsante "NO" ([F3]) e la schermata torna al passaggio 2.

6. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire il salvataggio.



Durante l'operazione viene visualizzato un messaggio come mostrato di seguito.



Se si preme il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante il processo di salvataggio, l'operazione si interrompe e la schermata torna al passaggio 2.

AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere i moduli della serie PRO durante il salvataggio del file. Ciò potrebbe causare malfunzionamenti di tali moduli o danni alla memoria nell'unità flash USB.

Verrà visualizzato "Completed" quando il processo di salvataggio è completato e la schermata torna al passaggio 2.

Load

MENU/File/Load

Descrizione

Consente di caricare (importare) un file salvato su un'unità flash USB nel modulo della serie PRO.



Una volta spostati i file su un computer per la gestione dei file, assicurarsi di spostare di nuovo i file nella directory principale dell'unità flash USB.

NOTA

I moduli della serie PRO non possono caricare il file se si trova in una directory (cartella) secondaria.

Procedura

1. Collegare l'unità flash USB contenente i file salvati con i moduli della serie PRO al terminale [USB TO DEVICE].

2. Accedere a MENU/File/Load.

Viene visualizzata la seguente schermata.



3. Selezionare il tipo (tipo di file).

3-1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il tipo di file che si desidera caricare.

Impostazione	
All	Tutti i dati (tutti i kit utente, tutte le wave, le impostazioni trigger, i dati delle utilità)
AllKit	Tutti i dati del kit utente, le wave utilizzate per tutti i kit
OneKit	Dati del kit utente selezionato, wave utilizzate per il kit selezionato
Trigger	Impostazioni dei trigger

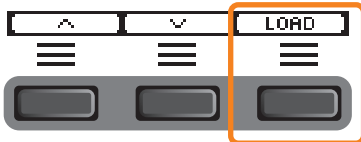
4. Selezionare il file che si desidera caricare.

4-1. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore su "File", quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare il file che si desidera caricare. Solo i file che corrispondono al tipo di file selezionato saranno disponibili per il caricamento.

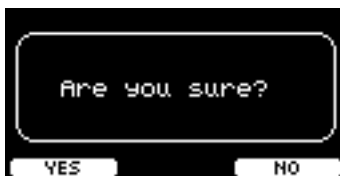
4-2. Per *OneKit*, selezionare il kit in cui si desidera caricare *OneKit*.

Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore sul numero del kit, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare il file che si desidera caricare. Se il kit contiene wave utente, vengono caricate anche queste ultime.

5. Premere il pulsante "LOAD" ([F3]).

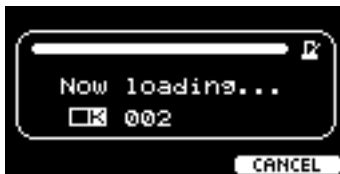


Viene visualizzata la schermata di conferma del caricamento.



6. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per effettuare il caricamento.

Durante l'operazione viene visualizzato un messaggio come mostrato di seguito.



Premere il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante il processo di caricamento e la schermata torna al passaggio 2.

AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere i moduli della serie PRO durante il caricamento del file. Ciò potrebbe causare malfunzionamenti di tali moduli o danni alla memoria nell'unità flash USB.

Verrà visualizzato "*Completed*" quando il processo di caricamento è completato e la schermata torna al passaggio 2.

Rename

MENU/File/Rename

Descrizione

Consente di rinominare il file salvato su un'unità flash USB.



Procedura

1. Collegare l'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].
2. Accedere a **MENU/File/Rename**.

Viene visualizzata la seguente schermata.



3. Selezionare il tipo di file (Type) che si desidera rinominare.

3-1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il tipo di file che si desidera rinominare.

Impostazione	
All	Tutti i dati (tutti i kit utente, tutte le wave, le impostazioni trigger, i dati delle utilità)
AllKit	Tutti i dati del kit utente, le wave utilizzate per tutti i kit
OneKit	Dati del kit utente selezionato, wave utilizzate per il kit selezionato
Trigger	Impostazioni dei trigger
Wav	Wave

4. Selezionare il file da rinominare.

4-1. Premere il pulsante "F2" ([F2]) per spostare il cursore su "File".

4-2. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il file che si desidera rinominare.

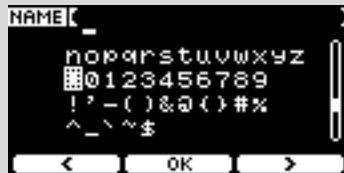
5. Impostare un nuovo nome per il file.

Premere il pulsante "↵" ([F2]) per spostare il cursore nella parte inferiore della schermata.

Premere il pulsante "Name" ([F2]) per visualizzare la schermata NAME.

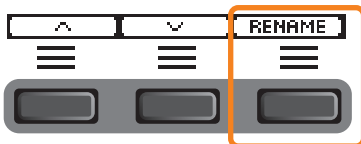
● Immissione del nome file

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti " < " e " > " ([F1] e [F3]) per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome file di massimo 16 caratteri.

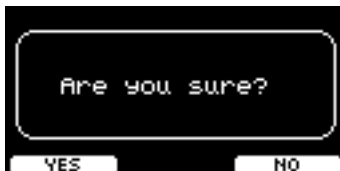


2. Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).

6. Premere il pulsante "RENAME" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di conferma per la rinomina.



7. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per cambiare il nome.

AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere i moduli della serie PRO durante la rinomina del file. Ciò potrebbe causare malfunzionamenti di tali moduli o danni alla memoria nell'unità flash USB.

Verrà visualizzato "*Completed*" quando il processo di rinomina è completato e la schermata torna al passaggio 2.

Delete

MENU/File/Delete

Descrizione

Questa operazione consente di eliminare un file nell'unità flash USB.



Procedura

1. Collegare l'unità flash USB contenente i file che si desidera eliminare con i moduli della serie PRO al terminale [USB TO DEVICE].
2. Accedere a *MENU/File/Delete*.
Viene visualizzata la seguente schermata.



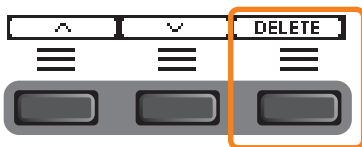
3. Selezionare il tipo di file (*Type*) che si desidera eliminare.

- 3-1. Utilizzare i pulsanti "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore su "*Type*".
- 3-2. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il tipo di file.

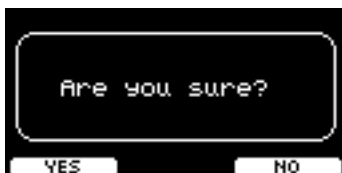
Impostazione	
<i>All</i>	Tutti i dati (tutti i kit utente, tutte le wave, le impostazioni trigger, i dati delle utilità)
<i>AllKit</i>	Tutti i dati del kit utente, le wave utilizzate per tutti i kit
<i>OneKit</i>	Dati del kit utente selezionato, wave utilizzate per il kit selezionato
<i>Trigger</i>	Impostazioni dei trigger
<i>Wav</i>	Wave

4. Utilizzare i pulsanti "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore su "*File*".
5. Utilizzare i [-][+] controller per selezionare il file da eliminare.
A seconda dei file selezionati nel passaggio 3, vengono presentati solo i file che è possibile eliminare.

6. Premere il pulsante "DELETE" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di conferma dell'eliminazione.



7. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eliminare il file.



AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere i moduli della serie PRO durante l'eliminazione del file. Ciò potrebbe causare malfunzionamenti di tali moduli o danni alla memoria nell'unità flash USB.

Verrà visualizzato "*Completed*" quando il processo di eliminazione è completato e la schermata torna al passaggio 2.

Format

MENU/File/Format

Descrizione

A volte le unità flash USB non sono utilizzabili così come sono. In questi casi, formattare l'unità seguendo le procedure mostrate di seguito.



AVVISO

La formattazione cancella tutti i dati nell'unità flash USB. Prima della formattazione, accertarsi che tale unità non contenga dati importanti.

Procedura

1. Collegare l'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].

2. Accedere a MENU/File/Format.

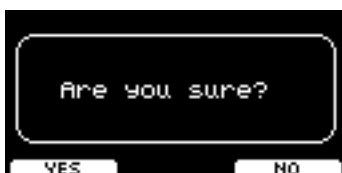
Viene visualizzata la seguente schermata.



3. Premere il pulsante "FORMAT" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di conferma di formattazione dell'unità flash USB.



4. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire la formattazione.



AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere i moduli della serie PRO durante la formattazione dell'unità flash USB. Ciò potrebbe causare malfunzionamenti di tali moduli o danni alla memoria nell'unità flash USB.

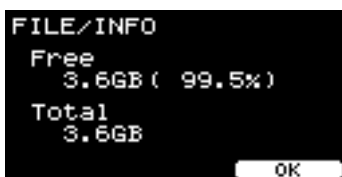
Verrà visualizzato "*Completed*" quando il processo di formattazione è completato e la schermata torna al passaggio 2.

Memory Info

MENU/File/Memory Info

Descrizione

Viene visualizzato l'utilizzo di memoria dell'unità flash USB.



Free: spazio di memoria libero (MB) (spazio di memoria libero (%))

Lo spazio libero viene visualizzato in unità di MB (megabyte). Inoltre, lo spazio libero dell'intera memoria viene visualizzato come percentuale (%).

Total: dimensione totale della memoria (MB)

Consente di visualizzare la dimensione totale della memoria in unità di MB (megabyte).

NOTA

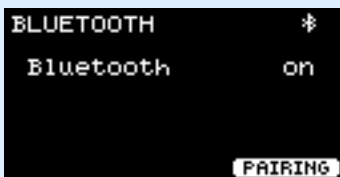
Le unità utilizzate per indicare la capacità variano in base alla dimensione della memoria (KB: Kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte).

PROX-with-Bluetooth Bluetooth

MENU/Bluetooth

Descrizione

Consente di configurare le impostazioni *Bluetooth*.



● Accoppiamento

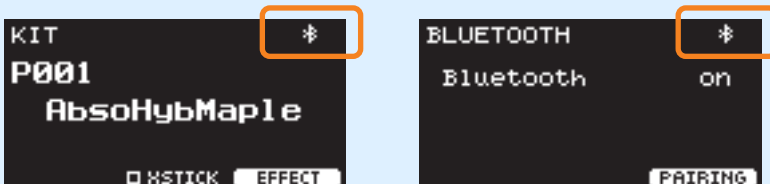
Premere PAIRING ([F3]).

Sul dispositivo smart, selezionare "DTX-PROX AUDIO" come nome del dispositivo a cui connettersi.

NOTA

È inoltre possibile accoppiare i dispositivi tenendo premuto il pulsante [MENU].

Una volta completato l'accoppiamento, verrà visualizzata un'icona *Bluetooth* () nella parte superiore della schermata per ciascuna modalità e in alto a destra della schermata *MENU/Bluetooth*.



Se l'accoppiamento non è riuscito, rimuovere innanzitutto la voce "DTX-PROX AUDIO" registrata sul dispositivo connesso, ad esempio uno smartphone, poi provare ad accoppiare di nuovo i dispositivi.

● Attivazione o disattivazione della funzione *Bluetooth*

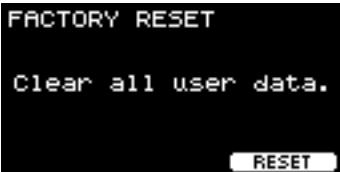
Utilizzare i controller [-][+] per attivare o disattivare la funzione *Bluetooth*.

Una volta completata l'impostazione, premere [EXIT] per tornare alla schermata principale di MENU.

Factory Reset

Consente di ripristinare tutti i dati nelle impostazioni utente (kit utente, impostazioni trigger, wave, utilità, memoria interna del registratore) alle impostazioni predefinite di fabbrica.

MENU/Factory Reset

Schermata	Parametro	Descrizione
	Factory Reset	<p>AVVISO</p> <p>Un ripristino alle impostazioni di fabbrica cancella tutti i dati nelle impostazioni utente ripristinandole alle impostazioni predefinite di fabbrica. Assicurarsi prima di salvare i dati importanti in un'unità flash USB (pagina 87).</p>

Ripristino delle impostazioni predefinite

1. Accedere a MENU/Factory Reset.

Viene visualizzata la seguente schermata.



2. Premere il pulsante "RESET" [F3].



Viene visualizzata la schermata di conferma per il ripristino alle impostazioni di fabbrica.



Schermata	Parametro	Descrizione
-----------	-----------	-------------

3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire il ripristino alle impostazioni di fabbrica.

Se non si desidera eseguire tale ripristino, premere il pulsante "NO" ([F3]).



Viene visualizzato il seguente messaggio durante l'operazione.

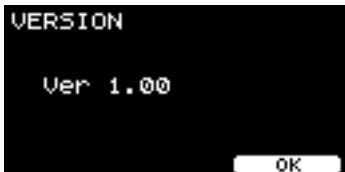


Quando le impostazioni di fabbrica sono state ripristinate, verrà visualizzata la procedura guidata di configurazione del trigger.



Version

MENU/Version

Schermata	Descrizione
	<p>Consente di visualizzare la versione firmware.</p> <p>Il firmware di questo prodotto potrebbe essere aggiornato di tanto in tanto per migliorarne la funzionalità e l'operabilità. Visitare il sito Web riportato di seguito per scaricare la versione più recente.</p> <p>https://download.yamaha.com/</p>

Riproduzione di file audio importati come suoni di strumenti

È possibile importare un file audio da riprodurre come fosse uno strumento.

Selezionare un file audio salvato in un'unità flash USB da importare nei moduli della serie PRO.

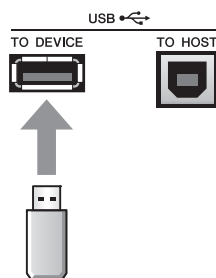
1. Salvare il file audio dal computer nella directory principale di un'unità flash USB.

Condizioni dei file audio: formato **wav**

NOTA

- Si noti che potrebbe non essere possibile importare alcuni file audio in formato **wav**.
- I moduli della serie PRO non riconoscono il file audio se si trova in una cartella.
- È anche possibile importare un file audio come voce. Durante tale operazione è possibile riprodurre una wave diversa per ogni zona.
- In **MENU/Job/User voice**, è possibile importare file audio in una singola voce utente per riprodurre wave in risposta alla velocità.

2. Collegare un'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE] sul pannello posteriore.



PRO

3. Premere il seguente pulsante "INST" ([F1]).

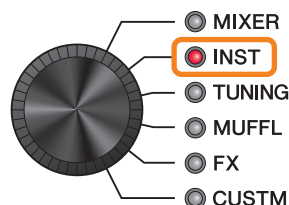


Viene visualizzata la schermata di selezione dello strumento.



PROX

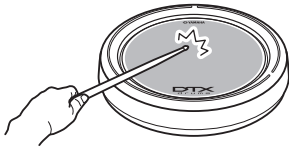
3. Impostare la manopola di selezione del fader su "INST".



Viene visualizzata la schermata INST.



4. Colpire il pad di batteria in cui si desidera importare un file audio.



Assicurarsi che il nome del pad colpito sia mostrato nella schermata di selezione dello strumento.

PRO

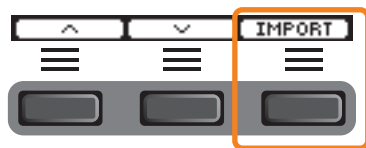


PROX



5. Premere il seguente pulsante "IMPORT" ([F3] in DTX-PRO o [F1] DTX-PROX).

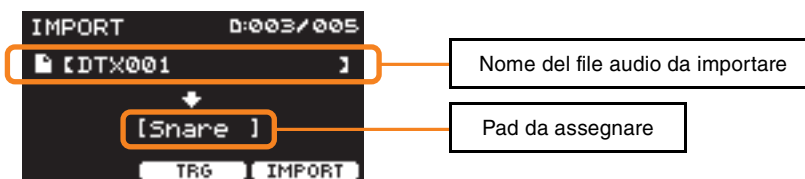
PRO



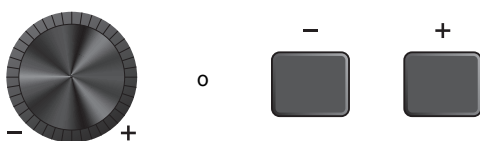
PROX



Viene visualizzata la schermata IMPORT.

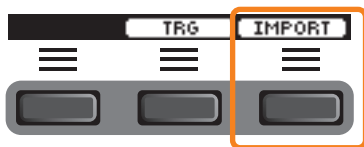


6. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un file da importare.

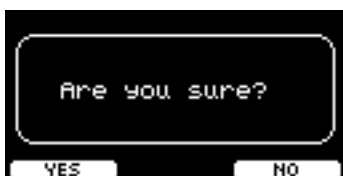


È possibile modificare la selezione del pad premendo il pulsante "TRG" ([F2]) o colpendo il pad.

7. Premere il seguente pulsante "IMPORT" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di conferma dell'importazione.



8. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire l'importazione.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'importazione e far tornare la schermata al passaggio 5. Premere il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante l'importazione per interrompere l'importazione e far tornare la schermata al passaggio 5.



"*Completed*" viene visualizzato quando l'importazione è completa e, in DTX-PRO, si torna alla schermata di importazione, mentre in DTX-PROX si torna alla schermata precedente all'utilizzo della manopola di selezione del fader. Dopo l'importazione, assicurarsi di memorizzare le impostazioni.

Modalità CLICK

Con il seguente pulsante "SETTING" ([F3]), è possibile modificare altre impostazioni come beat, impostazioni del timer, tipo di suono del clic e destinazioni di uscita.



Elenco delle funzioni di SETTING ([F3])




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

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

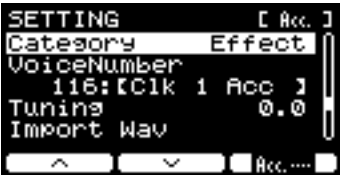
 - Voice Category
 - VoiceNumber
 - Tuning
 - Import Wav

Descrizioni dei parametri di SETTING ([F3])

CLICK/SETTING

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	SoundSet	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	Consente di cambiare i suoni dei clic (accento e beat) come set.
	Beat	1/4–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16	Consente di scegliere un'indicazione tempo per il clic.
	Timer	OFF, 00:30–60:00 (incrementi di 30 secondi)	Utilizzare questo parametro per impostare il timer. Lo stato del timer viene visualizzato nella schermata CLICK.
			 <p>Per avviare il timer premere il pulsante [START/STOP] su DTX-PRO o premere il pulsante [CLICK] su DTX-PROX. Il tempo rimanente verrà visualizzato mentre il timer è in uso.</p>
	ClickOut		Consente di scegliere se emettere i suoni del clic da ciascun jack (on) o meno (off).
	L&R	on, off	Consente di commutare l'uscita sui jack OUTPUT [R] e [L/MONO].
	Phones		Consente di commutare l'uscita sul jack Phones.
	USB		Consente di commutare l'uscita sul terminale [USB TO HOST].
	ClickCountOff	off, 1, 2	Impostare il suono del clic in modo che si interrompa dopo una o due misure. Se impostato su off , il suono del clic continua a essere riprodotto.



Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
 <p>Se nella parte inferiore destra della schermata vengono visualizzati "Acc..." o altri nomi, premere il seguente pulsante ([F3]) per selezionare il timing dei clic che si desidera impostare. Il timing dei clic selezionato viene visualizzato nell'angolo superiore destro del display.</p>	<p>È possibile impostare una voce diversa o modificare l'accordatura di ciascun timing dei clic (Acc e beat). È inoltre possibile importare un file audio da utilizzare come suono del clic.</p>		
	Category	<i>Kick1, Kick2, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal1, Cymbal2, HiHat1, HiHat2, Perc, Effect, User</i>	Consente di selezionare la categoria di voce del suono del clic.
	VoiceNumber	0 (nessuna assegnazione) – Il valore dipende dalla categoria della voce (fare riferimento a Data List (Elenco dati)).	Consente di selezionare il numero di voce per il clic.
	Tuning	-24.0 – 0.0 – +24.0	Consente di impostare l'accordatura della voce selezionata per il clic. 0,1 corrisponde a 10 centesimi.
	Import Wav		Vedere "Riproduzione di file audio importati come suoni di clic" .

Riproduzione di file audio importati come suoni di clic

È possibile caricare file audio (.wav) da un'unità flash USB per riprodurli come suoni di clic per il timing di clic desiderato.

Procedura

1. Salvare il file audio dal computer nella directory principale di un'unità flash USB.

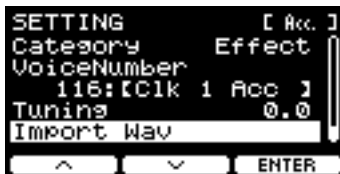
Condizioni dei file audio: formato *wav*

NOTA

- Si noti che potrebbe non essere possibile importare alcuni file audio in formato *wav*.
- I moduli della serie PRO non riconoscono il file audio se si trova in una cartella.

2. Collegare un'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE] sul pannello posteriore.

3. Nella schermata *Click/SETTING/Import Wav* premere il pulsante "ENTER" ([F3]).



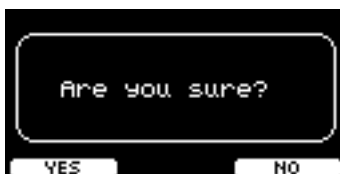
- PRO** Pulsante [CLICK] → SETTING([F3]) → *Import Wav*
- PROX** Selezione della modalità "CLICK" → SETTING([F3]) → *Import Wav*

4. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il file audio che si desidera importare, quindi premere il pulsante in basso "Acc." o altri nomi ([F2]) per scegliere il ritmo che si desidera utilizzare per il file audio.



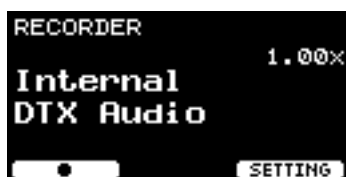
5. Premere il seguente pulsante "IMPORT" ([F3]).

6. Quando viene visualizzata la schermata di conferma, premere il pulsante "YES" ([F1]). Se non si desidera eseguire l'importazione, premere il pulsante "NO" ([F3]) per tornare alla schermata precedente.



Modalità RECORDER

È possibile utilizzare il seguente pulsante "SETTING" ([F3]) per modificare altre impostazioni, ad esempio la velocità di riproduzione e la fonte di registrazione.



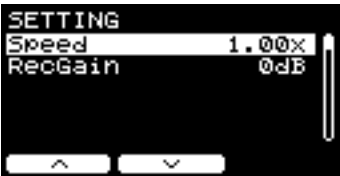

Elenco delle funzioni di SETTING ([F3])


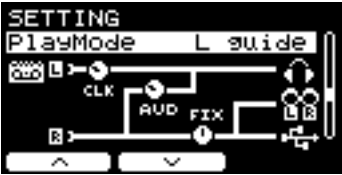
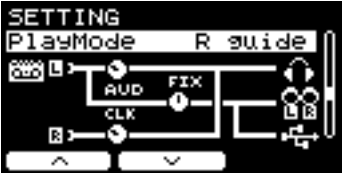
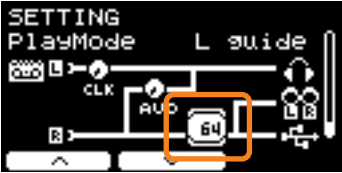
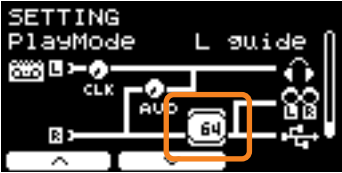
Recorder (Select audio)

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

Descrizioni dei parametri di SETTING ([F3])

RECORDER/SETTING





Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Speed	0.50x–1.50x	Consente di impostare la velocità di riproduzione.
	RecGain	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB, +18dB	Consente di impostare il gain di input per la registrazione.
	RecordingSource		Consente di selezionare la sorgente di registrazione. Utilizzare i pulsanti "←" e "→" per spostare il cursore, quindi utilizzare il controller [-][+] per attivare (mettere un segno di spunta per registrare) o disattivare (togliere un segno di spunta per annullare la registrazione) l'impostazione.
	Click	<i>off, on</i>	Suono di clic
	AUX In	<i>off, on</i>	Ingresso segnali audio tramite il jack [AUX IN]
	USB Audio	<i>off, on</i>	Ingresso segnali audio tramite il terminale [USB TO HOST], come la musica riprodotta su un computer
	Recorder Playback	<i>off, on</i>	Suono di riproduzione del registratore
	PROX-con-Bluetooth Bluetooth	<i>off, on</i>	Segnali audio tramite <i>Bluetooth</i>

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	PlayMode		Consente di selezionare le impostazioni per la riproduzione dei file audio.
		stereo	<p>Utilizzare questa impostazione per riprodurre normali file stereo. È anche possibile specificare se i segnali audio vengono emessi o meno dai tre connettori seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jack [PHONES] • Jack [OUTPUT] • Terminale [USB TO HOST]
		L guide	<p>Selezionare questa impostazione per riprodurre file audio in cui il suono guida (clic) è sul canale L e il suono di accompagnamento è sul canale R.</p> <p>Il suono guida (clic) e il suono di accompagnamento sono trasmessi dal jack [PHONES] nella posizione pan centrale e il suono di accompagnamento viene trasmesso dai jack [OUTPUT] e dal terminale [USB TO HOST] nella posizione pan centrale. Quando si utilizzano le cuffie, è possibile regolare il volume del suono guida (clic) con la manopola [CLICK] (o lo slider) e il suono di accompagnamento con la manopola [AUDIO] (o lo slider).</p>
		R guide	<p>Selezionare questa impostazione per riprodurre il file audio in cui il suono guida (clic) è sul canale R e il suono di accompagnamento è sul canale L.</p>
	Recorder Backing Output Level	0-127	Consente di impostare Backing Output Level quando PlayMode è impostato su L guide o R guide .






Uso della funzione di esercitazione


L'esercitazione è una funzione che può essere utilizzata per padroneggiare efficacemente varie abilità di batteria. Esistono dieci tipi di esercitazione disponibili nei moduli della serie PRO. È possibile utilizzare le song di esercitazione interne e fare pratica.

● Tipi di esercitazione

Imparare a suonare varie song		
	1. TRAINING SONG	Per suonare a tempo con varie categorie e frasi musicali.
	2. PART MUTE	Per esercitarsi a suonare delle frasi con uno strumento o una parte alla volta.
	3. SONG PART GATE	Per imparare a suonare parti o sezioni specifiche della song di esercitazione in modo indipendente.
	4. SONG SCORE GATE	Per verificare il livello di performance raggiunto.

* Con SONG PART GATE e SONG SCORE GATE, è possibile utilizzare soltanto le song di esercitazione da 1 a 10. Le song di esercitazione da 1 a 10 sono le stesse incluse nella serie DTX402. Le partiture per batteria (PDF) sono disponibili sul seguente sito.
<https://download.yamaha.com/>

Imparare a suonare i ritmi con precisione		
	5. RHYTHM GATE	Per imparare a suonare a tempo.
	6. RHYTHM GATE TRIPLET	Per imparare a suonare a tempo con le terzine.
	7. DYNAMIC GATE	Per imparare a controllare la forza di ogni colpo.
	8. MEASURE BREAK	Per imparare a controllare il tempo durante le pause e i fill-in.
	9. CHANGE UP	Per imparare a suonare varie frasi con variazioni del ritmo a metà canzone.

Esercitare la forza e la resistenza necessarie per suonare la batteria		
	10. FAST BLAST	

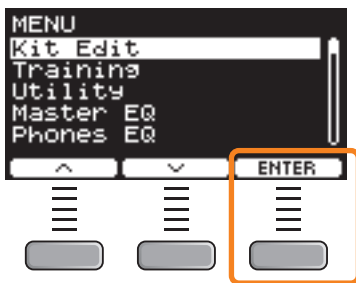
Inizio e fine dell'esercitazione

Per informazioni su come utilizzare l'esercitazione in DTX-PRO, fare riferimento al Manuale di istruzioni.
Negli esempi di queste istruzioni viene utilizzato DTX-PROX.

1. Premere il pulsante [MENU].



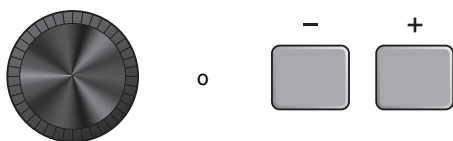
2. Utilizzare i seguenti pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per selezionare "Training", quindi premere il seguente pulsante "Enter" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata TRAINING.



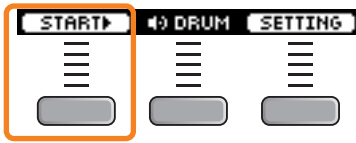
3. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un tipo di esercitazione.



Per ulteriori informazioni sui tipi di esercitazione, vedere "[Dettagli dei tipi di esercitazione](#)" (pagina 115).

Per altre impostazioni, quali la selezione della song di esercitazione, la durata dell'esercitazione (impostazione del timer) o il livello di difficoltà, premere il seguente pulsante "SETTING" ([F3]).

4. Premere il seguente pulsante "START" ([F1]) o "STANDBY" ([F1]).



5. Suonare la batteria.

Colpire i pad in base alle istruzioni fornite per il tipo di esercitazione selezionato.

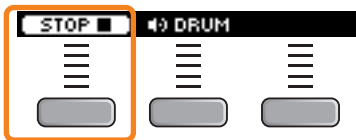
Per ulteriori informazioni su cosa è possibile fare durante l'esercitazione, vedere ["Dettagli dei tipi di esercitazione"](#) (pagina 115).

Per cambiare il tempo della song di esercitazione, ruotare la manopola [TEMPO].

Per cambiare il volume della song di esercitazione, utilizzare lo slider [AUDIO].

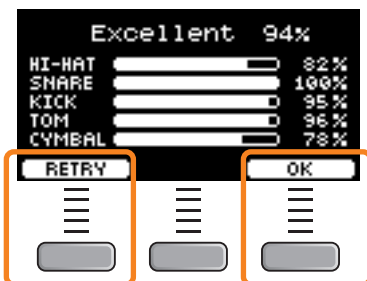
6. Per terminare l'esercitazione, premere il seguente pulsante "STOP" ([F1]).

SONG SCORE GATE e FAST BLAST si arrestano automaticamente.



I risultati o le valutazioni dell'esercitazione vengono visualizzati dopo l'esercizio.

**Esempio di risultato dell'esercitazione
(per 5. RHYTHM GATE)**



Per riavviare l'esercitazione, premere il seguente pulsante "RETRY" ([F1]); per terminare l'esercitazione, premere il seguente pulsante "OK" ([F3]).

- I risultati dell'esercitazione non vengono mostrati alla fine di TRAINING SONG e PART MUTE.
- Con SONG PART GATE e MEASURE BREAK, i risultati dell'esercitazione vengono visualizzati alla fine, prima dell'inizio della ripetizione.
I risultati dell'esercitazione non vengono visualizzati alla fine dell'esercizio.

7. Per chiudere la schermata TRAINING, premere il pulsante [EXIT].

Dettagli dei tipi di esercitazione

Nei moduli della serie PRO sono disponibili i seguenti dieci tipi di esercitazione.

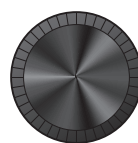


1. TRAINING SONG

È possibile suonare a tempo con varie categorie e frasi musicali.

Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:

1. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare una song di esercitazione.
2. Suonare la batteria a tempo con la song di esercitazione.



oppure



Drum Mute

Consente di escludere la parte di batteria della song di esercitazione. Premere il pulsante per attivare o disattivare l'impostazione.

Parte di batteria attiva

Parte di batteria disattivata

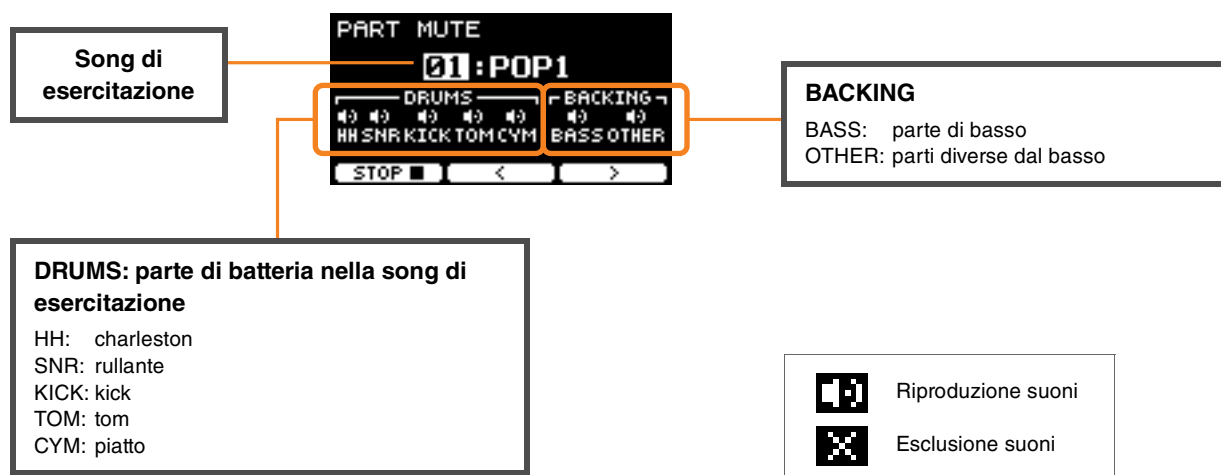


2. PART MUTE

Part Mute è un esercizio in cui è possibile escludere l'audio di una qualsiasi o di tutte le parti di batteria (ad es. rullante e grancassa) e delle parti di accompagnamento (parti non di batteria) da una song di esercitazione. **Part Mute** può risultare utile in molti modi, ad esempio per esercitarsi soltanto sulla parte di rullante di una song di esercitazione oppure per affinare le proprie capacità in termini di sezione ritmica esercitandosi solo assieme al basso.

Tenere presente che a questo esercizio non viene assegnato alcun punteggio.

Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:



- **Per selezionare una parte da escludere:**

Utilizzare i seguenti pulsanti " < " e " > " ([F2] e [F3]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare una parte.



3. SONG PART GATE

Song Part Gate è un esercizio pratico per esercitarsi in una parte o una sezione della song di esercitazione alla volta. È possibile selezionare una parte per lavorare in modo intensivo su una frase specifica oppure per lavorare sulla coordinazione mano/piede in modo indipendente, ad esempio, per apprendere la parte essenziale della song di esercitazione. Si consiglia di esercitare le proprie abilità di batterista con altri esercizi prima di cimentarsi con *Song Part Gate*. Quindi, provare *Song Score Gate* (pagina 118) per suonare tutte le sezioni della song di esercitazione.

La partitura (PDF) è disponibile sul sito Web Yamaha:

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

Accedere al sito Web di assistenza, fare clic su "Manual Library", quindi immettere il nome del modello appropriato.

Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:



- **Per cambiare la song di esercitazione o la parte su cui esercitarsi:**

Utilizzare i pulsanti sotto "↶" e "↷" ([F2] o [F3]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare una song o una sezione di esercitazione.

Qui è possibile utilizzare soltanto le song di esercitazione da 1 a 10.

Il punteggio viene mostrato alla fine della frase, prima della ripetizione.





4. SONG SCORE GATE

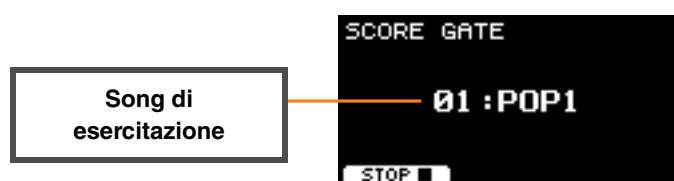
Song Score Gate è un esercizio finale per suonare tutte le parti o le sezioni di un'intera song di esercitazione. Si consiglia di padroneggiare *Song Part Gate* (pagina 117) prima di lavorare su *Song Score Gate*.

La partitura (PDF) è disponibile sul sito Web Yamaha:

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

Accedere al sito Web di assistenza, fare clic su "Manual Library", quindi immettere il nome del modello appropriato.

Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:



● Per modificare la song di esercitazione:

Utilizzare i controller [-][+] per selezionare una song di esercitazione.

Qui è possibile utilizzare soltanto le song di esercitazione da 1 a 10.

Il punteggio viene mostrato quando si raggiunge la fine della song di esercitazione.



5. RHYTHM GATE



6. RHYTHM GATE TRIPLET

Rhythm Gate è un esercizio per colpire i pad a tempo con il clic. *Rhythm Gate* è un esercizio per esercitarsi con le semicrome, mentre *Rhythm Gate Triplets* è per le terzine. Quando si colpisce troppo presto o troppo tardi, non viene prodotto alcun suono.

Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:

Livello di difficoltà (ampiezza del gate);
determina l'intervallo di tempo entro il quale
viene prodotto il suono.



Timing preciso

Colpo reale

- **Per modificare il livello di difficoltà (ampiezza del gate)**

Impostare un'ampiezza del gate più ridotta per aumentare il livello di difficoltà.

Utilizzare i controller [-][+] per regolare l'ampiezza del gate.

- **Per cambiare la direzione dell'indicatore del timing**

La direzione da FAST a SLOW può essere commutata da SLOW a FAST.

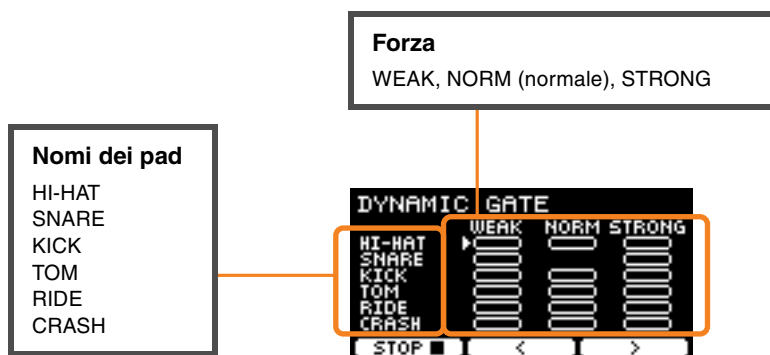
Premere il seguente pulsante "FAST/SLOW" ([F3]).



7. DYNAMIC GATE

Dynamic Gate è un esercizio per imparare a suonare i pad con le dinamiche appropriate. Lo scopo è controllare tre livelli: Weak, Normal e Strong. Quando si colpisce con le dinamiche non corrette, non viene emesso alcun suono. La precisione delle dinamiche con cui si è colpita la batteria viene valutata alla fine dell'esercizio. Padroneggiare il **Dynamic Gate** significa essere un ottimo batterista in grado di controllare le dinamiche in qualsiasi situazione.


Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:



- **Per impostare i suoni del pad da escludere con specifiche dinamiche**

Ad esempio, è possibile impostare il suono del pad in modo che venga prodotto solo quando il pad viene colpito nell'intervallo NORM. In questo caso, disabilitare WEAK e STRONG.



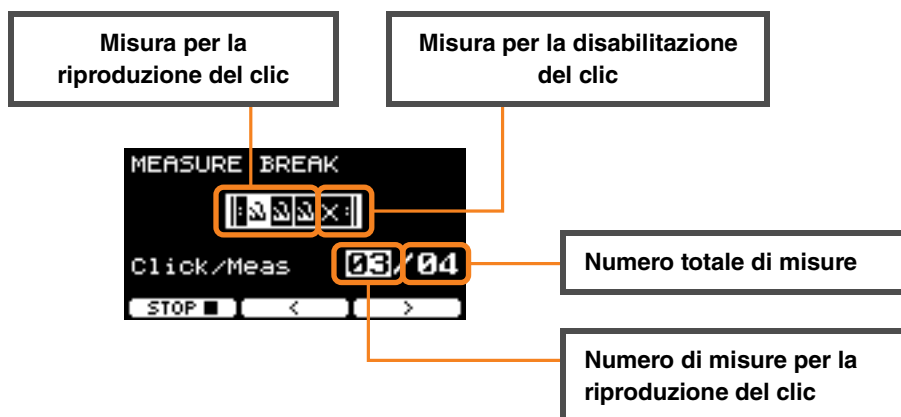
Utilizzare i seguenti pulsanti " < " e " > " ([F2] e [F3]) per spostare il cursore (), quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare un quadrato da visualizzare (con suoni) o da non visualizzare (senza suoni). È anche possibile cambiare la posizione del cursore colpendo il pad.



8. MEASURE BREAK

Measure Break è un esercizio per mantenere un tempo costante senza l'ausilio del metronomo. Viene valutata la precisione del primo beat della misura dopo il break. Una volta che si padroneggia l'esercizio *Measure Break*, sarà possibile suonare con un tempo costante anche dopo i break o i fill-in.

Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:



- Per impostare un numero specifico di misure per riprodurre il clic o il numero totale di misure
Utilizzare i seguenti pulsanti " < " e " > " ([F2] e [F3]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per impostare il numero di misure.



9. CHANGE UP

Change Up è un esercizio per suonare sette ritmi diversi che cambiano ogni due misure. Viene valutata la precisione con la quale si tiene il timing dei vari ritmi. Provare a mantenere un tempo costante anche quando cambia il ritmo.

*: i sette pattern ritmici su cui esercitarsi:



Cosa è possibile fare durante l'esercitazione:

Ritmo corrente



Esclusione del ritmo

Escludere la guida del ritmo. Premere il pulsante per attivare o disattivare l'impostazione.



Guida al ritmo attivata



Guida al ritmo disattivata

● Per selezionare il ritmo con cui esercitarsi

Utilizzare il seguente pulsante " > " ([F3]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per modificare l'impostazione.



Ritmo per l'esercitazione



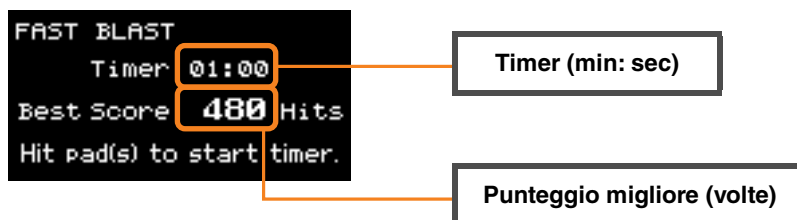
Ritmo per escludere l'esercitazione

Il numero di misure può essere modificato mediante SETTING.



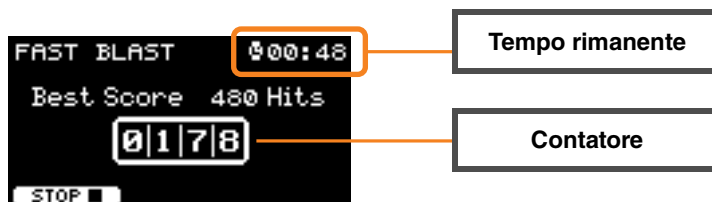
10. FAST BLAST

Fast Blast è un esercizio per sviluppare la resistenza necessaria per suonare la batteria. Colpire i pad il maggior numero di volte possibile entro un limite di tempo.



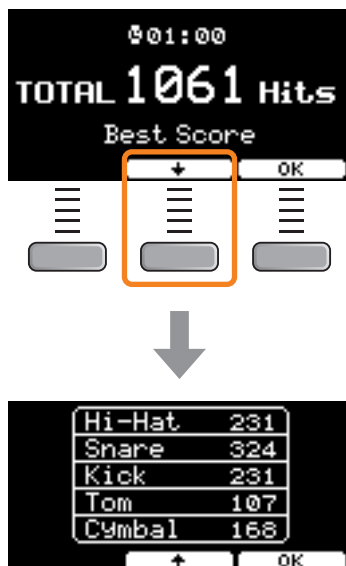
Colpire i pad il maggior numero di volte possibile entro il limite di tempo.

Il timer inizia il conteggio quando si inizia a colpire i pad.



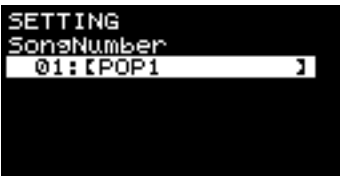
Il risultato viene visualizzato nella schermata.

Per vedere il conteggio per ciascun pad, premere il seguente pulsante " + " (F2).

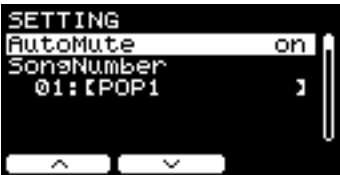




Descrizioni dei parametri di SETTING ([F3])

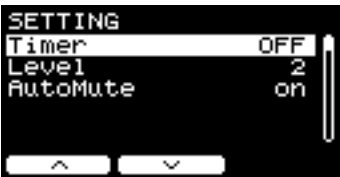

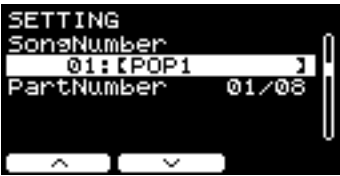
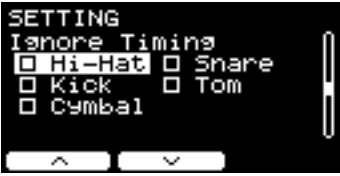
1. TRAINING SONG

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	SongNumber	1–37	Consente di selezionare una song di esercitazione. Le song di esercitazione da 1 a 10 sono le stesse incluse nella serie DTX402. Le partiture per batteria (PDF) sono disponibili sul seguente sito. https://download.yamaha.com/

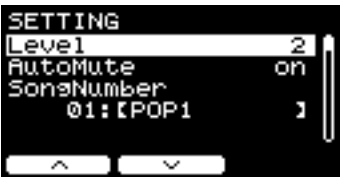

2. PART MUTE

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	AutoMute	on, off	Consente di attivare e disattivare la funzione di esclusione automatica. Quando è attiva, colpendo un pad si silenzia la parte di batteria. Se la parte silenziata automaticamente non viene colpita per un certo periodo di tempo, verrà automaticamente riattivata.
	SongNumber	1–37	Consente di selezionare una song di esercitazione. Le song di esercitazione da 1 a 10 sono le stesse incluse nella serie DTX402. Le partiture per batteria (PDF) sono disponibili sul seguente sito. https://download.yamaha.com/
	Mute ON/OFF	on <input checked="" type="checkbox"/> (i suoni vengono riprodotti)	Consente di selezionare quali parti di batteria o di accompagnamento nella song di esercitazione disattivare. Queste impostazioni vengono visualizzate nella schermata PART MUTE.
	Hi-Hat	off <input type="checkbox"/> (i suoni sono silenziati)	
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Bass		
	Other		
			

3. SONG PART GATE

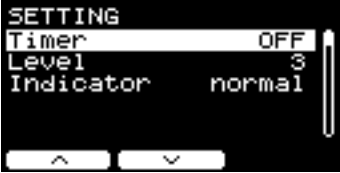
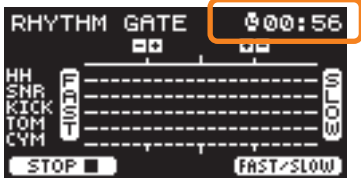
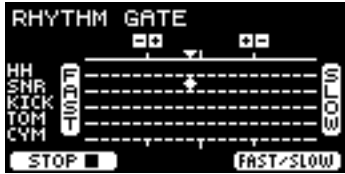
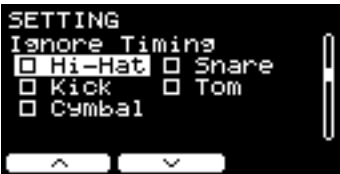
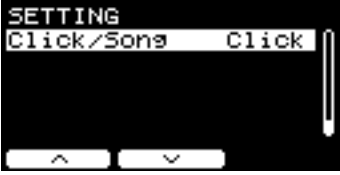
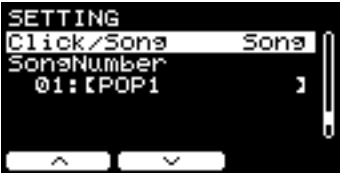
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Timer	OFF (infinito), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Consente di impostare il timer per l'esercitazione. Quando il timer raggiunge il tempo impostato, l'esercitazione termina automaticamente. Quando questo parametro è impostato su un tempo diverso da off, il tempo rimanente viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata mostrata durante l'esercitazione.
			
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Consente di impostare il livello di difficoltà.
	AutoMute	off, on	Consente di attivare e disattivare la funzione di esclusione automatica. Quando è attiva, colpendo un pad si silenzia la parte di batteria. Se la parte silenziata automaticamente non viene colpita per un certo periodo di tempo, verrà automaticamente riattivata.
	SongNumber	1–10	Consente di selezionare una song di esercitazione. Le song di esercitazione da 1 a 10 sono le stesse incluse nella serie DTX402. Le partiture per batteria (PDF) sono disponibili sul seguente sito. https://download.yamaha.com/
	PartNumber	Dipende dalla song di esercitazione (fare riferimento alla partitura per batteria per la serie DTX402)	Consente di selezionare il numero della parte per esercitarsi. I numeri delle parti corrispondono alle lezioni nelle sezioni " Lesson Phrases " di Drum Score per la serie DTX402.
	Ignore Timing	off, on	Utilizzare questo parametro per selezionare quale pad deve produrre i suoni quando il timing è disattivato.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

4. SONG SCORE GATE

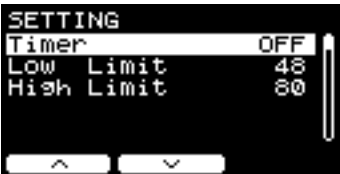



Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Consente di impostare il livello di difficoltà.
	AutoMute	off, on	Consente di attivare e disattivare la funzione di esclusione automatica. Quando è attiva, colpendo un pad si silenzia la parte di batteria. Se la parte silenziata automaticamente non viene colpita per un certo periodo di tempo, verrà automaticamente riattivata.
	SongNumber	1–10	Consente di selezionare una song di esercitazione. Le song di esercitazione da 1 a 10 sono le stesse incluse nella serie DTX402. Le partiture per batteria (PDF) sono disponibili sul seguente sito. https://download.yamaha.com/
	Ignore Timing	off, on	Utilizzare questo parametro per selezionare quale pad deve produrre i suoni quando il timing è disattivato.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

5. RHYTHM GATE



6. RHYTHM GATE TRIPLET

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Timer	OFF (infinito), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Consente di impostare il timer per l'esercitazione. Quando il timer raggiunge il tempo impostato, l'esercitazione termina automaticamente. Quando questo parametro è impostato su un tempo diverso da off, il tempo rimanente viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata mostrata durante l'esercitazione.
			
	Level	1 (Easy) – 4 (Hard)	Consente di impostare il livello di difficoltà (larghezza del gate).
	Indicator	normal (FAST è a sinistra, SLOW è a destra), reverse (SLOW è a sinistra, FAST è a destra)	È possibile cambiare la direzione dell'indicatore del timing. Nella schermata mostrata durante l'esercitazione, è possibile modificare l'impostazione premendo il seguente pulsante "FAST/SLOW" ([F3]).
			
	Ignore Timing	off, on	Utilizzare questo parametro per selezionare quale pad deve produrre i suoni quando il timing è disattivato.
		<u>Hi-Hat</u> <u>Snare</u> <u>Kick</u> <u>Tom</u> <u>Cymbal</u>	
	Click/Song	Click, Song	Consente di selezionare se riprodurre il suono del clic o la song di esercitazione.
	(Solo disponibile quando Click/Song è impostato su Song) SongNumber	1–37	Consente di selezionare una song di esercitazione. Le song di esercitazione da 1 a 10 sono le stesse incluse nella serie DTX402. Le partiture per batteria (PDF) sono disponibili sul seguente sito. https://download.yamaha.com/

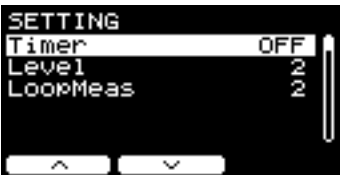











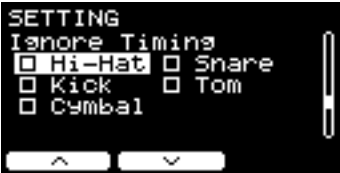
7. DYNAMIC GATE

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Timer	OFF (infinito), 30 sec , 1 min 00 sec , 1 min 30 sec , 2 min 00 sec , 2 min 30 sec , 3 min 00 sec , 5 min 00 sec , 8 min 00 sec , 10 min 00 sec	Consente di impostare il timer per l'esercitazione. Quando il timer raggiunge il tempo impostato, l'esercitazione termina automaticamente. Quando questo parametro è impostato su un tempo diverso da off, il tempo rimanente viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata mostrata durante l'esercitazione.
	Low Limit	2-99	Consente di impostare la soglia tra la percussione leggera e quella media.
	High Limit	2-99	Consente di impostare la soglia tra la percussione media e quella intensa.
	SelectLevel	WEAK, NORM, STRONG	Consente di selezionare la forza per colpire ogni pad.
	HI-HAT	WEAK, NORM, STRONG	Nella schermata mostrata durante l'esercitazione, utilizzare "◀" o "▶" ([F2] o [F3]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-]/[+] per modificare l'impostazione.
	SNARE	<input checked="" type="checkbox"/> (i suoni vengono riprodotti),	
	KICK	<input type="checkbox"/> (i suoni sono silenziati)	
	TOM		
	RIDE		
	CRASH		
			



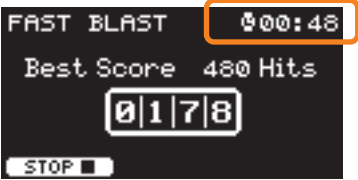
8. MEASURE BREAK

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Timer	OFF (infinito), 30 sec , 1 min 00 sec , 1 min 30 sec , 2 min 00 sec , 2 min 30 sec , 3 min 00 sec , 5 min 00 sec , 8 min 00 sec , 10 min 00 sec	Consente di impostare il timer per l'esercitazione. Quando il timer raggiunge il tempo impostato, la song di esercitazione terminerà automaticamente. Quando questo parametro è impostato su un tempo diverso da off, il tempo rimanente viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata durante l'esercitazione.
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Consente di impostare il livello di difficoltà.
	Meas with Click	1-9	Consente di impostare il numero di misure per la riproduzione del clic.
	Total Meas	2-10	Consente di impostare il numero totale di misure.
			

9. CHANGE UP

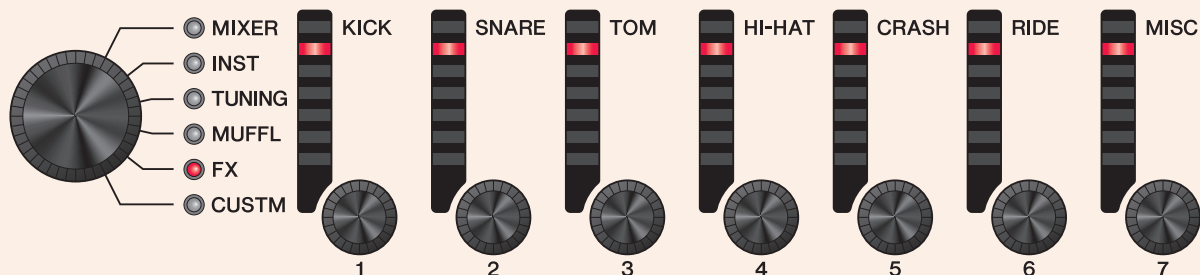
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Timer	OFF (infinito), 30 sec , 1 min 00 sec , 1 min 30 sec , 2 min 00 sec , 2 min 30 sec , 3 min 00 sec , 5 min 00 sec , 8 min 00 sec , 10 min 00 sec	Consente di impostare il timer per l'esercitazione. Quando il timer raggiunge il tempo impostato, l'esercitazione termina automaticamente. Quando questo parametro è impostato su un tempo diverso da off, il tempo rimanente viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata mostrata durante l'esercitazione.
			
	Level	1 (Easy) – 5 (Hard)	Consente di impostare il livello di difficoltà.
	LoopMeas	1, 2, 4	Consente di impostare il numero di misure per il loop.
	Select Rhythm	 (Esercizi)  (Nessun esercizio)	Consente di selezionare un ritmo con cui esercitarsi. Utilizzare i seguenti pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per modificare le impostazioni. Nella schermata mostrata durante l'esercitazione, utilizzare il seguente pulsante "⏏" ([F3]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per modificare le impostazioni.
	 Minime		
	 Semiminime		
	 Terzine di semiminime		
	 Crome		
	 Terzine di crome		
	 Semicrome		
	 Terzine di semicrome		
	Ignore Timing	off, on	Utilizzare questo parametro per selezionare quale pad deve produrre i suoni quando il timing è disattivato.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

10. FAST BLAST






Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	<i>FastBlastTimer</i>	<i>off,</i> <i>10 sec, 30 sec,</i> <i>1 min 00 sec,</i> <i>1 min 30 sec,</i> <i>2 min 00 sec,</i> <i>3 min 00 sec,</i> <i>5 min 00 sec,</i> <i>8 min 00 sec,</i> <i>10 min 00 sec</i>	<p>Consente di impostare il timer. L'impostazione viene visualizzata nella schermata FAST BLAST.</p>  <p>Quando viene selezionato un tempo, il tempo rimanente verrà visualizzato nella schermata. Il timer inizia quando si inizia a colpire i pad. L'esercitazione termina automaticamente quando il timer raggiunge 0:00 e nella schermata verranno visualizzati il numero totale di colpi e il punteggio migliore.</p> <p>Quando "<i>off</i>" è selezionato, il tempo trascorso verrà visualizzato nella parte superiore destra della schermata. Premendo il pulsante "STOP■" ([F1]) per terminare l'esercitazione, il numero totale di colpi e il punteggio migliore verranno visualizzati nella schermata.</p> 


Modifica della quantità di effetto applicata a ciascuno strumento

È possibile impostare la quantità di effetto da applicare a ciascuno strumento.



1. Utilizzare la manopola di selezione del fader per selezionare un parametro.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	<i>FX1 SEND</i>	0–127	Consente di impostare il livello mandata per lo strumento da inviare a Effect1.
	<i>FX2 SEND</i>	0–127	Consente di impostare il livello mandata per lo strumento da inviare a Effect2.
	<i>TranAtk</i>	-50 – 0 – +50	Consente di regolare l'attacco dell'effetto Transient.
	<i>TranRls</i>	-50 – 0 – +50	Consente di regolare il rilascio dell'effetto Transient.
	<i>InsType</i>	Tipo di effetto (pagina 157) (non può essere configurata su Pad3 , Pad5 , Pad7 o Pad13)	Consente di selezionare il tipo di effetto Insertion.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	<i>InsDepth</i>	0–127 (non può essere configurata su Pad3 , Pad5 , Pad7 o Pad13)	Consente di impostare la profondità dell'effetto Insertion da applicare.

2. Utilizzare i fader rotanti a LED da [1](KICK) a [7](MISC)] per regolare le impostazioni.

Visualizzato sul pannello	<i>KICK</i>	<i>SNARE</i>	<i>TOM</i>	<i>HI-HAT</i>	<i>CRASH</i>	<i>RIDE</i>	<i>MISC</i>
Pad	<i>Kick</i>	<i>Snare</i>	<i>Tom1</i> <i>Tom2</i> <i>Tom3</i>	<i>Hi-Hat</i>	<i>Crash1</i> <i>Crash2</i>	<i>Ride</i>	Altri


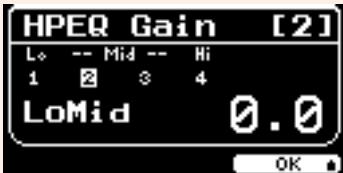



3. Quando sono presenti più pad all'interno di un gruppo di pad, premere il pulsante [PAD SELECT] per selezionare il pad che si desidera utilizzare.

Configurazione delle impostazioni personalizzate

Le impostazioni mostrate di seguito possono essere personalizzate.

(*Master EQ*, gain di *Phones EQ*, volume di ogni timing dei clic e impostazioni di mandata sul Control Change MIDI)

1. Utilizzare la manopola di selezione del fader per selezionare un parametro.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	MEQ Gain	-12 – 0 – +12	Utilizzare questo parametro per enfatizzare o tagliare i livelli della frequenza centrale per le impostazioni Lo , LoMid , Mid , HiMid e Hi MEQ Freq . I parametri MEQ diversi da Gain possono essere regolati in MENU/Master EQ .
	HPEQ Gain	-12.0 – 0.0 – +12.0	Utilizzare questo parametro per enfatizzare o tagliare i livelli della frequenza centrale per le impostazioni Lo , LoMid , HiMid e Hi HPEQ Freq . I parametri HPEQ diversi da Gain possono essere regolati in MENU/Phones EQ .
	CLICK Vol	0–10	Consente di regolare i volumi di ciascun timing dei clic.
	 1/2 ([F1])		Consente di alternare tra la voce umana 1 e 2 che utilizzano metodi di conteggio diversi.
	MIDI CC		Consente di impostare il Control Change MIDI da inviare con i fader rotanti LED.
	SETTING ([F1])		
	CC No.	CC01–CC95	Consente di utilizzare questo parametro per impostare il numero del Control Change.
	MinValue	0–127	Consente di impostare il valore minimo.
	MaxValue	0–127	Consente di impostare il valore massimo.
	MIDI Ch	1–16	Consente di impostare il canale MIDI da cui emettere.

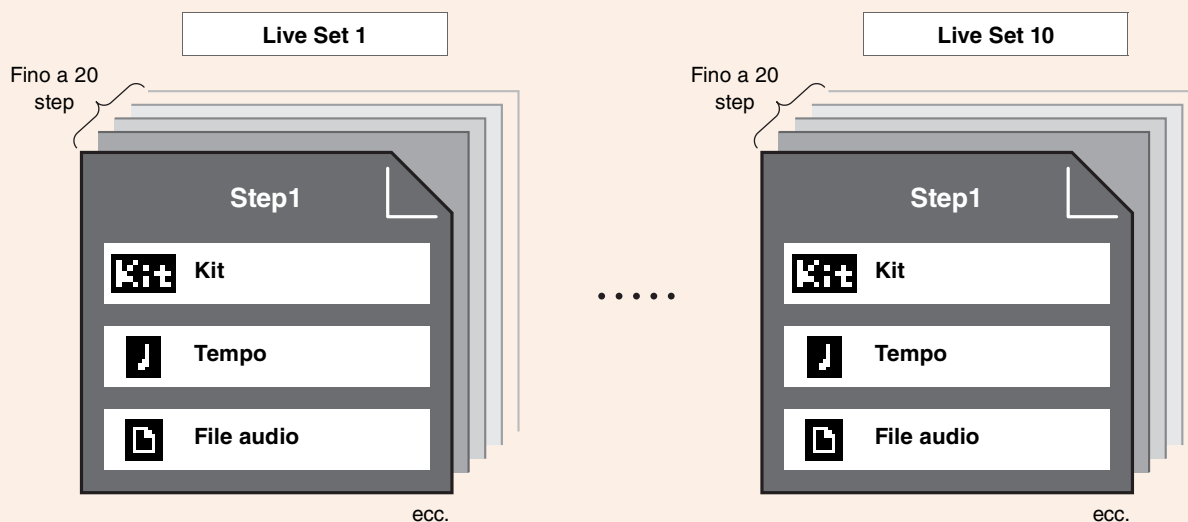
2. Utilizzare i fader rotanti a LED da [1] a [7] per regolare le impostazioni.

Utilizzare da [1] a [5] per MEQ, da [1] a [4] per HPEQ, da [1] a [6] per ClickVol e da [1] a [7] per MIDI CC.

LIVE SET

Un Live Set è una combinazione di kit, tempo, file audio e altre impostazioni disposte in sequenza nell'ordine desiderato. Ad esempio, è possibile creare una catena di kit nell'ordine di un elenco di una serie di performance durante un'esibizione dal vivo oppure disporre una serie di file audio in ordine di livello di difficoltà da utilizzare nella pratica quotidiana.

DTX-PROX permette di salvare fino a 10 Live Set da utilizzare in qualsiasi momento durante la performance.



Elenco funzioni LIVE SET




Select Live Set (PROX)

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


Descrizione della funzione LIVE ([F1])

LIVE SET/LIVE

Schermata	Pulsante	Descrizione
	PLAY/STOP ([F1])	Consente di avviare o arrestare la riproduzione del file audio e i suoni dei clic. Questo pulsante non viene visualizzato quando sia le impostazioni del tempo sia la selezione del file sono configurate su "off".
	XSTICK ([F2])	È uguale all'impostazione di cross sticking nella schermata KIT.
	DISPLAY ([F3])	Consente di commutare il display.

Descrizione della funzione SETTING ([F3])

LIVE SET/SETTING

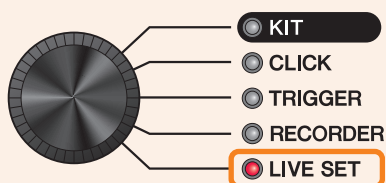
Schermata	Pulsante	Descrizione
	EDIT ([F1])	Consente di modificare il Live Set.
	DELETE ([F2])	Consente di eliminare il Live Set.
	SORT ([F3])	Consente di ordinare il Live Set.

Modifica dei Live Set

È possibile registrare le impostazioni per ogni step per creare un Live Set.

Selezione dello step che si desidera modificare in LIVE SET

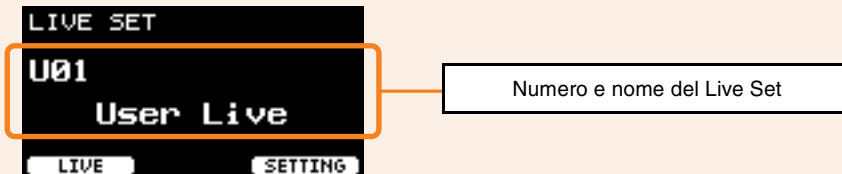
1. Impostare la manopola di selezione della modalità su "LIVE SET".



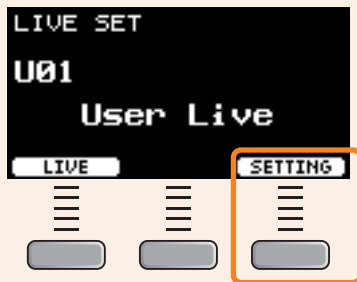
Viene visualizzata la schermata LIVE SET.



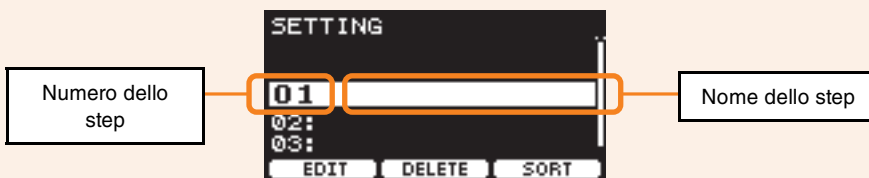
2. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un Live Set.



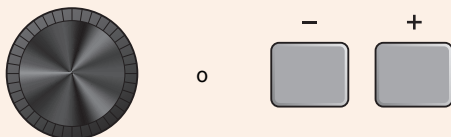
3. Premere il seguente pulsante "SETTING" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata LIVE SET EDIT.

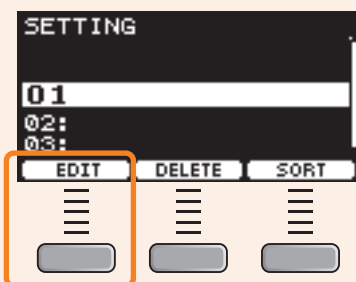


4. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare uno step.



Registrazione degli step

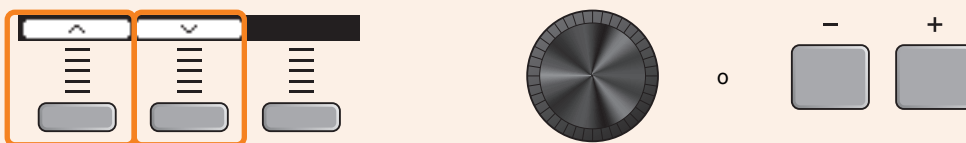
1. Una volta selezionato lo step che si desidera registrare, premere il seguente pulsante "EDIT" ([F1]).



Viene visualizzata la schermata EDIT STEP.

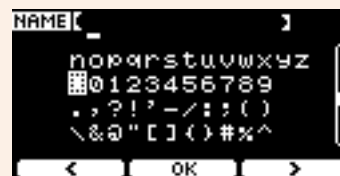


2. Utilizzare i seguenti pulsanti "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare un'impostazione.









Di seguito sono riportati i parametri che possono essere registrati per ogni step.

Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	Step Name		Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti "↶" e "↷" ([F1] e [F3]) per spostare il cursore nella posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome dello step di massimo 12 caratteri.



Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).

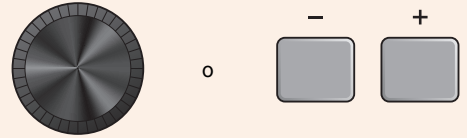
Schermata	Parametro	Impostazioni	Descrizione
	 (Kit)	off , numero del kit	Consente di registrare il kit per lo step. Il kit non cambia quando questa impostazione è off .
	 (tempo)	off , 30.0–300.0	Consente di registrare il tempo per lo step. Se impostato su " off ", il suono del clic non verrà riprodotto neanche quando si preme il pulsante "PLAY". Se anche il file audio è impostato su " off ", il pulsante "PLAY" non verrà visualizzato.
	 (clic) PreCount	off , 1, 2 (numero di misure)	Consente di impostare il numero di misure PreCount . Quando il file audio e il suono del clic sono impostati per essere riprodotti contemporaneamente, PreCount viene aggiunto prima dell'inizio della song.
	CountOff	off , 1, 2, stop	Consente di impostare la riproduzione del suono del clic per una o due misure. Se impostato su " off ", il suono del clic continua a essere riprodotto. Se impostato su " stop ", il clic si interromperà quando PreCount finisce.
	 (file audio)	off , 001–1000	Preparare un file audio e salvarlo in un'unità flash USB come descritto in "Preparazione di una song di accompagnamento (file audio)" in "Registrazione con sovraincisione della performance su una song di accompagnamento" nel DTX-PROX Manuale di istruzioni.
	Wav&Click Sync	off, on	Quando attivo, premendo il pulsante "PLAY" si avvia il file audio e il clic del suono in sincronia. Consente di impostare Tempo su un valore che corrisponde al tempo del file audio, di impostare Offset Time per regolare il timing per iniziare la riproduzione e di impostare PreCount .
	Offset Time	0 ms– 99sec999ms (incrementi di 1 ms)	Utilizzare questo parametro per impostare il tempo di offset. Consente di regolare questa impostazione quando la riproduzione del file audio e il suono del clic non sono sincronizzati. Per risolvere questo problema, individuare innanzitutto la durata dall'inizio del file audio al primo beat della song, quindi impostare il valore della durata su questo parametro. Il timing di offset determina il timing del primo beat del clic, nonché il timing del PreCount .

- Per registrare lo step successivo, tornare innanzitutto alla schermata LIVE SET EDIT o STEP EDIT, quindi utilizzare i controller [-][+] per selezionare uno step.

Schermata LIVE SET EDIT



Schermata STEP EDIT



- Una volta registrati tutti gli step, salvare il Live Set.

Vedere "Salvataggio di un Live Set personalizzato con un nuovo nome". (pagina 141)

Abbinamento del clic al tempo del file audio

Se la song nel file audio ha un tempo fisso, è possibile sincronizzare il clic con il file audio.

- Selezionare il file audio.
- Individuare il tempo del clic che corrisponde al tempo della song.
- Controllare la durata dall'inizio del file audio al primo beat della song e impostare il tempo come *Offset Time*.

3-1. Con il file audio selezionato, spostare il cursore su *Offset Time*.

3-2. Premere il pulsante "PLAY" ([F3]) per avviare la riproduzione del file audio, quindi premere il pulsante "STOP" ([F3]) in corrispondenza del primo beat della song.

Il tempo trascorso per la riproduzione dell'audio sarà visualizzato nella parte superiore destra della schermata.



3-3. Impostare il tempo mostrato qui come *Offset Time*.

Si noti che il tempo mostrato nella schermata potrebbe essere diverso dal tempo effettivo del primo beat, a causa di un leggero delay causato dalla pressione del pulsante. L'impostazione di *Offset Time* su circa 100 ms in meno rispetto al tempo mostrato nella schermata semplifica l'impostazione del timing di offset.

È anche possibile utilizzare un software DAW, ad esempio *Cubase AI*, fornito con il modulo della serie PRO, per aprire il file audio e ingrandirlo per vedere più da vicino la wave e individuare il tempo iniziale del primo beat.

- Impostare *Wav&Click Sync* su "on", quindi premere "PLAY" ([F3]).

Il clic inizierà dopo l'impostazione di *Offset Time*.

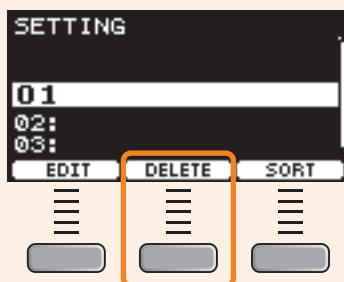
Se *Offset Time* è impostato correttamente, il clic inizierà contemporaneamente al primo beat della song. Se il clic e il primo beat sono ancora disattivati, regolare nuovamente *Offset Time*.

Per aggiungere un pre-conteggio prima che inizi la riproduzione di una song, impostare il numero di misure desiderato su *PreCount*.

Per interrompere il clic dopo il pre-conteggio, impostare *CountOff* su "stop".

Eliminazione di step

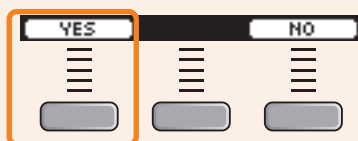
1. Una volta selezionato lo step che si desidera eliminare, premere il seguente pulsante "DELETE" ([F2]).



Viene visualizzata la schermata di conferma di DELETE STEP.



2. Premere il seguente pulsante "YES" ([F1]) per eliminare lo step.

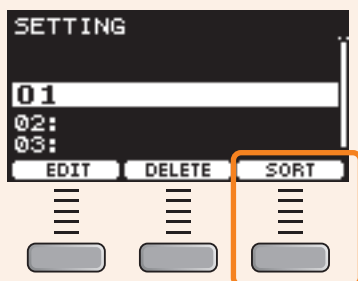


Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'eliminazione e la schermata torna allo step 1.

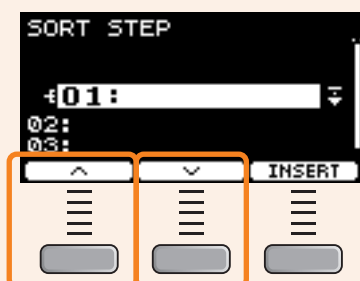
Verrà visualizzato "**Completed**" quando l'eliminazione è completata e la schermata torna allo step 1.

Ordinamento degli step

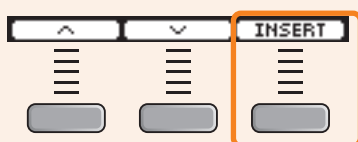
1. Una volta selezionato lo step che si desidera ordinare, premere il seguente pulsante "SORT" ([F3]).



2. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare lo step nel punto desiderato.



3. Premere il pulsante "INSERT" ([F3]).



Premendo il pulsante "INSERT" ([F3]) si imposta l'ordine riorganizzato e si cambiano i numeri degli step di conseguenza.

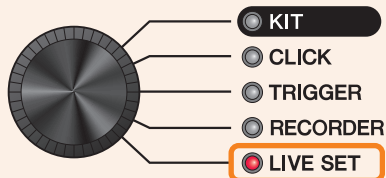
Salvataggio di un Live Set personalizzato con un nuovo nome

È possibile salvare le impostazioni del Live Set personalizzate allo stesso modo di quelle di un kit. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Salvataggio di un kit personalizzato con un nuovo nome" nel DTX-PROX Manuale di istruzioni.

Utilizzo dei Live Set memorizzati

Per utilizzare un file audio nel Live Set, inserire innanzitutto l'unità flash USB contenente il file audio nel terminale [USB TO DEVICE] sul pannello posteriore.

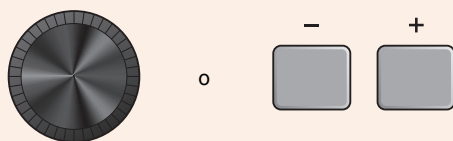
1. Impostare la manopola di selezione della modalità su "LIVE SET".



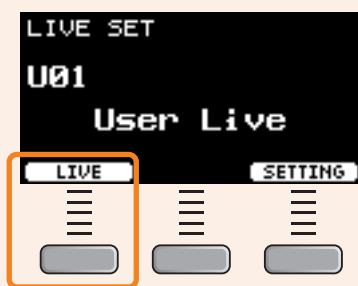
Viene visualizzata la schermata LIVE SET.



2. Utilizzare i controller [-][+] per selezionare un Live Set.



3. Premere il seguente pulsante "LIVE" ([F1]).



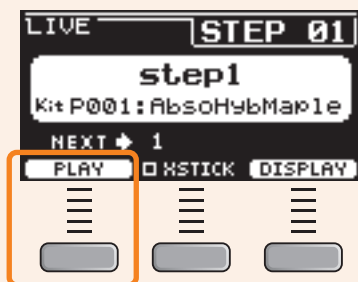
Viene visualizzata la schermata LIVE SET PLAY.



Quando il nome dello step non è stato immesso, nel relativo campo viene visualizzato solo il numero dello step.

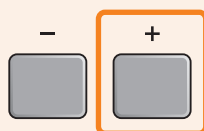


4. Se si desidera riprodurre un file audio o un suono del clic, premere il seguente pulsante "PLAY" ([F1]).



5. Suonare la batteria.

6. Per procedere allo step successivo, premere il pulsante [+].



7. Per terminare, premere il pulsante [EXIT].

In questo modo si tornerà alla schermata LIVE SET.

Impostazioni per performance dal vivo

Di seguito sono riportate le impostazioni e le funzioni utili per le performance dal vivo.

Impostazioni

● **AutoPowerOff**

Per le performance dal vivo, si consiglia di disabilitare la funzione di spegnimento automatico.

Impostazione Annullamento rapido dello spegnimento automatico (fare riferimento al Manuale di istruzioni), *MENU/Utility/General/AutoPowerOff*

● **Fare clic su (ClickOut L&R)**

Disattivare l'uscita clic dei jack di uscita.

Impostazione *CLICK/SETTING/ClickOut L&R*

● **PROX Individual Output**

Scegliere le destinazioni di uscita per ogni pad. È possibile utilizzare i preset per modificare contemporaneamente le impostazioni dei singoli pad.

È possibile scegliere tra i preset per otto, quattro e tre percorsi di segnali a seconda del numero di ingressi del mixer presenti nella sede o dell'uso di cavi a Y.

Impostazione *MENU/Utility/Indiv Out*

Bypassare i controlli del pannello in merito ai suoni emessi da Individual Output (in questo modo si evita che i suoni vengano influenzati quando i valori vengono modificati dal pannello)

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

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

È possibile regolare il gain quando il livello di uscita per ciascun jack di uscita e le impostazioni sul dispositivo collegato sono diversi.

Impostazione *MENU/Utility/Output Gain*

● **Aux In Input Mode**

Durante i concerti dal vivo, è possibile monitorare i segnali audio (audio mono) dal sistema PA solo attraverso le cuffie semplicemente collegando il mixer al jack AUX IN.

Impostazione In *MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input Mode* selezionare PA-HP

Per monitorare i segnali audio stereo dal sistema PA, impostare Input Mode su "stereo" e impostare l'uscita dei jack OUTPUT su "off".

● **Funzione di instradamento per file audio che hanno il suono guida (clic) e il suono di accompagnamento separati nei canali L e R**

Consente l'immissione e la riproduzione dei file audio che hanno il suono guida (clic) e il suono di accompagnamento separati nei canali L e R.

PRO Il bilanciamento tra il suono guida (clic) e l'accompagnamento nelle cuffie può essere facilmente regolato con le manopole [VOLUME].

PROX Il bilanciamento tra il suono guida (clic) e l'accompagnamento nelle cuffie può essere facilmente regolato con gli slider.

Impostazione Selezionare *L guide* o *R guide* in *MENU/Utility/Input Output/.../InputMode*
Selezionare *L guide* o *R guide* in *RECORDER/SETTING/PlayMode*

Funzioni

● **Pad Function**

PRO Durante una performance dal vivo, è possibile colpire un pad per passare a un altro kit o per avviare o interrompere il suono del clic.

PROX Durante la performance dal vivo, è possibile colpire un pad per procedere al passaggio successivo in un Live Set oppure per avviare o interrompere la riproduzione dell'audio o il suono del clic.

Impostazione *MENU/Utility/Pad/Pad Function*

● **PROX Live Set (song audio, impostazioni dei clic ecc.)**

È possibile utilizzare il clic interno per aggiungere i preconteggi o riprodurre i suoni del clic (a un tempo fisso) per riprodurre i file audio.

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

● **PROX Fader rotanti a LED (FX, MIDI CC ecc.)**

È possibile impostare un tipo di effetto Insertion per ogni pad e controllare la durata dell'effetto in tempo reale.

Impostazione Selezione del fader *FX/InsType, FX/InsDepth*

È possibile controllare i dispositivi esterni e il software DAW durante le performance dal vivo inviando messaggi del Control Change MIDI.

Impostazione Selezione del fader *CUSTM/MIDI CC*

● **PROX Trigger**

Le condizioni per il crosstalk che si verifica possono variare a seconda della sede. È possibile modificare rapidamente le impostazioni del crosstalk direttamente presso la sede e memorizzare le impostazioni come trigger utente, mantenendo invariato il set originale delle impostazioni del trigger.

Impostazione Modificare le impostazioni del trigger in *TRIGGER/SETTING* → Store → Switch nella parte superiore della schermata della modalità TRIGGER

È possibile modificare la configurazione del trigger per ciascun kit.

Impostazione *MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink*

● **Fare clic su (Count Off e Click Out)**

Per controllare il tempo della song prima della performance, è possibile impostare la disattivazione automatica del clic dopo aver riprodotto una o due misure.

Impostazione *CLICK/SETTING/ClickCountOff*

PROX La stessa impostazione è disponibile per gli step nei Live Set.

PROX I suoni del clic possono anche essere emessi in *Indiv Out*.

Impostazione Quarta pagina in *MENU/Utility/Indiv Out*

● **Importazione di suoni campionati**

È possibile assegnare fino a 10 file audio campionati a una voce utente e impostare ciascuno di essi in modo che venga riprodotto a velocità diverse.

Impostazione *MENU/Job/User Voice*

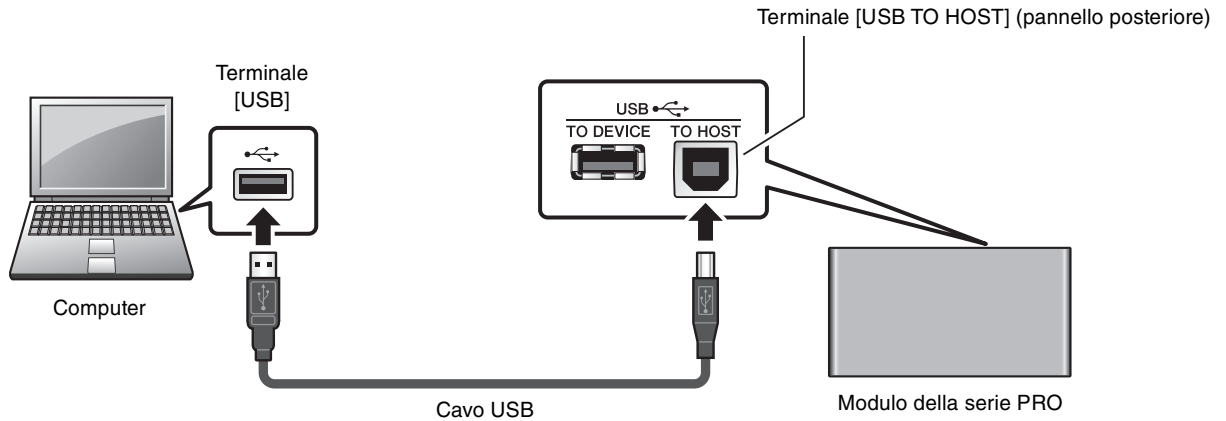
Utilizzando quattro livelli, è possibile utilizzare fino a 40 file audio campionati e impostare ciascuno di essi in modo che venga riprodotto a velocità diverse.

Impostazione *MENU/Kit Edit/Voice*

Collegamento di un computer

Il collegamento del modulo della serie PRO a un computer tramite un cavo USB consente di inviare e ricevere dati audio o MIDI.

In questa sezione viene spiegato come collegare il modulo della serie PRO a un computer.



NOTA

Il cavo USB non è incluso. Per collegare il computer al modulo della serie PRO, utilizzare un cavo di tipo USB A-B non più lungo di 3 metri.

Precauzioni da adottare quando si utilizza il terminale [USB TO HOST]

Quando si collega il computer al terminale [USB TO HOST], osservare le indicazioni riportate di seguito per evitare di sospendere il funzionamento del computer e di danneggiare o perdere i dati.

Se il computer o lo strumento si blocca, riavviare il software applicativo o il sistema operativo del computer oppure spegnere e riaccendere lo strumento.

AVVISO

- Utilizzare un cavo USB di tipo AB non più lungo di 3 metri. Non è consentito l'uso di cavi USB 3.0.
- Eseguire le operazioni riportate di seguito prima di accendere o spegnere lo strumento oppure prima di collegare o scollegare il cavo USB sul terminale [USB TO HOST].
 - Chiudere eventuali software applicativi aperti sul computer.
 - Assicurarsi che non siano in corso trasferimenti di dati dallo strumento.
- Quando allo strumento è collegato il computer, è necessario attendere almeno sei secondi tra le seguenti operazioni:
(1) spegnimento e successiva riaccensione dello strumento o (2) collegamento e scollegamento del cavo USB.

Installazione di *Yamaha Steinberg USB Driver*

Per utilizzare i dati audio con un computer Windows, è necessario installare *Yamaha Steinberg USB Driver*.

NOTA

Se si utilizza un computer macOS o un computer Windows solo per gestire i dati MIDI, non è necessario installare *Yamaha Steinberg USB Driver*.

1. È possibile scaricare la versione più aggiornata di *Yamaha Steinberg USB Driver* dal seguente URL.

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

Premere il pulsante [(nome driver) ], scaricare e aprire il file.

NOTA

- Nella pagina Web riportata in alto sono disponibili informazioni sui requisiti di sistema.
- Per garantire miglioramenti, *Yamaha Steinberg USB Driver* può essere aggiornato senza preavviso. Per i dettagli e le informazioni più aggiornate, visitare il sito Web riportato in precedenza.

2. Installare *Yamaha Steinberg USB Driver* sul computer.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla Guida all'installazione di *Yamaha Steinberg USB Driver*.

Utilizzo del software DAW

Per ulteriori informazioni sulla registrazione e sulla riproduzione audio, fare riferimento al Manuale di istruzioni del software DAW.

Riferimenti relativi a MIDI

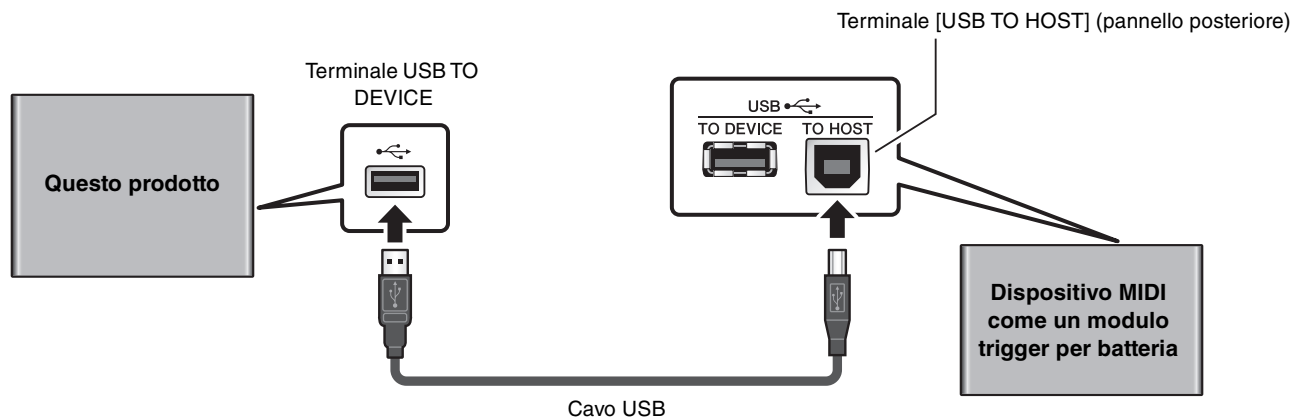
Le informazioni relative a MIDI e alla creazione di musica con un computer sono disponibili in Data List (Elenco dati) (PDF).
Data List (Elenco dati) (PDF) può essere scaricato dalla seguente pagina Web.

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

* Yamaha Corporation si riserva il diritto di modificare questo URL in qualsiasi momento senza preavviso.

Collegamento di altri dispositivi MIDI tramite USB

Alla versione 2 e alle successive di questo prodotto è stata aggiunta una funzione di collegamento trigger USB. Collegare i dispositivi come mostrato nello schema seguente in modo che i dati di esecuzione su un altro dispositivo MIDI, come un modulo trigger per batteria, possano essere trasmessi a questo prodotto e riprodotti con il kit di questo prodotto.



Poiché la sorgente di input del trigger e le assegnazioni vocali variano a seconda del modello, le mappe delle note MIDI sono disponibili per la Ver. 2 e versioni successive di questo prodotto per garantirne la compatibilità. Attenersi ai passaggi indicati di seguito per selezionare le impostazioni appropriate per il modello che si desidera collegare.

1. **Accedere a MENU/Utility/Pad/Note Map.**
2. **Utilizzare i controller [-][+] per selezionare il dispositivo collegato.**

Per ulteriori informazioni, vedere [pagina 60](#).



NOTA

- Il terminale [USB TO DEVICE] di questo prodotto può solo ricevere (e non inviare) dati MIDI.

Risoluzione dei problemi

Sintomo		Causa possibile	Soluzione	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Nessun suono Bilanciamento non corretto	Nessun suono	Il cavo non è collegato correttamente	<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che il modulo della serie PRO sia collegato correttamente alle cuffie o a un sistema audio esterno, ad esempio un amplificatore e/o gli altoparlanti. • Assicurarsi che i cavi in uso siano in buone condizioni. 	
		Le impostazioni dei pad non sono state configurate correttamente	Configurare su "off" l'impostazione " PadFunction " in MENU/Utility/Pad .	
		Le impostazioni del trigger non sono corrette	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare il parametro "Pad Type" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Verificare il parametro "Velocity Curve" in MENU/Trigger/Curve o TRIGGER/SETTING/Curve e il parametro "Gain" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Assicurarsi che il parametro "Minimum Level" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type non sia impostato su un valore troppo alto, in quanto ciò potrebbe impedire l'emissione del suono. • Verificare le impostazioni in MENU/Trigger/Input Mode o TRIGGER/SETTING/Input Mode. 	
		Le impostazioni del filtro e del decay non sono state configurate correttamente	<ul style="list-style-type: none"> • Se si utilizzano filtri, modificare di nuovo le impostazioni di VoiceFilter, poiché spesso impediscono l'emissione del suono. • Verificare le impostazioni VoiceFilter e VoiceDecay in MENU/Kit Edit/Voice. 	
		Le impostazioni MIDI non sono state configurate correttamente	<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che il parametro "MessageType" di MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice sia impostato su "note". • Se il parametro "MessageType" di MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice è impostato su "note", il suono non verrà riprodotto se il parametro "Voice Number" di MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice è impostato su "no assign". • Assicurarsi che il parametro "VelLo" di MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType non sia impostato su un valore troppo alto. I pad producono suoni solo se vengono colpiti più forte rispetto al valore impostato qui. • Assicurarsi che il parametro "TrgVel" di MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType non sia impostato su un valore troppo basso. Se i valori per le velocità di trigger sono ridotti, il volume di uscita è basso. • Assicurarsi che il parametro "MIDI LocalCtrl" di MENU/Utility/General sia impostato su "on". 	
		Le impostazioni del volume o del livello non sono corrette Il volume delle cuffie non è acceso Il volume del metronomo non è acceso	Controllare quanto indicato di seguito: <ul style="list-style-type: none"> • Controller del volume sugli amplificatori e/o sugli altoparlanti collegati al modulo della serie PRO. • MENU/Kit Edit/Volume • Il livello di uscita trigger di qualsiasi pad con un dial che consente la regolazione. • Se il parametro "EffectKnobVol" (pagina 32) in MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Effect/Other è impostato su "on", il volume della sorgente di ingresso trigger sarà controllato tramite la manopola [EFFECT]. Assicurarsi che la manopola [EFFECT] sia impostata sulla posizione appropriata (volume appropriato). 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Manopola [MASTER VOLUME] sul pannello anteriore di DTX-PRO. • Slider nella schermata MIXER. • Volume per il metronomo (clic) (manopola [CLICK VOLUME]). 	<ul style="list-style-type: none"> • Slider ([OUTPUT] e [PHONES]) sul pannello superiore di DTX-PROX. • Fader rotanti a LED • Volume per il metronomo (clic) (slider [CLICK]). 		

Sintomo		Causa possibile	Soluzione	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Bilanciamento del volume non ottimale	Bilanciamento del volume non ottimale tra i singoli pad	Assicurarsi che gli slider nella schermata MIXER siano impostati in modo corretto.	Assicurarsi che i fader rotanti a LED siano stati impostati correttamente.
		Bilanciamento del volume non ottimale tra il dispositivo audio esterno e il modulo della serie PRO	<ul style="list-style-type: none"> Regolare i singoli volumi di uscita del modulo della serie PRO e dei dispositivi audio esterni. Regolare le impostazioni in MENU/Utility/Input Output/AUX In Gain. 	
		Regolare il volume con la manopola [AUDIO VOLUME].	Regolare il volume con lo slider [AUDIO].	
	Bilanciamento EQ non ottimale	Bilanciamento EQ non ottimale	Regolare i valori di Phones EQ e Master EQ .	
	I pad con rilevamento della posizione non producono suoni in modo corretto		<ul style="list-style-type: none"> Assicurarsi che il parametro Pad Type sia stato impostato correttamente. Controllare l'orientamento del pad piatto. Quando la direzione non è impostata correttamente, il pad piatto potrebbe non essere completamente funzionale. Assicurarsi di collegare il pad al jack appropriato che supporti il rilevamento della posizione. 	
	Volume delle cuffie troppo basso Volume del kick troppo basso nelle cuffie		<ul style="list-style-type: none"> Regolare i valori in MENU/Utility/Output Gain. Regolare PhonesEQ. Utilizzare cuffie di alta qualità. 	
				Utilizzare una paio di cuffie alla volta. L'uso contemporaneo di due paia di cuffie può ridurre il livello di uscita.
Difficoltà durante la performance	I suoni di piatti/charleston sono troppo deboli Il modulo della serie PRO produce suoni ma la sensibilità, ovvero il volume, è troppo bassa.	<p>L'orientamento del pad piatto non è corretto</p> <p>L'asta sul pad del charleston è allentata</p> <p>È stato fissato un feltrino aggiuntivo</p> <p>L'impostazione del parametro Pad Type o Trigger non è corretta</p> <p>Lo slider è impostato sul livello minimo (DTX-PRO)</p> <p>Il fader rotante a LED è impostato sul livello minimo (DTX-PROX)</p> <p>Le impostazioni di livello per il pad non sono corrette</p> <p>Lo switch sul bordo del piatto non è stato rilevato</p>	<ul style="list-style-type: none"> Controllare l'orientamento del pad piatto. Se è impostato in modo errato, il pad piatto potrebbe non essere completamente funzionale. L'asta sul supporto del charleston potrebbe allentarsi durante l'uso e far ruotare il pad del charleston. In questo caso, il pad potrebbe non funzionare correttamente. Per evitare il problema, si consiglia di serrare l'asta e di controllare regolarmente la posizione del pad del charleston. L'aggiunta di un feltrino aggiuntivo sotto il pad piatto può causare un abbassamento del volume. Assicurarsi che i parametri Pad Type e di trigger siano impostati correttamente. Il tipo di pad mostrato tramite il parametro "Pad Type" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type è corretto? (Selezionare il tipo di pad appropriato per il pad piatto collegato al modulo della serie PRO). Il livello di uscita trigger di qualsiasi pad con un dial ne consente la regolazione. Accertarsi che lo slider sulla schermata MIXER o il fader rotante a LED per il pad per il quale non viene prodotto un suono sia impostato su un valore sufficientemente elevato. Assicurarsi che la bacchetta sia parallela alla superficie del pad quando si colpisce quest'ultimo. Lo switch del sensore del bordo sul pad piatto potrebbe non rispondere correttamente quando il pad viene colpito completamente dal lato. 	
	Vengono prodotti trigger doppi		<ul style="list-style-type: none"> Assicurarsi che le impostazioni dei trigger siano configurate in modo corretto. Se il pad o il trigger per batteria in questione dispone di un controller per regolare l'uscita o la sensibilità, ruotarlo verso il basso. Assicurarsi che il parametro "Gain" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type non sia impostato su un valore troppo alto. 	
	Il suono viene prodotto senza colpire il pad. Il suono viene prodotto da un pad che non è stato colpito (si verifica il crosstalk)		<ul style="list-style-type: none"> Assicurarsi che le impostazioni dei trigger siano configurate in modo corretto. Impostare il parametro "Reject Lvl" in MENU/Trigger/Crosstalk o TRIGGER/SETTING/Crosstalk su un livello appropriato. Se si utilizza un pad venduto a parte con un regolatore del livello, assicurarsi che sia stato impostato correttamente. Assicurarsi che il parametro "Minimum Level" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type sia stato impostato in modo appropriato. 	

Sintomo		Causa possibile	Soluzione	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Viene suonato un solo strumento quando due pad vengono colpiti contemporaneamente		<ul style="list-style-type: none"> Assicurarsi che le impostazioni dei trigger siano configurate in modo corretto. In MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type selezionare il pad che non sta producendo alcun suono e aumentare il valore del relativo parametro Gain. In MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type selezionare il pad che non sta producendo alcun suono e diminuire il valore del relativo parametro MinLevel. 	
	I suoni vengono saltati durante rullate e acciaccature		<p>Diminuire il parametro "Reject Time" in MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type.</p>	
	Impossibile smorzare Impossibile silenziare		<ul style="list-style-type: none"> Verificare il parametro "Pad Type" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controllare l'orientamento del pad piatto. Se l'orientamento del pad non è impostato correttamente, il pad piatto potrebbe non funzionare completamente. 	
	Impossibile riprodurre suoni di charleston chiusi da pedale È difficile produrre suoni di charleston chiusi	<p>L'asta sul pad del charleston è allentata</p> <p>È stato fissato un feltrino aggiuntivo</p> <p>Il fader rotante a LED è impostato sul livello minimo (DTX-PROX)</p> <p>Le impostazioni di livello per il pad non sono corrette</p>	<ul style="list-style-type: none"> Accertarsi di utilizzare il controller e il pedale del charleston in modo corretto. Diminuire l'impostazione del parametro "FootClosePos" in MENU/Utility/Pad. Il tipo di pad mostrato tramite il parametro "Pad Type" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type è corretto? Assicurarsi che il pad o il controller del charleston siano collegati correttamente al jack [CONTROL] del modulo della serie PRO. L'aggiunta di un feltrino aggiuntivo sotto il pad piatto può causare un abbassamento del volume. Accertarsi che lo slider sulla schermata MIXER o il fader rotante a LED per il pad per il quale non viene prodotto un suono sia impostato su un valore sufficientemente elevato. 	
	I suoni di splash del charleston non vengono prodotti come previsto		<p>Regolare il parametro "FootSplashSens" in MENU/Utility/Pad. Se è impostato il valore "off", non verranno prodotti suoni di splash del charleston.</p>	
	I pad con rilevamento della posizione non producono suoni in modo corretto		<ul style="list-style-type: none"> Verificare il parametro "Pad Type" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. Controllare l'orientamento del pad piatto. Quando la direzione non è impostata correttamente, il pad piatto potrebbe non essere completamente funzionale. Assicurarsi di collegare il pad al jack appropriato che supporti il rilevamento della posizione. Selezionare uno strumento o una voce compatibile con il rilevamento della posizione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a Data List (Elenco dati) (PDF). 	
	Non è possibile produrre segnali trigger affidabili (quando si utilizza un trigger per batteria collegato a una batteria acustica)		<ul style="list-style-type: none"> Verificare il parametro "Pad Type" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. Assicurarsi che il parametro "Gain" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type non sia impostato su un valore troppo alto. Assicurarsi di utilizzare solo i trigger di batteria (sensori trigger) o i pad Yamaha consigliati. I modelli di altri produttori potrebbero generare segnali di uscita troppo elevati che causano l'attivazione di trigger doppi. Assicurarsi che le superfici non vibrino in modo irregolare e, se necessario, disattivarne il suono. Assicurarsi che i trigger di batteria siano stati installati correttamente. Aumentare il parametro "Reject Time" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. Evitare di impostare un tempo di esclusione troppo ampio poiché ciò potrebbe impedire il corretto rilevamento di acciaccature, rullate e tecniche esecutive simili. Più lungo è il suono della grancassa, più facilmente verranno generati trigger doppi. Regolare la batteria in modo che produca un suono più breve. Provare a silenziare, nonché ad accordare/cambiare la pelle. 	

Sintomo	Causa possibile	Soluzione	
		DTX-PRO	DTX-PROX
I pad generano soltanto suoni con un volume molto alto, ovvero con velocità elevate.		<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che il parametro "Gain" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type non sia impostato su un valore troppo alto. • Regolare il parametro "Velocity Curve" in MENU/Trigger/Curve o TRIGGER/SETTING/Curve. • Selezionare l'impostazione "TrgVel" in MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType. Ad esempio, se questo parametro è impostato su "127", verrà generata la velocità massima anche se il pad viene colpito leggermente. • Assicurarsi di utilizzare solo i pad Yamaha consigliati. I modelli di altri produttori potrebbero generare segnali di uscita troppo elevati. 	
I pad producono suoni indesiderati		<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che le impostazioni dei trigger siano configurate in modo corretto. • Se un dispositivo MIDI esterno riprodotto dal modulo della serie PRO non genera i suoni previsti, controllare le impostazioni delle voci per il canale MIDI sul quale il modulo della serie PRO invia i dati e assicurarsi che siano adeguate per i dati MIDI inviati. • Le voci assegnate ai livelli B, C o D possono causare suoni indesiderati. • In alcuni casi in cui vengono prodotti suoni indesiderati quando è stato collegato un pad a due o tre zone a uno qualsiasi dei jack [2]TOM1/[3], [4]TOM2/[5], [6]TOM3/[7], [8]KICK/[9], [1]SNARE] or [10]. In tal caso, con Pad 3, Pad 5, Pad 7 o Pad 13, impostare il parametro "Pad Type" su "off" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. Con Pad 1 o Pad 14, selezionare il tipo di pad appropriato in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Controllare le impostazioni del crosstalk, del livello minimo e della sensibilità. 	
I suoni sono distorti		<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi di aver impostato in modo corretto gli effetti. Il suono potrebbe distorcersi con determinate combinazioni di tipi di effetti e impostazioni dei parametri. • Assicurarsi che il parametro "VoiceFilter" in MENU/Kit Edit/Voice sia configurato correttamente. La distorsione potrebbe verificarsi a seconda delle impostazioni VoiceQ (risonanza del filtro). • Abbassare il volume principale del modulo della serie PRO. 	
I suoni vengono riprodotti all'infinito e non si interrompono		Assicurarsi che la funzione di mantenimento non sia attivata. Premere [EXIT] nella schermata kit (schermata superiore) per interrompere i suoni del KIT.	
Gli effetti non possono essere applicati		<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che la manopola [EFFECT] non sia abbassata al minimo. • Assicurarsi che il tipo di effetto non sia impostato su "THRU" o "NO EFFECT". • Assicurarsi che il valore InstSend sia sufficientemente elevato per Effect 1 o Effect 2. 	Gli effetti potrebbero non essere applicati all'uscita tramite Indiv Out. Gli effetti master non verranno applicati. Gli effetti Insertion potrebbero non essere applicati a seconda delle impostazioni.
Il tempo della wave non cambia		Il tempo della wave non può essere modificato. Verrà sempre riprodotto con il tempo originale del file importato, indipendentemente dal tempo del kit e da altre impostazioni.	
Il controller del pad non funziona		I controller del pad non sono supportati.	
Premendo il pulsante [REC], è possibile registrare solo una song. La registrazione precedente viene sovrascritta		Nei moduli della serie PRO è possibile registrare solo una song.	
I miei punteggi di esercitazione sono strani	Si verifica il crosstalk	Vedere la sezione in " Crosstalk ".	

Sintomo		Causa possibile	Soluzione	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Impostazioni	Il modulo della serie PRO non memorizza le relative impostazioni		<p>Il modulo della serie PRO memorizza automaticamente le impostazioni del sistema ogni volta che lo si spegne con il pulsante [⏻] (Standby/On).</p> <ul style="list-style-type: none"> Non spegnere il modulo della serie PRO scollegando l'adattatore CA. Tale operazione impedisce di memorizzare le impostazioni di sistema. 	
			Le impostazioni utente per kit, set di clic e trigger devono essere memorizzate manualmente.	Le impostazioni utente per kit, set di clic, trigger e Live Set devono essere memorizzate manualmente.
	Impossibile salvare i dati su un'unità flash USB		<p>Impossibile utilizzare unità flash USB 1.1 compatibili sui moduli della serie PRO.</p> <ul style="list-style-type: none"> Assicurarsi che l'unità flash USB sia stata formattata con il modulo della serie PRO. Assicurarsi che l'unità flash USB non sia protetta da scrittura. Assicurarsi che sull'unità flash USB sia disponibile spazio sufficiente per salvare i dati. Verificare che vi sia spazio libero in "Memory Info" in MENU/File. 	
	Impossibile caricare file audio da un'unità flash USB Impossibile caricare file MIDI standard da un'unità flash USB		<p>Impossibile utilizzare unità flash USB 1.1 compatibili sui moduli della serie PRO.</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificare che sul modulo della serie PRO sia disponibile spazio sufficiente. Formattare l'unità flash USB con il modulo della serie PRO. Assicurarsi che il file da leggere si trovi nella directory principale dell'unità flash USB, ovvero non all'interno di una cartella qualsiasi. 	
	Impossibile inviare i dati da o verso lo smart device		<p>Verificare la connessione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento ai documenti "iPhone/iPad Connection Manual" o "Smart Device Connection Manual for Android™".</p>	
	Lo smart device dotato di <i>Bluetooth</i> non può essere accoppiato né collegato ai moduli della serie PRO.			<ul style="list-style-type: none"> Verificare che la funzione <i>Bluetooth</i> sullo smart device sia attivata. Per collegare lo smart device ai moduli della serie PRO tramite <i>Bluetooth</i> è necessario che entrambi i dispositivi siano in funzione. Lo smart device e il modulo della serie PRO devono essere accoppiati (pagina 98). Qualora in prossimità vi sia un dispositivo (forno a microonde, dispositivo LAN wireless ecc.) che trasmette segnali su una banda di frequenza di 2,4 GHz, allontanare i moduli della serie PRO dal dispositivo che trasmette segnali in radiofrequenza.
La wave non viene riprodotta	La wave è stata eliminata	<p>Per una voce utente con un file audio importato, il suono non viene più riprodotto se la wave è stata eliminata.</p>		

Sintomo		Causa possibile	Soluzione	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Il dispositivo esterno collegato non produce alcun suono	<p>Il dispositivo non è collegato correttamente</p> <p>I canali MIDI non corrispondono</p> <p>Al pad è stata assegnata una funzione</p> <p>Il volume del pad è troppo basso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che il cavo MIDI sia stato collegato in modo corretto. • Assicurarsi che i canali MIDI corrispondano. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni MIDI, vedere pagina 44. • Quando si utilizza una connessione USB MIDI, assicurarsi che i cavi USB siano stati collegati correttamente. • I pad a cui è stata assegnata una funzione non riprodurranno alcun suono anche se colpiti. Impostare "Pad Function" in MENU/Utility/Pad su "off". • Assicurarsi che il parametro "MessageType" in MENU/Kit Edit/Voice sia impostato su "note". Non verrà prodotto alcun suono se non è impostato su "note". • Assicurarsi che il parametro "VelLo" di MENU/Kit Edit/Voice/MessageType non sia impostato su un valore troppo alto. I pad producono suoni solo se vengono colpiti più forte rispetto al valore impostato qui. • Assicurarsi che il parametro "Minimum Level" in MENU/Trigger/Pad Type o TRIGGER/SETTING/Pad Type non sia impostato su un valore troppo alto, in quanto ciò potrebbe impedire l'emissione del suono. 	
	Impossibile scambiare dati con applicazioni DAW		<ul style="list-style-type: none"> • Se viene attivata la funzione di spegnimento automatico del modulo della serie PRO, qualsiasi connessione con il software DAW andrà persa. Per ripristinare la connessione, chiudere l'applicazione DAW, riaccendere il modulo della serie PRO e riavviare l'applicazione. Si consiglia di disattivare la funzione di spegnimento automatico quando si scambiano dati con un computer. • È necessario un driver per inviare dati audio in Windows (pagina 147) • Assicurarsi che il cavo USB sia stato collegato in modo corretto. 	
	L'unità si spegne in modo imprevisto		Disabilitare la funzione di spegnimento automatico.	
	<p>Il modulo della serie PRO non riceve alcun segnale da switch o trigger</p> <p>Si desidera ripristinare il modulo della serie PRO alle impostazioni di fabbrica</p>		Utilizzare la funzione Factory Reset per ripristinare le impostazioni predefinite.	

Tipo di effetto

● *Ambi Type*

Nome	Descrizione
No Effect	Bypass senza applicazione di alcun effetto.
Hall 1	Riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto.
Hall 2	
Hall 3	
Hall 4	
Room 1	
Room 2	Riverbero che simula l'acustica di una stanza.
Room 3	
Room 4	
Room 5	
Plate 1	
Plate 2	Riverbero che simula una piastra metallica.
Stage	Riverbero che simula l'acustica di un palco.
Space Simulator	Effetto che simula il suono riverberante in uno spazio ampio come un tunnel, una grotta e così via.
Reverb+Gate	Effetto che combina un effetto Gated Reverb e Reverb.
Reverb+Chorus	Effetto che combina un effetto Chorus e Reverb.
Reverb+Phaser	Effetto che combina un effetto Phaser e Reverb.
Reverb+Flanger	Effetto che combina un effetto Flanger e Reverb.
Reverb+Harmonic	Effetto che combina un effetto Harmonic Enhancer e Reverb.
Reverb+RingMod	Effetto che combina un effetto Ring Modulator e Reverb.

● **Fx1 Type**● **Fx2 Type**

Nome	Descrizione	
No Effect	Bypass senza applicazione di alcun effetto.	
Gated Reverb	Simulazione di riverbero con gate.	
Reverse Reverb	Simulazione di una riproduzione inversa del riverbero con gate.	
Early Ref 1	Questo effetto isola solo i componenti di riflessione iniziale del riverbero.	
Early Ref 2		
Early Ref 3		
Early Ref 4		
Early Ref 5		
Tempo Delay 8th	L'effetto sincronizza la lunghezza del delay con il tempo di una croma.	(*)
Tempo Delay Tri	L'effetto sincronizza la lunghezza del delay con il tempo di una terzina di semiminime.	(*)
Tempo Delay Dot	L'effetto sincronizza la lunghezza del delay con il tempo di una croma puntata.	(*)
G Chorus	Effetto Chorus che produce una modulazione più ricca e complessa rispetto al coro normale.	
2 Modulator	Effetto Chorus che consiste nella modulazione di pitch e ampiezza.	
SPX Chorus	Effetto che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e spazio al suono.	
Symphonic	Effetto Chorus a tre fasi che utilizza un'onda LFO complessa.	
Ensemble Detune	Effetto Chorus senza modulazione, creato aggiungendo un suono con un leggero cambio di pitch.	
VCM Flanger	Questi effetti simulano le caratteristiche di un flanger analogico utilizzato negli anni '70, ricreando un effetto flanger caldo e di elevata qualità.	
Classic Flanger	Flanger di tipo convenzionale.	
Tempo Flanger	Flanger sincronizzato sul tempo.	(*)
Dynamic Flanger	Flanger controllato in modo dinamico.	
AmbienceFlanger	Flanger che aggiunge riflessioni iniziali.	
VCM Phaser	Questo effetto simula le caratteristiche dei phaser analogici utilizzati negli anni '70, ricreando un effetto phaser caldo e di elevata qualità. Si tratta di un phaser stereo con tecnologia VCM per la produzione di un suono tipo vintage.	
Tempo Phaser	Phaser sincronizzato sul tempo.	(*)
Dynamic Phaser	Shifter di fase controllato in modo dinamico.	
VCM Auto Wah	Modula il tono tramite LFO.	
VCM Touch Wah	Modula il tono tramite l'ampiezza.	
Ring Modulator	Effetto che modifica il pitch mediante l'applicazione della modulazione di ampiezza alla frequenza di entrata.	
Dynamic RingMod	Modulazione ring controllata in modo dinamico.	
Auto Synth 1	Elabora il segnale di entrata trasformandolo in un suono di tipo sintetizzatore.	
Auto Synth 2		
Auto Synth 3		
TempoSpiralizerP	Spiralizer con LFO sincronizzato sul tempo.	(*)
Tech Modulation	Aggiunge una sensazione unica di modulazione, simile alla modulazione ring.	
Pitch Change 1	Cambia il pitch del segnale di entrata.	
Pitch Change 2		

(*) L'effetto cambia in base all'impostazione del tempo del modulo.

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

Nome	Descrizione	
Thru	Nessun effetto.	
Analog Delay 1	Delay analogico guidato da chip BBD (bucket-brigade device) con impostazione del delay breve.	
Analog Delay 2	Delay analogico guidato da chip BBD (bucket-brigade device) con impostazione del delay lungo.	
G Chorus	Effetto Chorus che produce una modulazione più ricca e complessa rispetto al coro normale.	
2 Modulator	Effetto Chorus che consiste nella modulazione di pitch e ampiezza.	
SPX Chorus	Effetto che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e spazio al suono.	
Symphonic	Effetto Chorus a tre fasi che utilizza un'onda LFO complessa.	
VCM Flanger	Questi effetti simulano le caratteristiche di un flanger analogico utilizzato negli anni '70, ricreando un effetto flanger caldo e di elevata qualità.	
Dynamic Flanger	Flanger controllato in modo dinamico.	
VCM Phaser	Questo effetto simula le caratteristiche dei phaser analogici utilizzati negli anni '70, ricreando un effetto phaser caldo e di elevata qualità. Si tratta di un phaser stereo con tecnologia VCM per la produzione di un suono tipo vintage.	
Dynamic Phaser	Shifter di fase controllato in modo dinamico.	
Overdrive	Distorsione stereo.	
Compressor	Compressore convenzionale.	
Lo-Fi	Peggiora la qualità audio del segnale di entrata per ottenere un suono lo-fi.	
Noisy	Aggiunge disturbi al suono attuale.	
Turntable	Simula il disturbo di una registrazione analogica.	
Bit Crusher	Produce distorsione riducendo la risoluzione o la larghezza di banda del suono digitale.	
Dynamic RingMod	Modulazione ring controllata in modo dinamico.	
Dynamic Filter	Filtro controllato in modo dinamico.	
TempoSpiralizrF	Spiralizer con LFO sincronizzato sul tempo.	(*)
Tech Modulation	Aggiunge una sensazione unica di modulazione, simile alla modulazione ring.	
Control Filter	Filtro controllato in modo manuale.	
Ring Modulator	Effetto che modifica il pitch mediante l'applicazione della modulazione di ampiezza alla frequenza di entrata.	
Presence	Effetto per far emergere la presenza nascosta nei suoni in ingresso.	
Harmo Enhancer	Stratifica armoniche aggiuntive al segnale di entrata per dare risalto al suono.	
Pitch Change	Cambia il pitch del segnale di entrata.	
PROX 4Tap Delay 8th	Quattro effetti delay separati sono sincronizzati con il tempo di una croma.	(*)
PROX 4Tap Delay 16th	Quattro effetti delay separati sono sincronizzati con il tempo di una semicroma.	(*)
PROX 4Tap Delay 32nd	Quattro effetti delay separati sono sincronizzati con il tempo di una biscroma.	(*)
PROX High Gain	Variazione dell'effetto overdrive.	
PROX Modern	Variazione dell'effetto overdrive.	
PROX Crunch	Variazione dell'effetto overdrive.	

(*) L'effetto cambia in base all'impostazione del tempo del modulo.