

Drum Trigger Modul

DTX-PRO

DTX-PROX

Referenzhandbuch für Ver. 2
DE

Die wichtigsten Aktualisierungen der Version 2	Siehe Seite
<ul style="list-style-type: none"> Sie können jetzt die Anschlagstärke für das Probehören von Trigger-Eingängen ändern (AUDITION VELOCITY). 	13
<ul style="list-style-type: none"> Das Seitenlayout des Bildschirms MENU/Kit Edit/Voice wurde vollständig überarbeitet. Sie können jetzt zuerst eine Ebene auswählen und dann die Trigger-Eingangsquelle bearbeiten, was die Bearbeitung erleichtert. In diesem Bildschirm wurden die folgenden Funktionen hinzugefügt: <ul style="list-style-type: none"> Sie können jetzt für eine Voice auswählen, dass sie monophon erklingt (Layer/Mono/Poly). Sie können jetzt Voices auswählen, die Sie von der simultanen Wiedergabe ausschließen möchten (Layer/AltGroup). Sie können jetzt ganz einfach verschiedene Einstellungen konfigurieren, mit denen Sie die Voice-Ebenen nutzen können (LayerType, LayerMix). 	13, 36–44
<ul style="list-style-type: none"> Mit dem [EFFECT]-Regler können Sie die Gesamtlautstärke der Performance einstellen. Sie können jetzt für jede Ebene festlegen, ob sich die Lautstärke der Trigger-Eingangsquelle anpassen lässt oder nicht. (Menu/Kit Edit/Kit Modifier/Other/EffectKnobVol) 	32
<ul style="list-style-type: none"> Dem beim Anschlagen der Pads erzeugten Anschlagstärkekurve wurden zwei Optionen hinzugefügt, so dass genauere Einstellungen ermöglicht werden. 	48
<ul style="list-style-type: none"> Eine einfache Methode, Übersprechen zwischen Pads zu verhindern, wurde hinzugefügt. 	52
<ul style="list-style-type: none"> Die Einstellwerte für MENU/Utility/General/Humanize wurde von „off, on“ auf „off, 1, 2“ geändert, wodurch Sie eine natürlichere Klangvariation erzeugen können, wenn Sie dasselbe Pad mehrmals anschlagen. 	56
<ul style="list-style-type: none"> Auf der letzten Seite von MENU/Utility/Pad wurden zwei Parameter hinzugefügt. Mit dem Parameter „HH Pitch Up“ können Sie jetzt angeben, ob die Tonhöhe angehoben wird, wenn das Hi-Hat-Pedal vollständig heruntergedrückt wird. Mit dem Parameter „Note Map“ können die Kits dieses Produkts einfacher dafür eingerichtet werden, dass sie von anderen MIDI-Geräten (z. B. einem Drum-Trigger-Modul) empfangene MIDI-Meldungen gespielt werden können. 	60
<ul style="list-style-type: none"> Sie können jetzt den Parameter RecordingSource verwenden, um die Audio-Wiedergabe vom Recorder von der Aufnahme auszuschließen (RECORDER/SETTING/RecordingSource). In diesem Fall zeichnet der Recorder, auch wenn Sie während der Aufnahme etwas abspielen, nur den Klang Ihres Spiels auf, aber nicht den wiedergegebenen Sound. 	110
<ul style="list-style-type: none"> Wenn RECORDER/SETTING/PlayMode auf „stereo“ eingestellt ist, können Sie für jedes Ausgabeziel „on“ (das Signal wird ausgegeben) oder „off“ (das Signal wird nicht ausgegeben) auswählen. 	111
<ul style="list-style-type: none"> Es wurde eine USB-Trigger-Link-Funktion hinzugefügt. Hierdurch ist der Empfang von MIDI-Nachrichten von einem anderen MIDI-Gerät möglich, das am [USB TO DEVICE]-Anschluss angeschlossen ist. 	148

Unterschiede zwischen DTX-PRO und DTX-PROX	5
DTX-PRO	5
DTX-PROX	5
Anmerkungen zum Referenzhandbuch	6
Links zu den Benutzerhandbüchern	7
DTX-PRO Benutzerhandbuch	7
DTX-PROX Benutzerhandbuch	8
So erzeugen die Trigger den Klang	9
Beziehungen zwischen Trigger-Eingangsbuchsen, Trigger-Eingängen und Trigger-Eingangsquellen	9
Input Mode (Eingangsmodus) der Trigger-Eingangsbuchsen	10
Per Trigger gespielte Sounds (Inst und Voice)	11
Voices und Layers	11
User-Voices	12
Importieren in User-Voices	12
Ändern der Art, wie eine User-Voice gespielt wird (einmal oder als Loop)	12
Bearbeiten und Probehören von User-Voices	12
Auswählen des Trigger-Eingangs oder der Trigger-Eingangsquelle	13
Einzelne Einstellungen der Trigger-Eingänge	14
Einzelne Einstellungen der Trigger-Eingangsquellen	14
Pad-Auswahl (DTX-PROX)	15
Design des Effektprozessors	16
Auf die einzelnen Kits angewendete Effekte	17
System-Effekte	18
Interner Speicher der Module der PRO-Serie	19

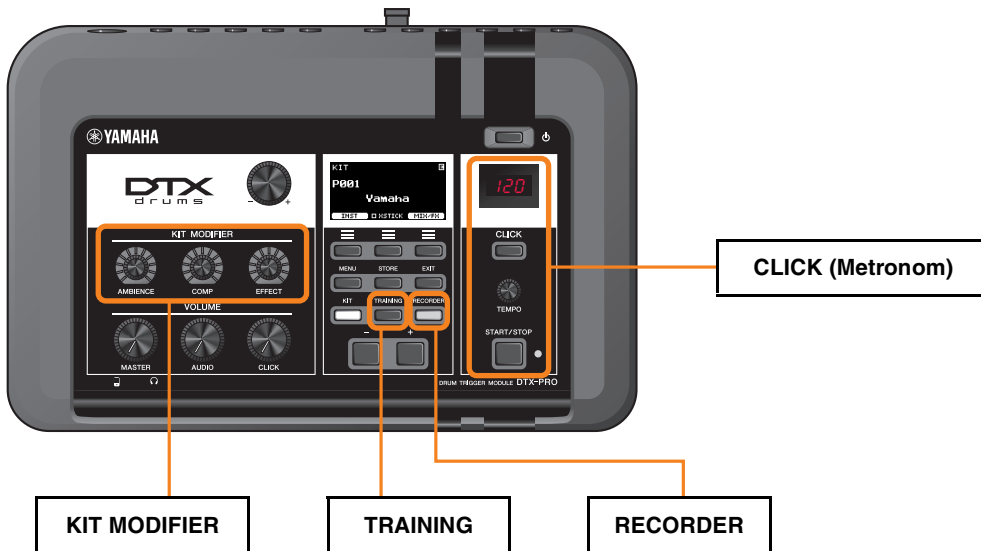
MENU-Taste	20
<hr/>	
Grundsätzliche Bedienung über den Bildschirm	20
Funktionsliste	21
Parameterbeschreibungen	27
<i>Kit Edit</i>	27
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX)	46
Training (DTX-PROX)	54
<i>Utility</i>	55
<i>Master EQ</i>	66
<i>Phones EQ</i>	69
<i>Job</i>	72
<i>File</i>	86
<i>Bluetooth</i> (DTX-PROX)	98
<i>Factory Reset</i> (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen)	99
<i>Version</i>	101
KIT-Modus	102
<hr/>	
Spielen importierter Audiodateien als Inst-Sounds	102
CLICK-Modus	105
<hr/>	
Liste der Funktionseinstellungen in SETTING ([F3])	105
Beschreibungen der Parameter in SETTING ([F3])	106
Spielen importierter Audiodateien als Click-Sounds	108
RECORDER-Modus	109
<hr/>	
Liste der Funktionseinstellungen in SETTING ([F3])	109
Beschreibungen der Parameter in SETTING ([F3])	110
Üben mit der Training-Funktion	112
<hr/>	
Starten und Beenden der Training-Funktionen	113
Einzelheiten zu den Training-Typen	115
Beschreibungen der Parameter in SETTING ([F3])	124

PROX	Fader Select FX	131
	Ändern des Effektanteils für jedes Inst	131
PROX	Fader Select CUSTM	133
	Konfigurieren eigener Einstellungen	133
PROX	LIVE SET-Modus	134
	LIVE SET	134
	LIVE SET-Funktionsliste	134
	Beschreibung der LIVE-Funktionen ([F1])	135
	Funktionsbeschreibung für SETTING ([F3])	135
	Bearbeiten von Live-Sets	135
	Auswählen des zu bearbeitenden Steps des LIVE SET	135
	Steps speichern	137
	Abstimmen des Clicks auf das Tempo der Audiodatei	139
	Löschen von Steps	140
	Sortieren der Steps	141
	Speichern eines eigenen Live-Sets unter einem neuen Namen	141
	Verwenden der gespeicherten Live-Sets	142
	Einstellungen für Live-Auftritte	144
	Einstellungen	144
	Funktionen	145
	Anschließen eines Computers	146
	Installieren des <i>Yamaha Steinberg USB Driver</i>	147
	Verwenden von DAW-Software	147
	Anschließen anderer MIDI-Geräte über USB	148
	Fehlerbehebung	149
	Verzeichnis	155
	Effekttyp	155

Unterschiede zwischen DTX-PRO und DTX-PROX

DTX-PRO

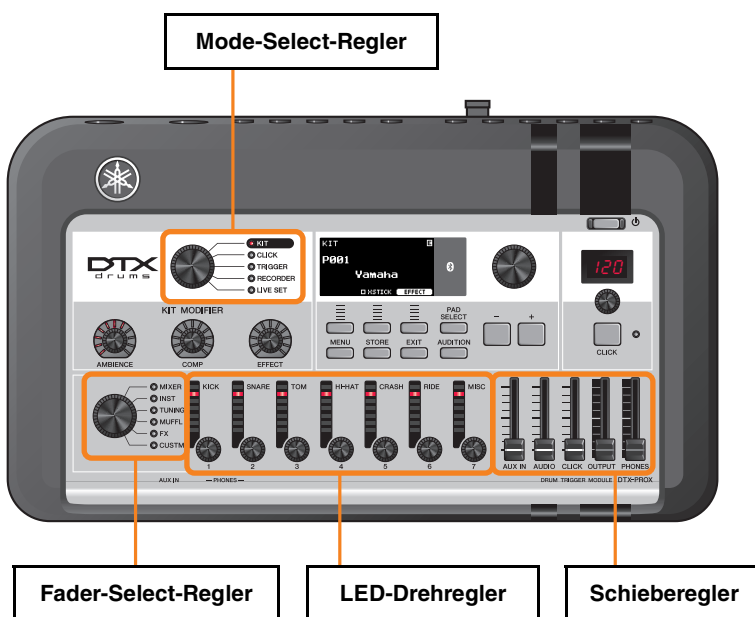
Das DTX-PRO bietet Grundfunktionen wie Click (Metronom), Recorder (Aufnahme) und Übungsfunktionen (Training). Darüber hinaus können Sie mit den KIT MODIFIER-Reglern die Einstellungen AMBIENCE, COMP und EFFECT intuitiv steuern. Verschiedene Training-Menüs können über die [TRAINING]-Taste aufgerufen werden.



DTX-PROX

Das DTX-PROX bietet neben denselben Funktionen wie die des DTX-PRO zusätzlich Live-Set-Funktionen und Einzelausgänge ((INDIVIDUAL OUTPUT)).

Mit der [MENU]-Taste kann auf die gleichen Training-Menüs wie am DTX-PRO zugegriffen werden.



- Bedienelemente, die eine intuitive Bearbeitung ermöglichen (wie Schieberegler und LED-Drehregler).
- Live-Set-Funktion und verschiedene Ein- und Ausgangsbuchsen (INDIVIDUAL OUTPUT und AUX IN), nützlich für Live-Auftritte.
- Mehrere Trigger-Setups einrichten und speichern
- *Bluetooth*® Audiounterstützung (bei mit *Bluetooth* ausgestatteten Modellen)

Anmerkungen zum Referenzhandbuch

Modellbezeichnung

Dieses Dokument bezeichnet das DTX-PRO und das DTX-PROX gemeinsam als „Module der PRO-Serie“.

Die folgenden Symbole und Hintergrundfarben werden verwendet, um die einzelnen Modelle voneinander zu unterscheiden.

PRO	Gilt nur für das DTX-PRO
PROX	Gilt nur für das DTX-PROX
PROX-with-Bluetooth	Gilt nur für das DTX-PROX (mit <i>Bluetooth</i> ausgestattete Modelle)

„ACHTUNG“ und „HINWEIS“

ACHTUNG	Beschreibung von Problemen, die Ausfall oder Beschädigung des Geräts, Fehlfunktion oder Datenverlust zur Folge haben können
HINWEIS	Ergänzende Beschreibungen

Links zu den Benutzerhandbüchern

Nachfolgend finden Sie eine Liste von Links zu den Benutzerhandbüchern.

● DTX-PRO Benutzerhandbuch

Seite	Beschreibung	Link (Verknüpfung zu URL)
4	ACHTUNG Systemeinstellungen	Interner Speicher der Module der PRO-Serie (Seite 19)
4	ACHTUNG Speichern von Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk oder Computer	MENU/File/Save
11	[MENU]-Taste	MENU-Taste (Seite 20)
13	Verwenden eines Computers	Anschließen eines Computers (Seite 146)
16	Kopfhörer-EQ	MENU/Phones EQ
17	Ändern von Trigger-Einstellungen	MENU/Job/Trigger
20	Sichern von Daten	MENU/File/Save
22	Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks	MENU/File/Format
29	Recall-Funktion	MENU/Job/Kit/Recall
31	Einstellen der Lautstärke der einzelnen Pads oder Pad-Bereiche	MENU/Kit Edit/Volume
35	Ändern des Schlagzeug-Set-Sounds	MENU/Kit Edit
37	Importieren von Audiodateien	KIT-Modus: Spielen importierter Audiodateien als Inst-Sounds (Seite 102)
40	Ändern weiterer Einstellungen für den Click	CLICK/SETTING
42, 43	Ändern weiterer Einstellungen für den Recorder	RECORDER/SETTING
42	Exportieren des auf dem DTX-PRO aufgenommenen Spiels als Audiodatei	MENU/Job/Recorder/Export Audio
46	Auswählen von Training-Songs, Training-Dauer (Timer-Einstellungen), Schwierigkeitsgrade und weitere Einstellungen	TRAINING/SETTING
57	Einstellen der anderen Trigger-Eingänge	MENU/Trigger/Input Mode
58	Pad-Typ-Einstellungen	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
61	Anschließen an einen Computer	Anschließen eines Computers (Seite 146)
64, 65	Problemlösungen – Pad-Typ-Einstellungen	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
65	Fehlerbehebung – Doppelauslösung, Übersprechen	Doppelauslösung: MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime Übersprechen: MENU/Trigger/Crosstalk
65	Fehlerbehebung – Prüfen des verfügbaren Speicherplatzes auf dem USB-Flash-Laufwerk	MENU/File/Memory Info

● **DTX-PROX Benutzerhandbuch**

Seite	Beschreibung	Link (Verknüpfung zu URL)
4	ACHTUNG Systemeinstellungen	Interner Speicher der Module der PRO-Serie (Seite 19)
4	ACHTUNG Speichern von Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk oder Computer	MENU/File/Save
11	Trigger-Eingang Trigger-Eingangsquelle	So erzeugen die Trigger den Klang (Seite 9)
11	[MENU]-Taste	MENU-Taste (Seite 20)
13	[AUX IN]-Buchse (Auxiliary-Eingang)	MENU/Utility/Input Output
13	Verwenden eines Computers	Anschließen eines Computers (Seite 146)
20	Sichern von Daten	MENU/File/Save
22	Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks	MENU/File/Format
25	Ein- und Ausschalten der <i>Bluetooth</i> -Funktion	MENU/Bluetooth
32	Recall-Funktion	MENU/Job/Kit/Recall
34	Ändern des Schlagzeug-Set-Sounds	MENU/Kit Edit
35	Einstellen der Lautstärke der einzelnen Pads oder Pad-Bereiche	MENU/Kit Edit/Volume
36	Auswählen des Pads mit der [PAD SELECT]-Taste	Pad-Auswahl (Seite 15)
37	Importieren von Audiodateien	KIT-Modus: Spielen importierter Audiodateien als Inst-Sounds (Seite 102)
39	Ändern des Effektanteils für jedes „Inst“	Fader Select FX (Seite 131)
39	Master EQ, Phones EQ Gain (EQ-Anhebung), Lautstärke der einzelnen Click-Zählzeiten, die Send-Einstellungen für MIDI Control Changes sowie weitere individuelle Einstellungen	Fader Select CUSTM (Seite 133)
43	Ändern weiterer Einstellungen für den Click	CLICK/SETTING
45	Trigger-Einstellungen ändern	TRIGGER/SETTING
46, 47	Ändern weiterer Einstellungen für den Recorder	RECORDER/SETTING
46	Exportieren des auf dem DTX-PROX aufgenommenen Spiels als Audiodatei	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	Ändern der Routing-Einstellungen für die Einzelausgänge – [INDIVIDUAL OUTPUT]	MENU/Utility/Indiv Out
51	Einstellen der anderen Trigger-Eingänge	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	Anschließen an einen Computer	Anschließen eines Computers (Seite 146)
57, 58	Problemlösungen – Pad-Typ- und Trigger-Einstellungen	TRIGGER/SETTING
57	Fehlerbehebung – MENU/Utility/Output Gain	MENU/Utility/Output Gain
58	Fehlerbehebung – Doppelauslösung, Übersprechen	Doppelauslösung: TRIGGER/SETTING/Pad Type/RejectTime Übersprechen: MENU/Trigger/Crosstalk
59	Fehlerbehebung – Prüfen des verfügbaren Speicherplatzes auf dem USB-Flash-Laufwerk	MENU/File/Memory Info

So erzeugen die Trigger den Klang

Der Begriff „Trigger“ bezeichnet die bei jedem Anschlagen eines Pads erzeugten Trigger-Signale (Informationen über die Stärke und die Position des Schlags auf dem betreffenden Pad). Die Drum-Trigger-Module geben Sounds wieder, wenn Trigger-Signale an den Trigger-Eingangsbuchsen empfangen werden.

Beziehungen zwischen Trigger-Eingangsbuchsen, Trigger-Eingängen und Trigger-Eingangsquellen

Dieser Abschnitt erklärt die Beziehungen zwischen den Trigger-Eingangsbuchsen, den Trigger-Eingängen und den Trigger-Eingangsquellen.

Trigger-Eingangsbuchsen

Die Trigger-Eingangsbuchsen der Module der PRO-Serie sind die Anschlüsse [1]SNARE bis [14].

Durch Umschalten des Input Mode (Eingangsmodus) der Buchsen [12]KICK/[13], [6]TOM3/[7], [4]TOM2/[5] und [2]TOM1/[3] können Sie zwischen Trigger-Eingang und Trigger-Eingangsquelle wechseln.

Die [1]SNARE-Buchse und die Buchse [14] können für ein Single-Piezo-3-Zonen-Pad oder ein Multi-Piezo-2-Zonen-Pad verwendet werden. (Die Einstellung wird automatisch mit dem ausgewählten *PadType* geändert.)

Trigger-Eingangsquellen

Eine Trigger-Eingangsquelle ist das Trigger-Signal, das von den jeweiligen Zonen eines Pads übertragen wird.

Wenn die Module der PRO-Serie ein Trigger-Signal von einem Pad empfangen, spielen sie die Trigger-Eingangsquelle.

Trigger-Eingangsbuchse	Name des Trigger-Eingangs	Name der Trigger-Eingangsquelle
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

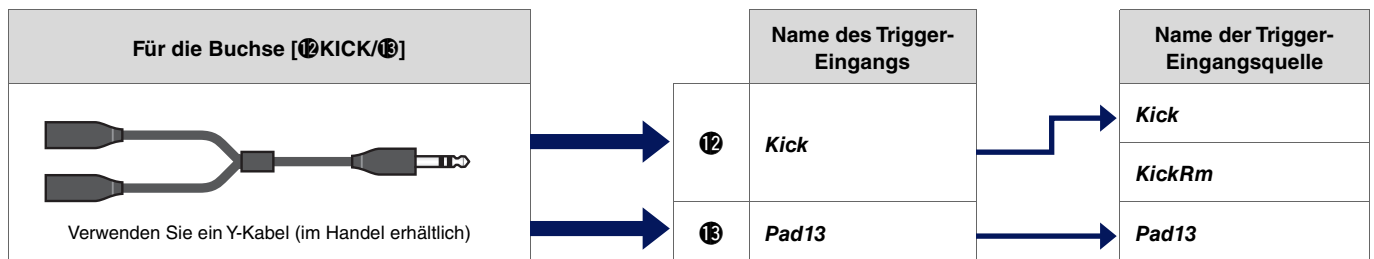
Trigger-Eingangsbuchse	Name des Trigger-Eingangs	Name der Trigger-Eingangsquelle
10	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
11	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
		HhFtSp
12	Kick	Kick
		KickRm
13	Pad13	Pad13
14	Pad14	Pad14Hd
		Pad14Rm1
		Pad14Rm2

Input Mode (Eingangsmodus) der Trigger-Eingangsbuchsen

Sie können den Input Mode (Eingangsmodus) für die Buchsen [12]KICK/[13], [6]TOM3/[7], [4]TOM2/[5] und [2]TOM1/[3] festlegen. Die verfügbaren Modi sind „*separate*“ (getrennt) und „*paired*“ (gepaart).

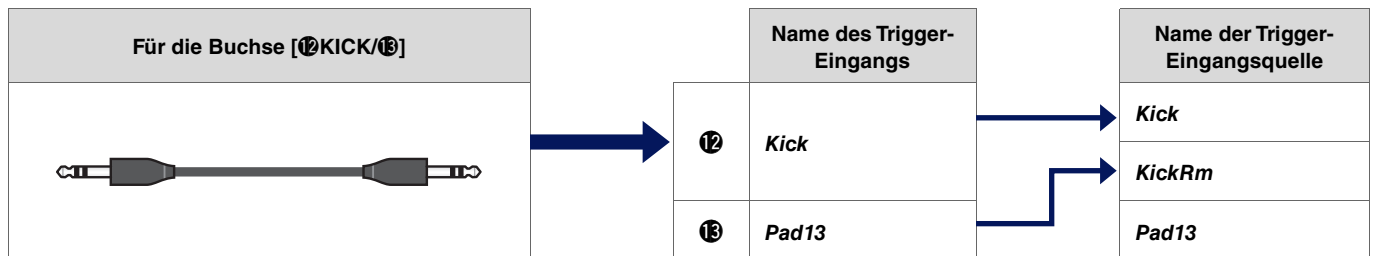
separate

In der Einstellung „*separate*“ ist die Trigger-Eingangsbuchse in zwei einzelne Eingänge für die Verwendung mit zwei „Insts“ (Instruments) getrennt. Beispielsweise ist das Trigger-Signal, das an der Buchse [13] empfangen wird, mit der Trigger-Eingangsquelle „*Pad13*“ verbunden. Der „*KickRm*“-Sound wird nicht erzeugt.



paired

In der Einstellung „*paired*“ wird die Trigger-Eingangsbuchse mit einem Inst verwendet. Beispielsweise ist das Trigger-Signal, das an der Buchse [13] empfangen wird, mit der Trigger-Eingangsquelle „*KickRm*“ verbunden. Der „*Pad13*“-Sound wird nicht erzeugt.



Trigger-Eingangsquellen, die so eingestellt sind, dass sie nicht von den an den Trigger-Eingangsbuchsen angeschlossenen Pads gespielt werden, können über externe MIDI-Geräte gespielt werden. Alternativ können Sie die Taste [F3] auf dem Bildschirm drücken, um die Trigger-Eingangsquelle zu wechseln und probezuhören. Wenn Sie das DTX-PROX verwenden, können Sie mit der Taste [Pad Select] den Bildschirm öffnen, um dort den Trigger-Eingang zu ändern.

Per Trigger gespielte Sounds (Inst und Voice)

Sie können jedem Trigger-Eingang bzw. jeder Trigger-Eingangsquelle ein Inst (Instrument) oder eine Voice zuordnen, welche(s) hierüber gespielt wird.

Inst

„Inst“ bezieht sich auf die einzelnen Schlaginstrumente (Snare, Tom, Cymbal und Kick), die in einem Drum-Set für das Kit verwendet werden. Bei den Modulen der PRO-Serie können Sie für jeden Trigger-Eingang ein anderes Inst verwenden.

Voice

„Voice“ bezeichnet einen der Sounds, aus denen ein „Inst“ besteht. Bei den Modulen der PRO-Serie können Sie für jede Trigger-Eingangsquelle eine andere Voice verwenden. Bei einer akustischen Snare können Sie z. B. einen Fellschlag-Sound, einen freie Rimshot-Sound und einen aufliegenden Rimshot-Sound auf demselben Pad spielen. Jeder dieser verschiedenen Sounds wird Voice genannt. Die Module der PRO-Serie verfügen über interne Voices, die verschiedene Schlaginstrumente, Soundeffekte, elektronische Sounds u. a. umfassen. Zusätzlich zu den internen Voices können Sie Audiodateien importieren und als User-Voices spielen.

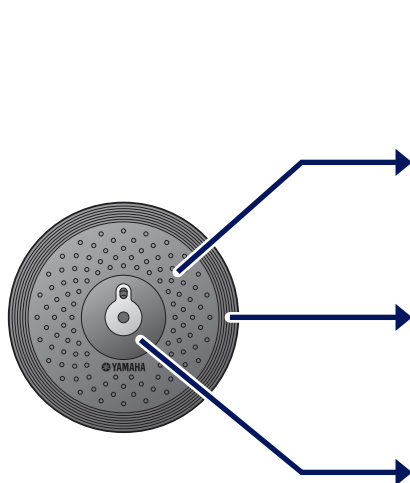
HINWEIS

Sie können importierte Audiodateien verwenden, wenn Sie „User“ aus der Voice-Kategorie auswählen. Die in die Module der PRO-Serie importierte Datei wird „Wave“ genannt. Diese Dateien werden vor dem Import als „Audiodateien“ bezeichnet.

Voices und Layers

Es sind vier Layers (A bis D) für jede Trigger-Eingangsquelle verfügbar. Sie können für jedes Layer eine Voice einrichten, so dass jeder Trigger-Eingangsquelle bis zu vier verschiedene Voices zugewiesen werden können. Sie können alle vier Voices gleichzeitig oder abwechselnd nacheinander spielen. Außerdem können Sie für jedes Layer einen Velocity-Bereich festlegen, so dass Sie je nach Schlagstärke eine andere Voice spielen können.

Beispiel: Verwenden eines Single-Piezo-3-Zonen-Pads als *Crash1*:



Trigger-Eingangsquelle	Layer	Voice	Inst
<i>Crash1Bw</i>	A	Voice	Inst
	B	Voice	
	C	Voice	
	D	Voice	
<i>Crash1Eg</i>	A	Voice	
	B	Voice	
	C	Voice	
	D	Voice	
<i>Crash1Cp</i>	A	Voice	
	B	Voice	
	C	Voice	
	D	Voice	

User-Voices

Zusätzlich zu den internen Voices können Sie Audiodateien importieren und als User-Voices spielen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Audiodateien zu importieren.

Importieren von Audiodateien für Trigger-Eingänge

Importieren Sie eine Audiodatei unter Angabe eines Pads. Alle Eingangsquellen spielen die gleiche Wave.

Importieren von Audiodateien für Trigger-Eingangsquellen

Importieren Sie eine Audiodatei unter Angabe einer Eingangsquelle. Jede Eingangsquelle spielt eine andere Wave. Sie können auch das gewünschte Layer angeben: A, B, C oder D.

Importieren von Audiodateien für Click-Zählzeiten

Sie können die Audiodateien auch den Click-Zählzeiten zuweisen, z. B. Accents (Betonungen) und Viertelnoten.

Mit den oben beschriebenen Bedienvorgängen werden die Waves automatisch einer leeren User-Voice zugewiesen. Dadurch wird eine User-Voice erstellt, die einen Klang erzeugt.

Die User-Voice kann für andere Kits und User-Click-Sets verwendet werden.

Importieren in User-Voices

Sie können bis zu 10 Audiodateien in jede User-Voice importieren.

Es können jedoch nicht mehrere Waves gleichzeitig gespielt werden.

Sie können für jede Wave einen Velocity-Bereich einstellen, so dass je nach Schlagstärke eine andere Wave erklingt.

Wenn sich die Velocity-Bereiche zweier oder mehrerer Waves überlappen, wird die Wave mit der niedrigeren Nummer abgespielt.

Ändern der Art, wie eine User-Voice gespielt wird (einmal oder als Loop)

Allgemein stoppt die Wiedergabe der User-Voice nach einem Durchgang. Um die Wiedergabe der User-Voice in einer Schleife (Loop) zu wiederholen, stellen Sie *MENU/Kit Edit Voice/VoiceHoldMode* auf „on“.

In dieser Einstellung startet und stoppt die Wave abwechselnd bei jedem Schlag auf das Pad.

Bearbeiten und Probehören von User-Voices

Wenn Sie mit der Taste [] in der Bildschirmanzeige *MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit* Sounds probieren, ist nur ein einmaliges Abspielen möglich, und der Sound erklingt in einer festgelegten Geschwindigkeit.

Es werden keine Effekte angewendet.

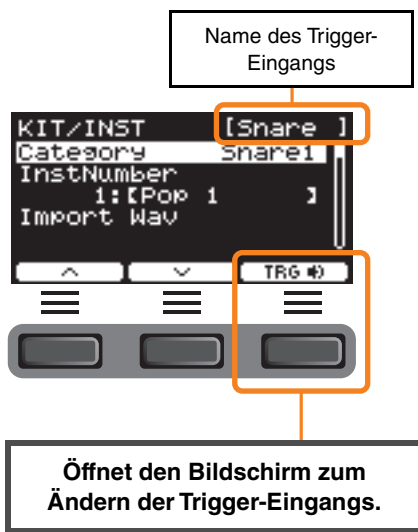
Indem Sie dem Kit eine User-Voice zuweisen, können Sie durch Anschlagen des Pads die Abspielgeschwindigkeit ändern, Effekte anwenden oder Sounds spielen.

Auswählen des Trigger-Eingangs oder der Trigger-Eingangsquelle

Auf dem Bildschirm für die Parameter, für welche die Einstellung Trigger-Eingang oder Trigger-Eingangsquelle relevant ist, wird oben rechts der Name des Trigger-Eingangs bzw. der Trigger-Eingangsquelle sowie deren Layer (A, B, C oder D) angezeigt.

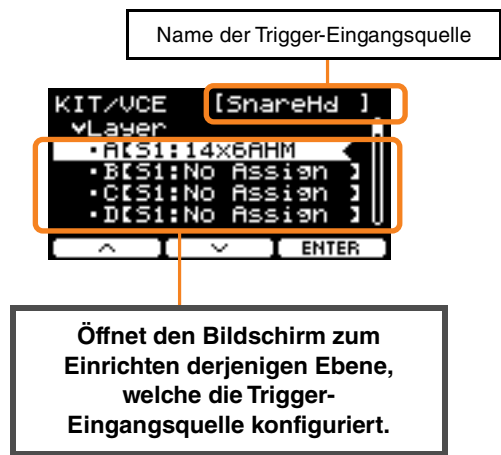
• Bildschirm zum Einstellen eines einzelnen Trigger-Eingangs

Beispiel:
Bei MENU/Kit Edit/Inst



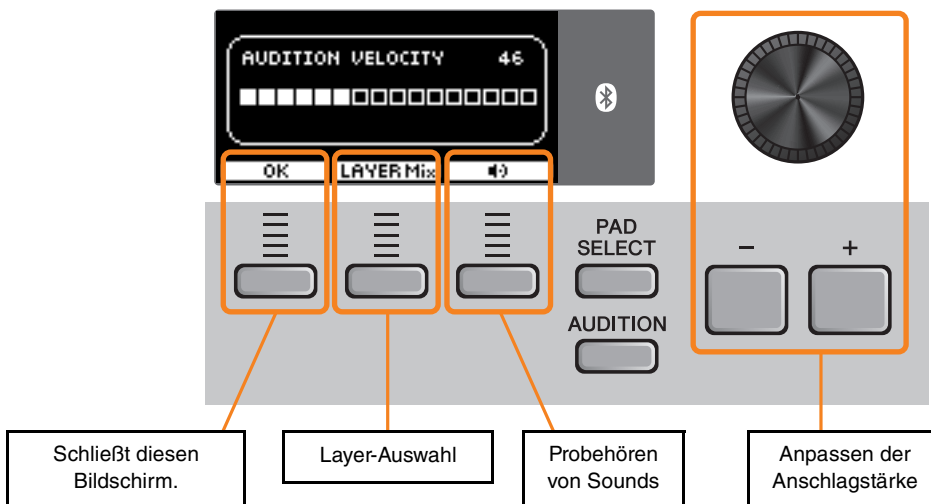
• Bildschirm zum Einstellen einer einzelnen Trigger-Eingangsquelle

Beispiel:
Bei MENU/Kit Edit/Voice/Layer




• AUDITION-VELOCITY-Bildschirm

Wenn eine der Anzeigen [TRG ■] oder [■] unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt wird, können Sie durch gleichzeitiges Drücken der Schaltfläche ([F3]) unterhalb dieser Anzeige und einer der Tasten [-] oder [+] den Bildschirm öffnen, auf dem die Anschlagstärke (Velocity) des Audition-Sounds für den Trigger-Eingang eingestellt werden kann. Beim DTX-PROX können Sie diesen Bildschirm öffnen, indem Sie die Taste [AUDITION] gedrückt halten.

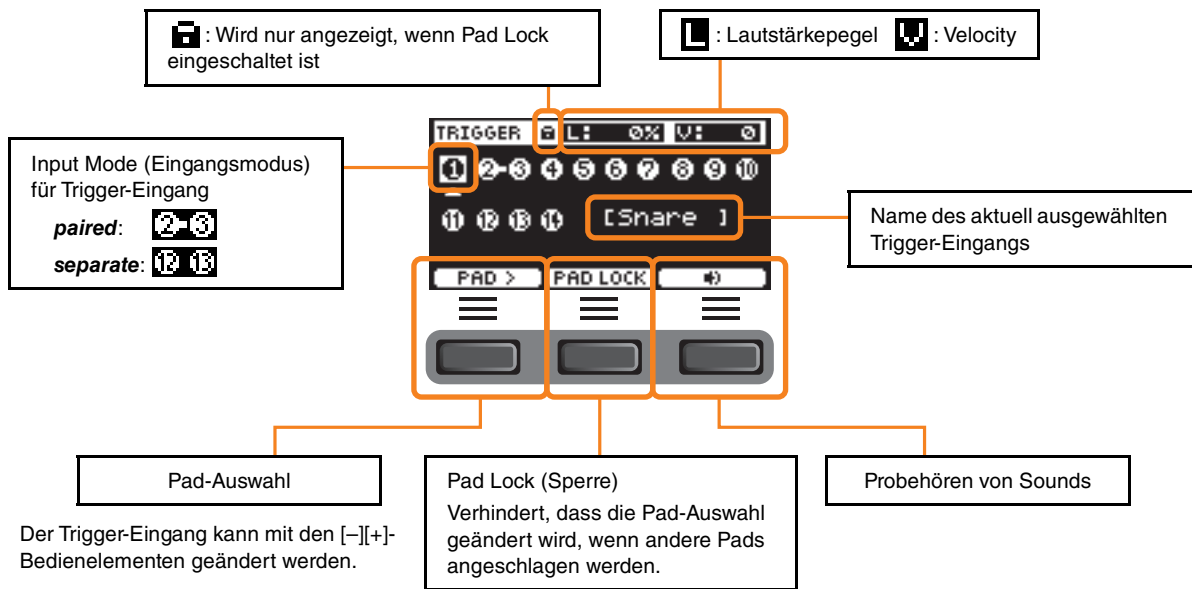


* Die vorstehende Abbildung zeigt das DTX-PROX als Beispiel.


Einzelne Einstellungen der Trigger-Eingänge

Drücken Sie z. B. bei *MENU/Kit Edit/Inst* oder *MENU/Trigger/Pad Type*, oder in einem beliebigen Einstellungsbildschirm, der die Einstellung des Trigger-Eingangs erfordert, die Taste „TRG “ (F3), um den Bildschirm zum Ändern des Trigger-Eingangs zu öffnen. Beim DTX-PROX können Sie diesen Bildschirm öffnen, indem Sie die Taste [PAD SELECT] drücken.

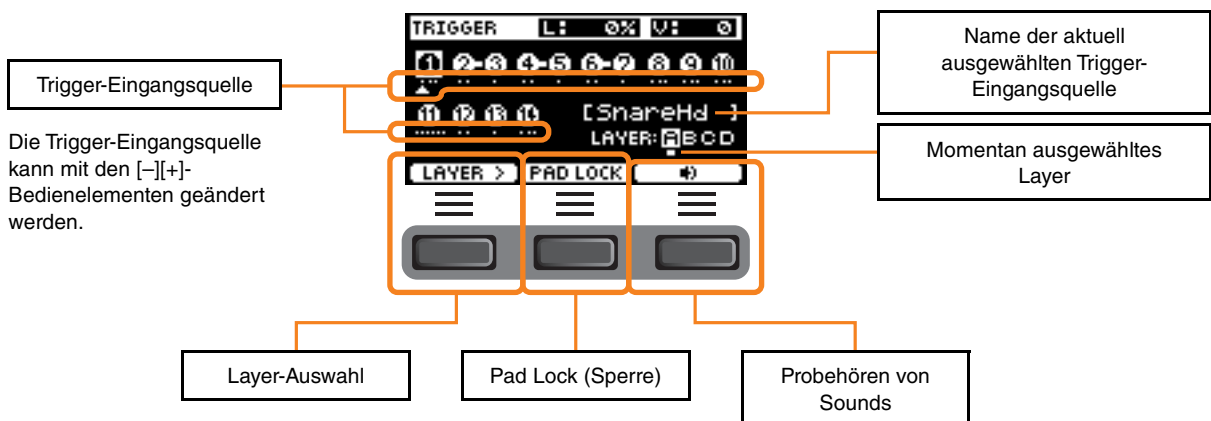
● Bildschirm zum Ändern des Trigger-Eingangs



Einzelne Einstellungen der Trigger-Eingangsquellen

Drücken Sie z. B. bei *MENU/Kit Edit/Voice/Message*, bei *MENU/Utility/Pad* oder auf einem beliebigen Einstellungsbildschirm, bei dem die Trigger-Eingangsquelle eingestellt werden kann, die Taste „TRG “ (F3), um den Bildschirm zum Ändern der Trigger-Eingangsquelle zu öffnen.

● Bildschirm zum Ändern der Trigger-Eingangsquelle



PROX Pad-Auswahl

Durch Drücken der [PAD SELECT]-Taste erscheinen je nach Situation verschiedene Bildschirme.

Wenn Sie das Inst mit dem Fader-Select-Regler und den LED-Drehreglern ändern, verwenden Sie die [PAD SELECT]-Taste, um zwischen *Tom1*, *Tom2* und *Tom3* oder zwischen *Crash1* und *Crash2* umzuschalten.



In anderen Situationen wird durch Drücken der [PAD SELECT]-Taste der Bildschirm zum Ändern des Trigger-Eingangs oder der Bildschirm zum Ändern der Trigger-Eingangsquelle angezeigt.

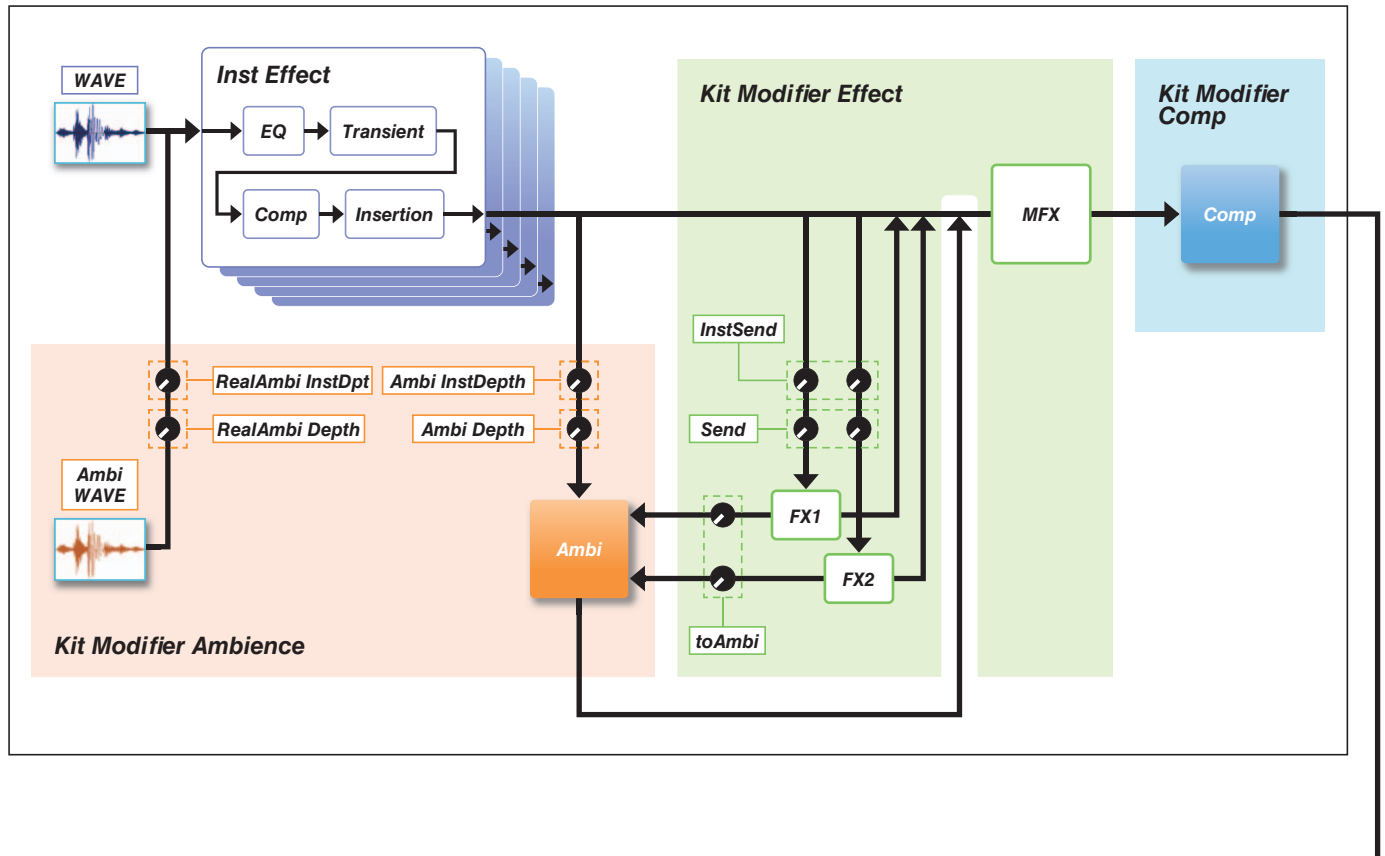
Design des Effektprozessors

DTX-PRO und DTX-PROX haben das gleiche Design, was die Effekt-Blöcke angeht.

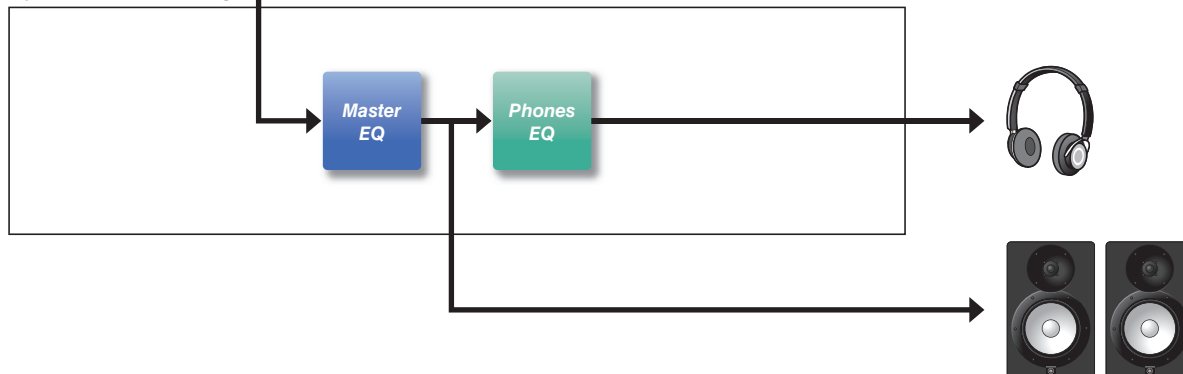
Die Effekte sind in zwei Gruppen unterteilt: Die auf die einzelnen Kits angewendeten Effekte und die auf das gesamte System angewendeten Effekte.

● Effekt-Blockschaltbild

Kit Edit



Systemeinstellung



Auf die einzelnen Kits angewendete Effekte

Der KIT MODIFIER besteht aus drei Blöcken (*Ambience*, *Comp* und *Effect*), und der Effektanteil dieser Blöcke lässt sich mit den entsprechenden Reglern einstellen.

Ambience

Es gibt zwei Arten von Ambience-Effekten (Raumklang/Umgebung), wie unten gezeigt.

- **RealAmbi**

Dies sind die akustischen Eigenschaften eines tatsächlichen Aufbaus in einem Aufnahmestudio. Beachten Sie, dass dieser Effekt für einige Inst-Sounds nicht zur Verfügung steht. Der Effektanteil kann für jedes unterstützte Inst separat eingestellt werden.

- **Ambi**

Dies ist ein Halleffekt, der mittels digitaler Signalverarbeitung hinzugefügt wird. *Ambi Type* und Effektanteil können für jedes Inst eingestellt werden.

Die Curve-Einstellungen für den [AMBIENCE]-Regler bestimmen, wie der Gesamt-Effektanteil von *RealAmbi* und *Ambi* gesteuert wird. Sie können zuerst den Anteil von *RealAmbi* und danach den Anteil von *Ambi* erhöhen.

Wenn Sie ein Inst verwenden, das *RealAmbi* nicht unterstützt, wählen Sie die Curve, bei der *Ambi* von Anfang an wirksam wird.

Comp

Comp (Kompressor) wird auf den Gesamtsound Ihres Spiels angewendet.

Effect

Dies besteht aus den folgenden drei Blöcken.

- **MFX (Master-Effekt)**

Dieser Block ist für Effekte vorgesehen, die auf den Gesamtsound Ihres Spiels angewendet werden. Art und Anteil des Effekts lassen sich einstellen.

- **FX1 (Effekt 1)**

Dieser Block ist für Effekte vorgesehen, die entsprechend der Einstellung des Send-Pegels auf die einzelnen Inst angewendet werden. Mit dem [EFFECT]-Regler können Sie den Gesamt-Send-Pegel einstellen.

- **FX2 (Effekt 2)**

Dies ist ein zusätzlicher Block, der genau wie FX1 funktioniert. Sie können den Effektyp und den Send-Pegel unabhängig von den Einstellungen für FX1 festlegen.

Inst Effect

Diese Effekte können für jedes Inst (also so gesehen jedes Pad) eingestellt werden. Die folgenden vier Effekte sind in Reihe geschaltet.

- ***EQ***

Dies ist ein 3-Band-EQ, der für jedes Band unterschiedliche Gain-, Frequenz- und weitere Einstellungen erlaubt.

- ***Transient***

Stellt Attack und Release ein.

- ***Comp***

Feineinstellung der des Kompressors (Comp).

- ***Insertion***

Hier können dieselben Effektypen verwendet werden wie beim MFX. Beachten Sie jedoch, dass diese Effekte nicht auf *Pad3*, *Pad5*, *Pad7* oder *Pad13* angewendet werden können.

System-Effekte

Master EQ

Dies ist ein 5-Band-EQ, der auf den Gesamtklang Ihres Spiels und der Training-Songs wirkt. Beachten Sie, dass dieser Effekt nicht auf Audiosignale angewendet wird, die vom Aux-Eingang stammen oder die zum Click gehören.

Phones EQ

Dies ist ein 4-Band-EQ, mit dem der Klang für den Kopfhörer angepasst wird.

Interner Speicher der Module der PRO-Serie

Die Daten bearbeiteter Inhalte, die im internen Speicher gespeichert wurden, bleiben auch nach dem Ausschalten erhalten. Trigger-Einstellungen (*MENU/Trigger* am DTX-PRO, oder im TRIGGER-Modus des DTX-PROX) und andere allgemeine Einstellungen (*MENU/Utility*) sowie Systemeinstellungen lassen sich ebenfalls auf diese Art speichern.

Daten, die auf den Modulen der PRO-Serie gespeichert werden können

Die folgenden Datentypen können auf den Modulen der PRO-Serie gespeichert werden.

	DTX-PRO	DTX-PROX
User-Kits	200	
User-Click-Sets	30	
User-Songs	1	
User-Voices	100	
Waves	Bis zu 1000 Bis zu 10 pro User-Voice	
Trigger-Einstellungen	Systemeinstellungen: 1	User-Trigger: 10
Live-Sets	—	10
Weitere allgemeine Einstellungen	1	

ACHTUNG

- Auf Modulen der PRO-Serie aufgenommene Spieldaten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten.
- Es können bis zu 1000 Waves importiert werden, solange die Gesamtspeicherkapazität nicht überschritten wird.

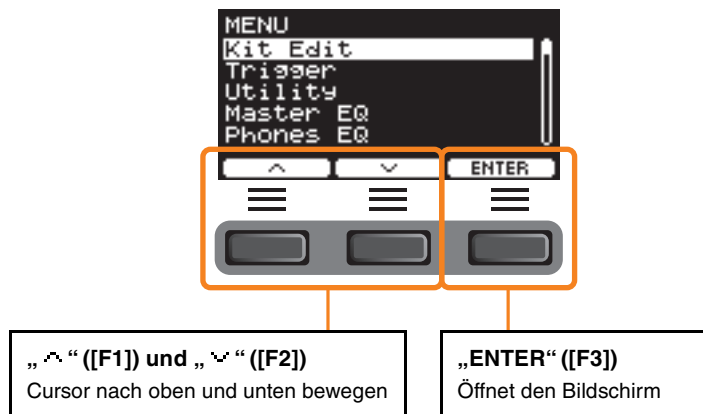
Speichern und Laden von Dateien

Alle in den Modulen der PRO-Serie gespeicherten Daten können auf einem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden. Derartig auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten Daten können zurück in die Module der PRO-Serie geladen werden. Auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte DTX-PROX-Dateien können jedoch nicht in das DTX-PRO geladen werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *MENU/File* (Seite 86).

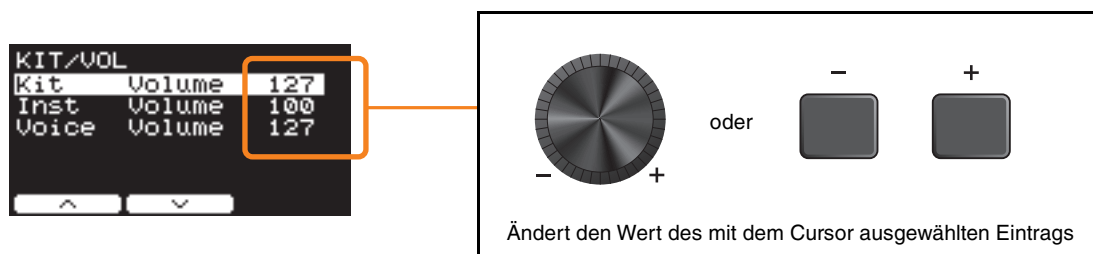
Grundsätzliche Bedienung über den Bildschirm

Der Bildschirm erscheint, wenn Sie die [MENU]-Taste drücken.

Navigation im MENU



Ändern von Parameter-Werten



Lesezeichen-Funktion

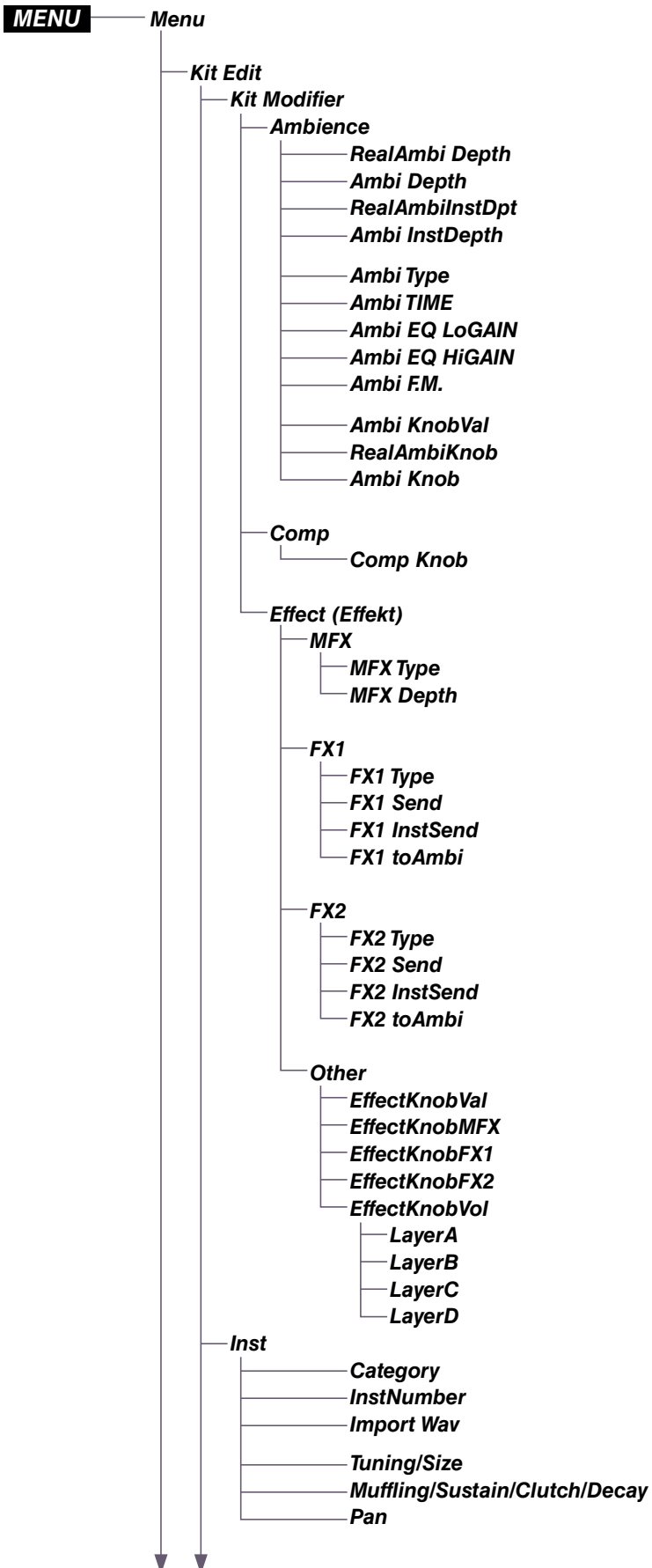


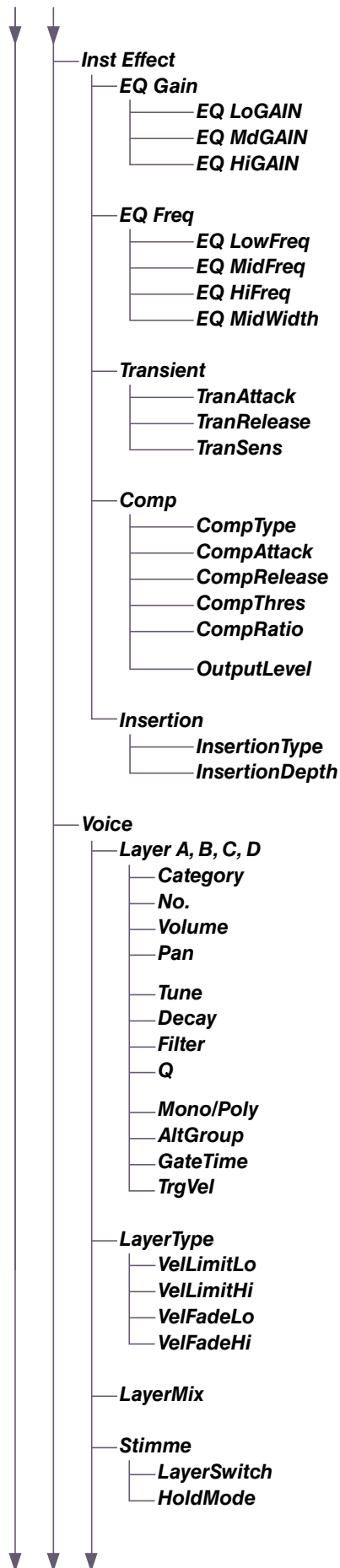
Auf einigen der Bildschirme können Sie Lesezeichen verwenden, um leichter auf häufig aufgerufene und verwendete Parameter zuzugreifen.

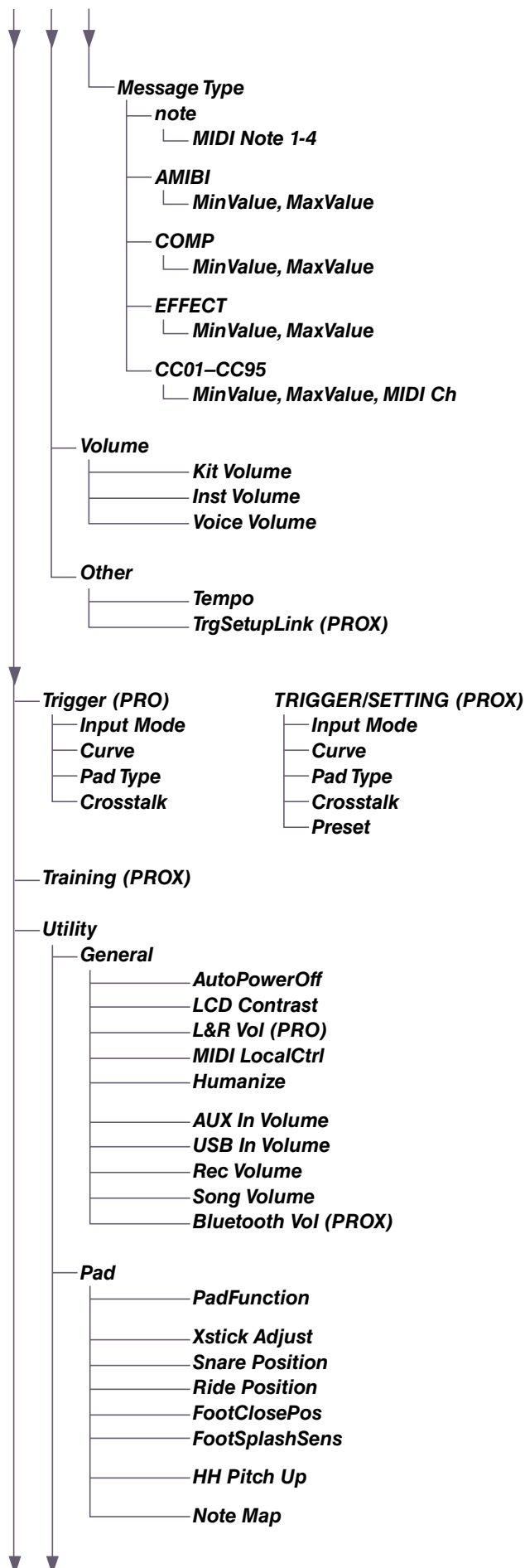
Wählen Sie ein Lesezeichen aus, und drücken Sie dann die Taste unterhalb „ENTER“ ([F3]), um den Bildschirm mit den entsprechenden Parametereinstellungen zu öffnen.

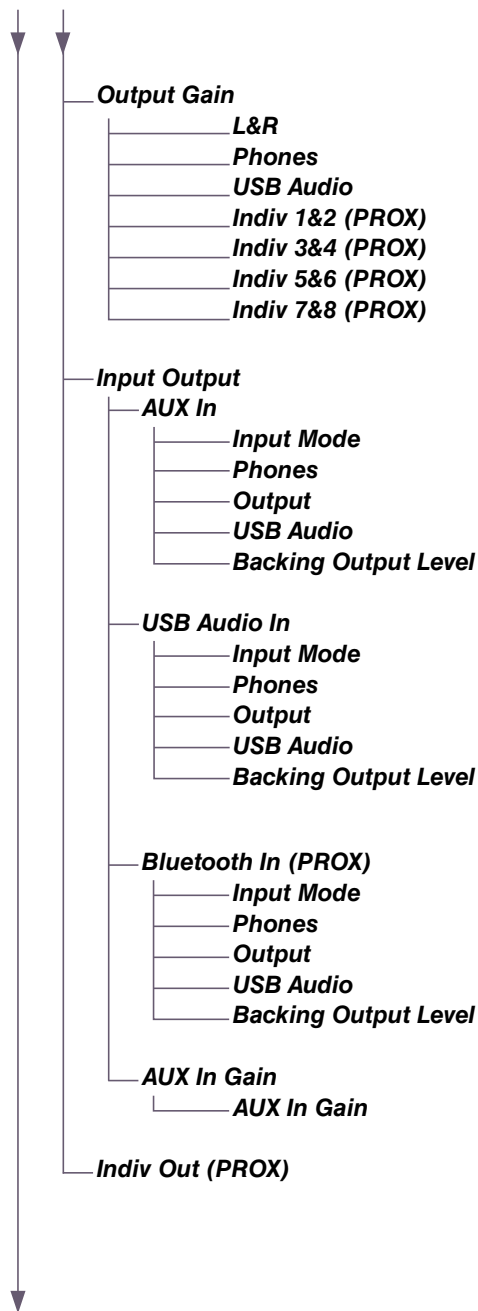
Auf dem Bildschirm für die Parametereinstellungen können Sie die Tasten unterhalb „^“ und „v“ ([F1] und [F2]) verwenden, um den Cursor zwischen den Lesezeichen zu bewegen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Lesezeichen zurückzukehren.

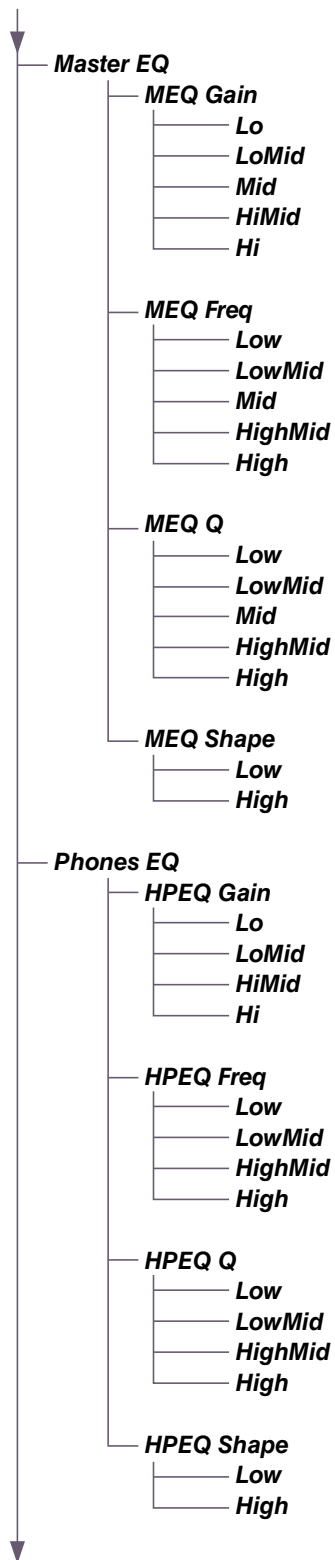
Funktionsliste

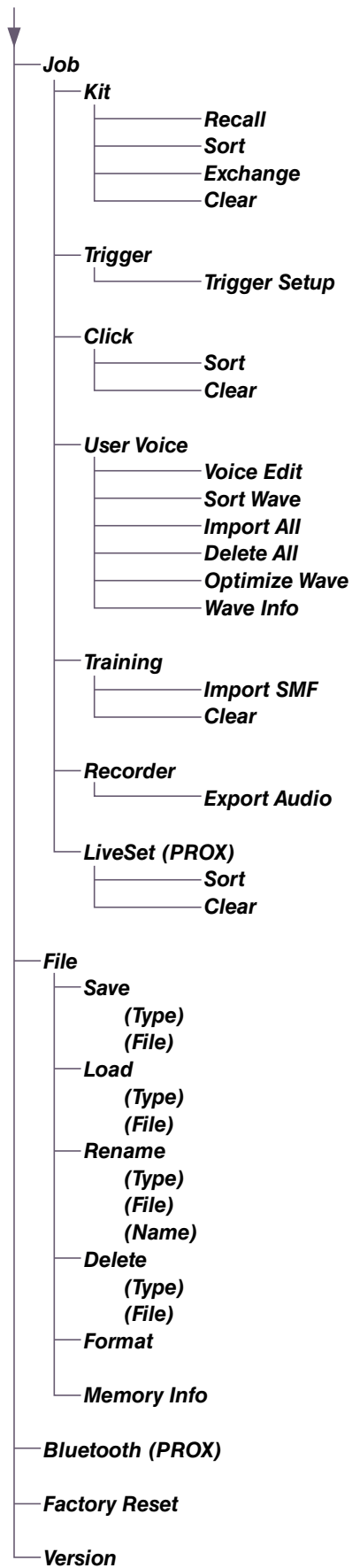












Parameterbeschreibungen

Kit Edit

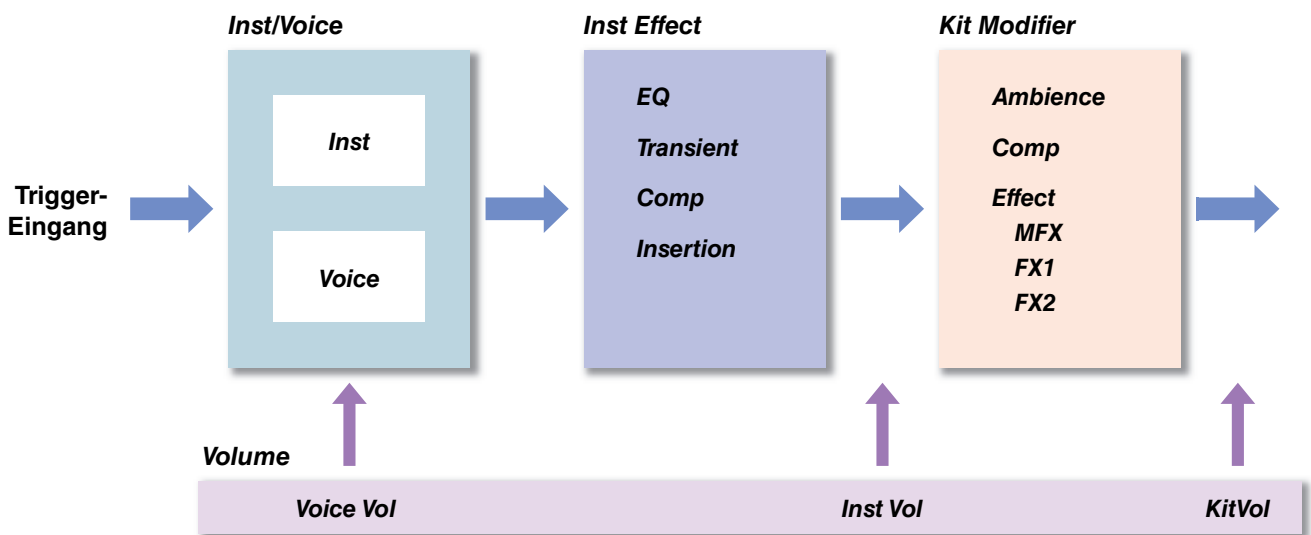
Dieser Abschnitt beschreibt die „**Kit Edit**“-Einstellungen im Menü. Im **Kit Edit** können Sie Kit Modifiers, Insts, Inst-Effekte, Voices, Lautstärke (Volume) und andere Einstellungen konfigurieren.

Mit den Kit Modifiers können Sie die Ambience-, Comp- und Effekteinstellungen wie gewünscht einstellen. Die änderbaren Einstellungen sind die Parameter für jedes Inst, die Effekte für die einzelnen Insts, die Voice-Einstellungen (eingestellt nach Eingangsquelle oder Ebene), die Lautstärkeinstellungen (Master Volume, Inst Volume, Voice Volume) und weitere.

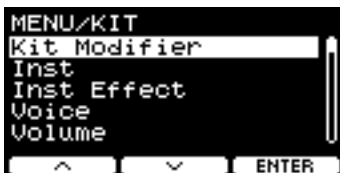
ACHTUNG

Speichern Sie das Kit (Store), sobald es wunschgemäß eingestellt wurde (siehe Benutzerhandbuch). Die Daten eigener Kits gehen verloren, wenn Sie ein anderes Kit auswählen, ohne vorher die Einstellungen gespeichert zu haben.

● Kit-Blockschaltbild



MENU/Kit Edit

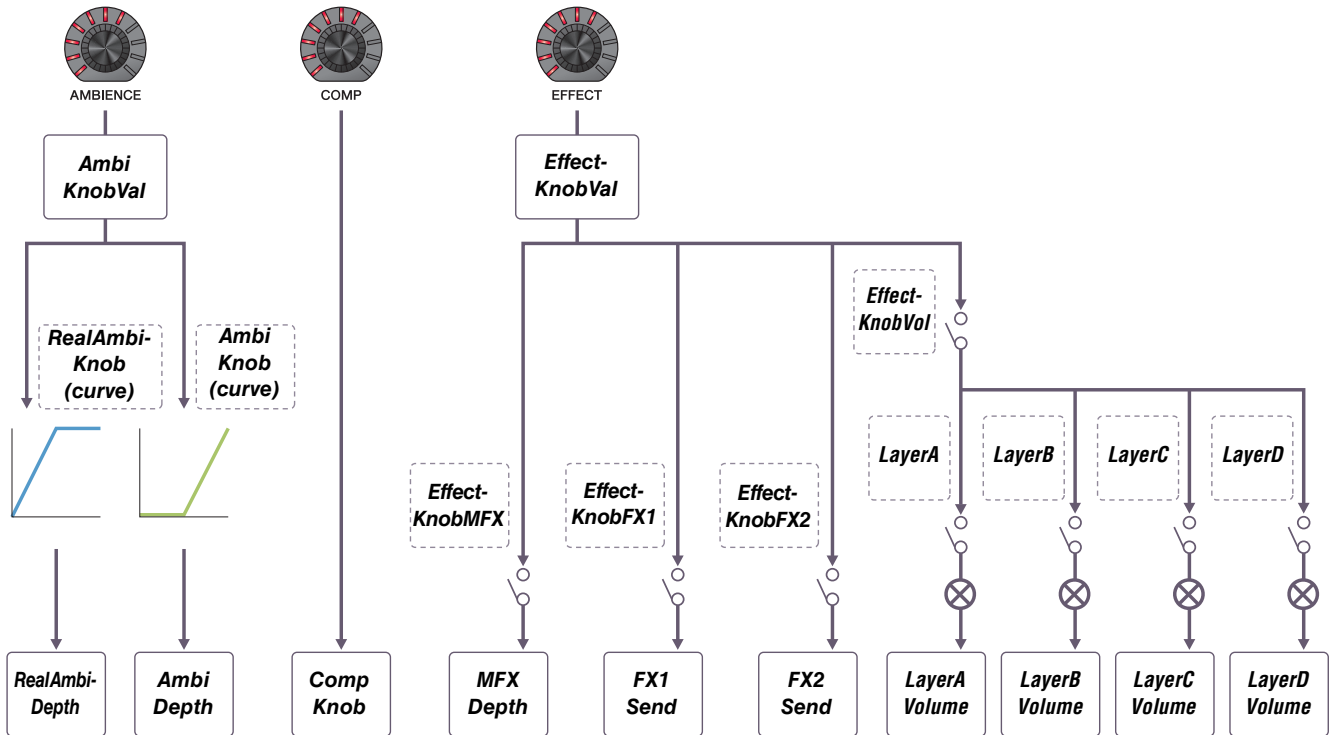


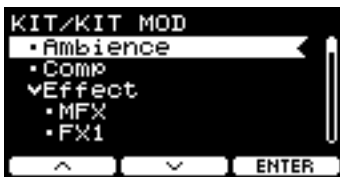
Kit Modifier
Inst
Inst Effect
Voice
Volume
Other

Kit Modifier



Mit den Parametern der Kit Modifiers können Sie die erweiterten Einstellungen der KIT MODIFIER-Regler ändern. Im Folgenden finden Sie eine Abbildung der Beziehungen zwischen den Bedienelementen und Parametern.


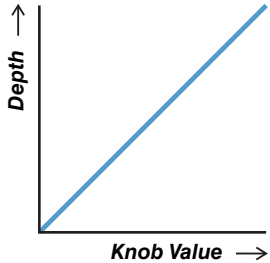
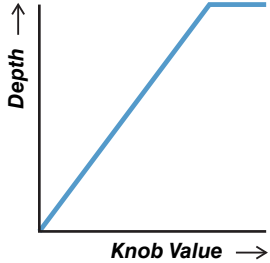
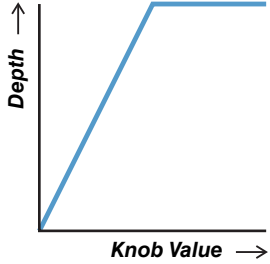
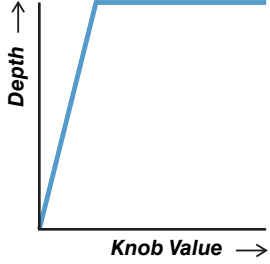
Mit den Drehreglern verbundene Parameter

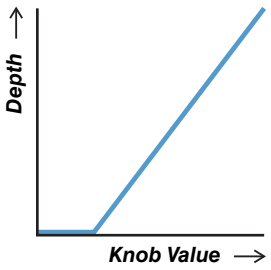
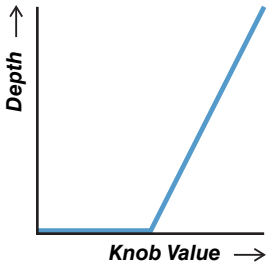
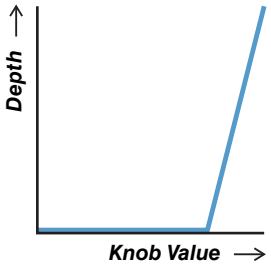










MENU/Kit Edit/Kit Modifier

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
Ambience			
	RealAmbi Depth	0–127	Stellt den Gesamtanteil von RealAmbi ein. Sie können diesen Parameter auch mit dem [AMBIENCE]-Regler steuern. Die Inst-Sounds, auf die RealAmbi angewendet werden kann, sind begrenzt. Weitere Informationen finden Sie in der Data List (PDF).
	Ambi Depth	0–127	Stellt den Gesamtanteil von Ambi ein. Sie können diesen Parameter auch mit dem [AMBIENCE]-Regler steuern.
	RealAmbiInstDpt	0–100	Stellt den Anteil von RealAmbi für jedes Inst ein.
	Ambi InstDepth	0–127	Stellt den Anteil von Ambi für jedes Inst ein.
	Ambi Type	Effekttyp (Seite 155)	Stellt den Ambi -Typ ein.
	Ambi TIME	0.3s–30.0s	Stellt die Länge für Ambi ein.
	Ambi EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12	Stellt den Gain der Bässe des EQs für Ambi ein.
	Ambi EQ HiGAIN		Stellt den Gain des Höhen-Bandes des EQs für Ambi ein.
	Ambi FM. (Frequenzmodulation)	Der Bereich variiert je nach Ambi Type .	Stellt die Frequenzmodulation von Effekten wie Chorus und Flanger ein, die auf Ambi angewendet werden.


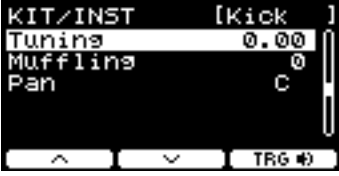
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Ambi KnobVal	0–127	Diese Einstellung wird mit dem [AMBIENCE]-Regler eingestellt. Mit diesem Parameter können Sie den mit dem [AMBIENCE]-Regler gesteuerten Wert feineinstellen.
	RealAmbiKnob Ambi Knob		Wählen Sie den Steuerungsverlauf (eine Curve) für RealAmbi Depth oder Ambi Depth , wenn der [AMBIENCE]-Regler gedreht wird.
	off		RealAmbi Depth oder Ambi Depth ändern sich nicht, wenn der [AMBIENCE]-Regler gedreht wird.
	curve1		
curve2			
curve3			
curve4			

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		curve5	
		curve6	
		curve7	
Comp (Kompressor)			
	Comp Knob	0–127	<p>Stellt die anzuwendende Stärke von Comp ein.</p> <p>Mit diesem Parameter können Sie den mit dem [COMP]-Regler gesteuerten Wert feineinstellen.</p>
Effect (Effekt)			
MFX			
	MFX Type	Effekttyp (Seite 157)	Wählt den anzuwendenden Master-Effekttyp aus.
	MFX Depth	0–127	Stellt den Anteil des Master-Effekts ein. Mit diesem Parameter können Sie den mit dem [EFFECT]-Regler gesteuerten Wert feineinstellen.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
FX1			
	FX1 Type	Effekttyp (Seite 156)	Wählt den Typ des Effekts 1 aus.
	FX1 Send	0–127	Stellt den Send-Pegel des Gesamtsounds ein, der an Effekt 1 gesendet wird.
	FX1 InstSend	0–127	Stellt den Send-Pegel des Inst-Sounds ein, der an Effekt 1 gesendet wird.
	FX1 toAmbi	0–127	Stellt den Send-Pegel von Effekt 1 ein, der an Ambi gesendet wird.
FX2			
	FX2 Type	Effekttyp (Seite 156)	Wählt den Typ des Effekts 2 aus.
	FX2 Send	0–127	Stellt den Send-Pegel des Gesamtsounds ein, der an Effekt 2 gesendet wird.
	FX2 InstSend	0–127	Stellt den Send-Pegel des Inst-Sounds ein, der an Effekt 2 gesendet wird.
	FX2 toAmbi	0–127	Stellt den Send-Pegel von Effekt 2 ein, der an Ambi gesendet wird.
Other			
	EffectKnobVal	0–127	Dieser Wert wird mit dem [EFFECT]-Regler eingestellt. Mit diesem Parameter können Sie den mit dem [EFFECT]-Regler gesteuerten Wert feineinstellen.
	EffectKnobMFX	off on	Stellt ein, ob durch Drehen des [EFFECT]-Reglers MFX Depth gesteuert wird.
	EffectKnobFX1		Stellt ein, ob durch Drehen des [EFFECT]-Reglers FX1 Send gesteuert wird.
	EffectKnobFX2		Stellt ein, ob durch Drehen des [EFFECT]-Reglers FX2 Send gesteuert wird.
	EffectKnobVol	off on	Stellen Sie diesen Parameter auf „on“, um mit dem [EFFECT]-Regler die Lautstärkepegel der aktuellen Trigger-Eingangsquelle zu steuern.
	LayerA	off on	Diese Optionen sind verfügbar, wenn der Parameter EffectKnobVol auf „on“ gestellt ist. Sie können für jede Ebene angeben, ob der Lautstärkepegel der aktuell ausgewählten Trigger-Eingangsquelle über den Drehregler [EFFECT] gesteuert werden kann oder nicht („on“ oder „off“).
	LayerB		
	LayerC		
	LayerD		

Inst


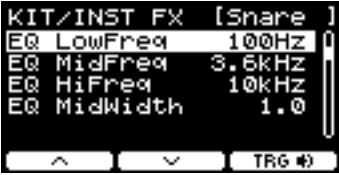

MENU/Kit Edit/Inst

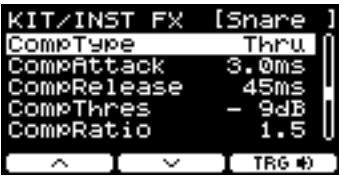


Bildschirm	Parameter	Einstellungen
	Category Siehe Data List (PDF)	Bestimmt die Inst-Kategorie. Beim DTX-PRO kann Inst auch durch Drücken der Taste unterhalb „INST“ ([F1]) im KIT-Bildschirm ausgewählt werden. Beim DTX-PROX kann Inst auch ausgewählt werden, indem der Fader-Select-Regler auf „INST“ gestellt wird und dann die LED-Drehregler betätigt werden.
	InstNumber Siehe Data List (PDF)	Bestimmt die Inst-Nummer. Beim DTX-PRO kann Inst auch durch Drücken der Taste unterhalb „INST“ ([F1]) im Kit-Bildschirm ausgewählt werden. Beim DTX-PROX kann Inst auch ausgewählt werden, indem der Fader-Select-Regler auf „INST“ gestellt wird und dann die LED-Drehregler betätigt werden.
	Import Wav	Importiert Audiodateien. Wenn Sie die Taste unterhalb von „ENTER“ ([F3]) drücken, erscheint der IMPORT-Bildschirm.
	Tuning -12.00 – 0.00 – +12.00	Stellt die Tonhöhe in Schritten von 25 Cent ein. 0,01 entspricht 1 Cent. HINWEIS Ein „Cent“ ist eine Einheit für die Tonhöhe, definiert als ein Hundertstel eines Halbtons. (100 Cent = 1 Halbton)
	Size -32 – 0 – +32	Simuliert den Effekt der Änderung der Beckengröße.
	Muffling 0 – +16	Simuliert den Effekt der Änderung des Dämpfungsgrades (oder wie sehr das Fell abgedämpft wird).
	Sustain -32 – 0	Legt die Ausklingdauer des Beckens fest (d. h. wie schnell der Sound bis zur Stille ausklingt).
	Clutch -32 – 0 – +32	Simulieren des Effekts der Veränderung der Position der Hi-Hat-Kupplung. Je geringer der Wert, desto schneller klingt der Sound einer offenen Hi-Hat bis zur Stille aus. HINWEIS Die Positionseinstellung der Hi-Hat-Kupplung gilt für alle Kits.
	Decay -16 – 0	Legt fest, wie schnell der Sound bis zur Stille ausklingt.
	Pan L64–C–R63	Stellt die Position im Stereopanorama ein.

Je nach Inst-Kategorie werden unterschiedliche Parameter angezeigt.

Inst Effect (Instrument-Effekte)

MENU/Kit Edit/Inst Effect

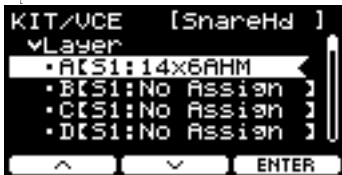
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
EQ Gain			
	EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Stellt die Bassabsenkung/-anhebung des EQ ein.
	EQ MdGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Stellt die Mittenabsenkung/-anhebung des EQ ein.
	EQ HiGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Stellt die Höhenabsenkung/-anhebung des EQ ein.
EQ Freq			
	EQ LowFreq	32Hz–2.0kHz	Stellt die Bassfrequenz des EQs ein.
	EQ MidFreq	100Hz–10kHz	Stellt die Frequenz des Mitten-Bandes des EQ ein.
	EQ HiFreq	500Hz–16kHz	Stellt die Höhenfrequenz des EQ ein.
	EQ MidWidth	0.1–12.0	Stellt die Bandbreite des Mitten-Bandes ein.
Transient			
	TranAttack	-50 – 0 – +50	Stellt die Attack-Zeit (Anstiegszeit) ein.
	TranRelease	-50 – 0 – +50	Stellt die Abklingzeit (Release) ein.
	TranSens	Low, LowMid, HighMid, High	Stellt ein, wie der Transient-Effekt angewendet wird.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
Comp			
	CompType	<i>Thru, Kick 1, Kick 2, Snare 1, Snare 2, Tom 1, Tom 2, Cymbal, Limiter</i>	Stellt den Comp -Typ ein. Durch Ändern dieses Parameters werden CompAttack , CompRelease , CompThres , and CompRatio auf optimale Werte eingestellt. Sie können jeden dieser Parameter wie erforderlich einstellen.
	CompAttack	1.0ms–40.0ms	Stellt die Zeitdauer ein, bis der Comp -Effekt seinen Spitzenwert erreicht.
	CompRelease	10ms–680ms	Stellt die Zeitdauer ein, bis der Comp -Effekt abgeklungen ist.
	CompThres	-48dB – -6dB	Stellt den Eingangspegel ein, ab dem Comp angewendet wird.
	CompRatio	1.0–20.0	Stellt das Kompressionsverhältnis des Comp -Effekts ein.
	OutputLevel	-18.0dB – 0.0dB – +18.0dB	Stellt den Ausgangspegel ein.
Insertion			
	InsertionType	Effekttyp (Seite 157)	Wählt den Insert-Effekttyp aus.
	InsertionDepth	0–127	Stellt den Gesamtanteil des anzuwendenden Insert-Effekts ein.
Diese Parameter können nicht für Pad3 , Pad5 , Pad7 oder Pad13 eingestellt werden.			

Voice

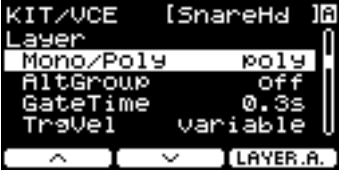
Mit den **Voice**-Parametern können Sie die Einstellungen der Voices ändern, die den einzelnen Pads zugewiesen sind.

MENU/Kit Edit/Voice/Layer



Mit den folgenden Parametern können Sie für das aktuell ausgewählte Pad die Einstellungen auf den verschiedenen Ebenen sowie die Voice-Zuordnung ändern. Nachdem Sie den Voice-Zuweisungsstatus jeder Ebene überprüft haben, drücken Sie unterhalb der Anzeigen „“ oder „“ eine der Schaltflächen ([F1] oder [F2]), um den Cursor auf die Ebene zu verschieben, die Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann [ENTER], um den Edit-Bildschirm zu öffnen.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Category	Siehe Data List (PDF)	Gibt die Voice-Kategorie an.
	No.	Siehe Data List (PDF)	Gibt die Nummer der Voice-Kategorie an.
	Volume	0–127	Stellt die Lautstärke der Voice ein.
	Pan	L63–C–R63	Stellt die Stereopanorama-Position der Voice ein.
	Tune	-24.0 – 0.0 – +24.0 (0.1 = 10 Cent)	Stellt die Tonhöhe der zugewiesenen Voice ein. Der Wert 0,1 entspricht 10 Cent.
	Decay	-64 – 0	Stellt für die zugewiesene Voice die Abklingzeit ein, d. h. die Zeit in der der Klang zur Stille ausklingt. Je kleiner der Wert, desto knackiger wird der erzeugte Sound.
	Filter	-64 – 0 – +63	Stellt die Filter-Cutoff-Frequenz für die zugewiesene Voice ein. Negative Werte erzeugen einen dunkleren Klang, während positive Werte einen helleren Klang erzeugen.
	Q	-64 – 0 – +63	Stellt die Filterresonanz (Q; Güte) für die zugewiesene Voice ein. Verstärkt das Signal in der Nähe der Filter-Cutoff-Frequenz und verleiht dem Klang Charakter.

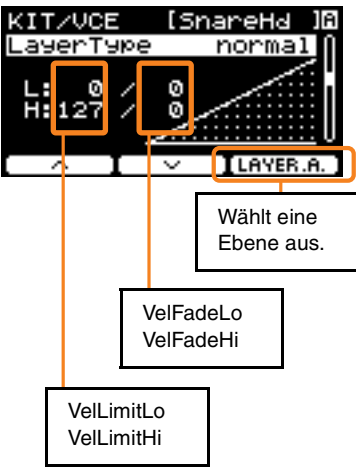
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Mono/Poly	mono, poly	Wenn Sie diesen Parameter auf „ mono “ einstellen, wird der jeweils vorherige (klingende) Sound stummgeschaltet, wenn das gleiche Pad mehrmals angeschlagen wird. Wenn Sie ihn auf „ poly “ stellen, klingen die Pad-Sounds aus.
	AltGroup	off, S&R1–32, S1–32, R1–32	Indem Sie Schlagzeug-Voices, die nicht gleichzeitig erklingen können, wie z. B. offene und geschlossene Hi-Hat, auf dieselbe Alternierende-Gruppen-Nummer (einen anderen Wert als „ off “) einstellen, können Sie verhindern, dass sie gleichzeitig erklingen. Weisen Sie S1–32 der Ebene zu, die den Mute-Befehl sendet, R1–32 der Ebene, die den Mute-Befehl empfängt, und S&R1–32 der Ebene, auf der Sie Mute-Befehle senden und empfangen möchten. HINWEIS Wenn die angegebene Trigger-Eingangsquelle eine Hi-Hat ist, werden durch die Einstellung dieses Parameters auf etwas anderes als „off“ alle Effekte deaktiviert.
	GateTime	0.0s–9.9s	Stellt die Gate Time (die Zeit, die zwischen der Ausgabe der MIDI-Meldungen Key On und Key Off vergeht) für den Trigger-Eingang ein.
	TrgVel	variable	Verwenden Sie diesen Parameter, um den Velocity-Wert der MIDI-Noten zu steuern, der mit jedem Anschlagen des aktuellen Pads gesendet wird. Die MIDI-Velocity-Werte spiegeln die Stärke wider, mit der das Pad angeschlagen wird.
		1–127	MIDI-Noten werden mit diesem festen Velocity-Wert gesendet, gleichgültig, wie hart oder sanft das Pad angeschlagen wird.

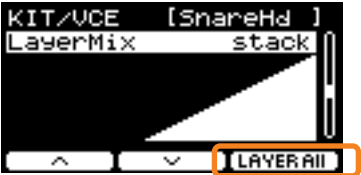
MENU/Kit Edit/Voice/LayerType

Auf den Bildschirmen „**LayerType**“ und „**LayerMix**“ können Sie festlegen, wie stark (repräsentiert durch die vertikale Achse im Diagramm) jede Ebene auf die unterschiedliche Anschlagstärke des Pads reagiert (repräsentiert durch die horizontale Achse im Diagramm). Mit diesen Parametern können Sie je nach Anschlagstärke unterschiedliche Ebenen erklingen lassen und das Lautstärkeverhältnis zwischen den Ebenen einstellen. Im „**LayerType**“-Bildschirm stellen Sie die Graphik jeder Ebene ein, und im „**LayerMix**“-Bildschirm stellen Sie ein, wie die Ebenen sich überlagern, während Sie den Graphen betrachten.

Achtung

Es stehen zwei Bildschirme („**LayerType**“ und „**LayerMix**“) zur Bearbeitung zur Verfügung. Sie konfigurieren jedoch denselben Graphen. Achten Sie daher darauf, nicht versehentlich den Graphen zu löschen, der gerade in einem der Bildschirme konfiguriert wird, indem Sie einen anderen Bildschirm bedienen. Am besten gehen Sie vor, indem Sie zunächst festlegen, wie die Ebenen sich im „**LayerMix**“-Bildschirm überlagern sollten, und dann die einzelnen Graphenformen im „**LayerType**“-Bildschirm einstellen.

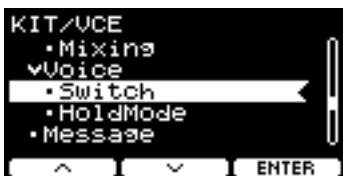
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	LayerType	<i>normal, swA, xFadeA, etc.</i>	Stellt die Graph-Form für jede Ebene ein. Die Standardeinstellung ist „ <i>normal</i> “. In der Standardeinstellung wird die Anschlagstärke (Velocity) eines Pads direkt auf den Lautstärkepegel der Voice angewendet. Bei anderen Einstellungen als „ <i>normal</i> “ schauen Sie sich den Verlauf des Graphen auf dem Bildschirm an, um die beabsichtigte Wirkungsweise zu überprüfen.
	VelLimitLo VelLimitHi	0–126 1–127	Dieser Parameter bezieht sich auf die horizontale Achse des Diagramms und bestimmt für die momentan ausgewählte Ebene einen Velocity-Bereich (Anschlagstärkebereich), auf den das Pad beim Anschlag reagiert.
	VelFadeLo VelFadeHi	0–127	Legt den Grad fest, mit dem der Lautstärkepegel in Reaktion auf die Anschlagstärke an jedem Ende der Velocity-Bereichsgrenze allmählich ein-/ausgeblendet wird. Je höher der Wert, desto stärker ist das Ein- und Ausblenden. Am linken Ende des Graphen wird VelLimitLo zu Null (0), und der Lautstärkepegel steigt je nach der Anschlagstärke allmählich an. Am rechten Ende des Graphen wird VelLimitHi zu Null (0), und der Lautstärkepegel fällt je nach der Anschlagstärke allmählich ab.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
 <p>Wählt eine Ebene aus. Wenn Sie LAYER ALL auswählen, werden die Graphen für alle Ebenen A bis D gleichzeitig dargestellt.</p>	LayerMix		<p>Hier können Sie festlegen, wie die Ebenen sich überlagern, während Sie die graphische Form betrachten.</p> <p>Sie können nicht nur einzelne Ebenen (A–D) auswählen, sondern auch Einstellungen konfigurieren, während Sie sehen, wie sich alle Ebenen überlagern, wenn Sie „All“ auswählen.</p>
		off	<p>Dies ist eine User-Kit-Einstellung für Version 1. Sobald Sie etwas anderes als „off“ ausgewählt haben, können Sie „off“ nicht mehr auswählen.</p>
		stack	<p>Jede Ebene wird durch einen Graphen dargestellt, bei dem „normal“ als LayerType eingestellt ist.</p>
		addB	<p>Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A und B Voices zugewiesen sind. Mit dieser Einstellung wird Ebene B (bei der LayerType auf „normal“ eingestellt ist) überlagert, und die Anschlagstärke beginnt bei einem bestimmten Wert und steigt an bis 127, zusätzlich zu Ebene A, bei der für den gesamten Anschlagstärke-Bereich die Einstellung „normal“ LayerType gewählt ist. Sie können jeden beliebigen Start-Velocity-Wert einstellen, indem Sie den Cursor auf „B“ platzieren.</p>
		fadeInB	<p>Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A und B Voices zugewiesen sind. Bei dieser Einstellung überlagert Ebene B die Ebene A (welche die LayerType-Einstellung „normal“ über den gesamten Velocity-Bereich aufweist), so dass Ebene B ab einem bestimmten Velocity-Wert eingeblendet wird und bis 127 ansteigt. Der anfängliche Velocity-Wert ist festgelegt und lässt sich nicht ändern. Der Grad der Einblendung lässt sich jedoch beliebig festlegen, indem Sie den Cursor auf „Fade“ platzieren.</p>
		swA, B	<p>Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A und B Voices zugewiesen sind. LayerType wird für beide Ebenen A und B auf „normal“ eingestellt, und eine Voice-Ebene wird bei einer bestimmten Anschlagstärke-Schwelle auf eine andere Ebene umgeschaltet. Die Anschlagstärke-Schwelle kann beliebig eingestellt werden, indem der Cursor auf „AB“ gesetzt wird.</p>
		xFadeA, B	<p>Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A und B Voices zugewiesen sind. Bei einer bestimmten Anschlagstärke-Schwelle wird eine Voice-Ebene durch Überblenden auf eine andere Ebene umgeschaltet. Die Anschlagstärke-Schwelle kann mit „AB“ beliebig eingestellt werden. Mit „All“ können Sie auch den Abstand zwischen dem rechten Ende von Ebene A und dem linken Ende von Ebene B im Graphen festlegen. Außerdem können Sie mit „Fade“ den Grad festlegen, mit dem die Anschlagstärke-Werte der Ebenen A und B übergeblendet werden.</p>

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		addB, C	Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A, B und C Voices zugewiesen sind. Mit dieser Einstellung werden Ebenen B und C (bei denen LayerType auf „ normal “ eingestellt ist) überlagert, und die Anschlagstärke beginnt bei einem bestimmten Wert und steigt an bis 127, zusätzlich zu Ebene A, bei der für den gesamten Anschlagstärke-Bereich die LayerType -Einstellung „ normal “ gewählt ist. Sie können einen beliebigen Anfangswert für die Anschlagstärke einstellen, indem Sie den Cursor auf „ B “ oder „ C “ platzieren. Sie können diese beiden Ebenen auch parallel verschieben, indem Sie den Cursor auf „ All “ platzieren.
		fadeInB, C	Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A, B und C Voices zugewiesen sind. Bei dieser Einstellung überlagern Ebenen B und C die Ebene A (welche die LayerType -Einstellung „ normal “ über den gesamten Velocity-Bereich aufweisen), so dass Ebenen B und C ab einem bestimmten Velocity-Wert eingeblendet werden und bis 127 ansteigen. Die anfänglichen Velocity-Werte sind festgelegt und lassen sich nicht ändern. Der Grad der Einblendung lässt sich jedoch beliebig festlegen, indem Sie den Cursor auf „ Fade “ platzieren.
		swA-C	Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A, B und C Voices zugewiesen sind. LayerType wird für die Ebenen A, B und C auf „ normal “ eingestellt, und eine Voice-Ebene wird bei einer bestimmten Anschlagstärke-Schwelle auf eine andere Ebene umgeschaltet. Die Anschlagstärke-Schwellenwerte können beliebig eingestellt werden, indem der Cursor auf „ AB “ (Grenze zwischen Ebene A und B) bzw. „ BC “ (Grenze zwischen Ebene B und C) gesetzt wird. Sie können diese beiden Ebenen auch parallel verschieben, indem Sie den Cursor auf „ All “ setzen.
		xFadeA-C	Diese Einstellung geht davon aus, dass nur den Ebenen A, B und C Voices zugewiesen sind. Bei einer bestimmten Anschlagstärke-Schwelle wird eine Voice-Ebene durch Überblenden auf eine andere Ebene umgeschaltet. Die Anschlagstärke-Schwelle kann mit „ AB “ bzw. „ BC “ eingestellt werden. Mit „ All “ können Sie den Abstand zwischen dem rechten Ende von Ebene A und dem linken Ende von Ebene B sowie den Abstand zwischen dem rechten Ende von Ebene B und dem linken Ende von Ebene C im Diagramm festlegen. Außerdem können Sie mit „ Fade “ gleichzeitig den Grad festlegen, mit dem die Anschlagstärke-Werte der Ebenen A und B und die Anschlagstärke-Werte der Ebenen B und C ineinander überblendet werden.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		addB-D	Diese Einstellung geht davon aus, dass allen Ebenen Voices zugewiesen sind. Mit dieser Einstellung werden Ebenen B, C und D (bei denen LayerType auf „normal“ eingestellt ist) überlagert, und die Anschlagstärke beginnt bei einem bestimmten Wert und steigt an bis 127, zusätzlich zu Ebene A, bei der für den gesamten Anschlagstärke-Bereich die LayerType -Einstellung „normal“ gewählt ist. Sie können einen beliebigen Anfangswert für die Anschlagstärke einstellen, indem Sie den Cursor auf „B“, „C“ oder „D“ platzieren. Sie können diese beiden Ebenen auch parallel verschieben, indem Sie den Cursor auf „All“ platzieren.
		fadeInB-D	Diese Einstellung geht davon aus, dass allen Ebenen Voices zugewiesen sind. Bei dieser Einstellung überlagern Ebenen B, C und D die Ebene A (welche die LayerType -Einstellung „normal“ über den gesamten Velocity-Bereich aufweisen), so dass Ebenen B, C und D ab einem bestimmten Velocity-Wert eingeblendet werden und bis 127 ansteigen. Diese drei anfänglichen Velocity-Werte sind festgelegt und lassen sich nicht ändern. Der Grad der Einblendung lässt sich jedoch beliebig festlegen, indem Sie den Cursor auf „Fade“ platzieren.
		swA-D	Diese Einstellung geht davon aus, dass allen Ebenen Voices zugewiesen sind. LayerType wird für alle Ebenen auf „normal“ eingestellt, und eine „Voicing“-Ebene wird bei einer bestimmten Velocity-Schwelle auf eine andere Ebene umgeschaltet. Die Anschlagstärke-Schwellenwerte können beliebig eingestellt werden, indem der Cursor auf „AB“ (Grenze zwischen Ebene A und B), „BC“ (Grenze zwischen Ebene B und C) oder „CD“ (Grenze zwischen Ebene C und D) gesetzt wird. Sie können diese drei Ebenen auch parallel verschieben, indem Sie den Cursor auf „All“ setzen.
		xFadeA-D	Diese Einstellung geht davon aus, dass allen Ebenen Voices zugewiesen sind. Bei einer bestimmten Anschlagstärke-Schwelle wird eine Voice-Ebene durch Überblenden auf eine andere Ebene umgeschaltet. Die Anschlagstärke-Schwelle kann mit „AB“, „BC“ oder „CD“ eingestellt werden. Mit „All“ können Sie gleichzeitig den Abstand zwischen dem rechten Ende von Ebene A und dem linken Ende von Ebene B; den Abstand zwischen dem rechten Ende von Ebene B und dem linken Ende von Ebene C und den Abstand zwischen dem rechten Ende von Ebene C und dem linken Ende von Ebene D im Diagramm festlegen. Außerdem können Sie mit „Fade“ gleichzeitig den Grad festlegen, mit dem die Anschlagstärke-Werte der Ebenen A und B, der Ebenen B und C und der Ebenen C und D ineinander überblendet werden.


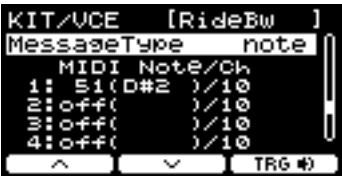
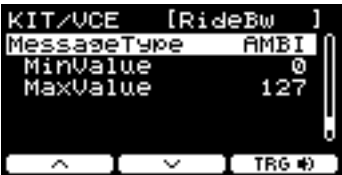
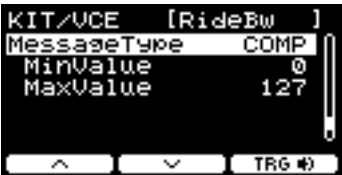
MENU/Kit Edit/Voice/Voice


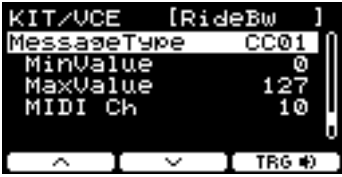


Mit den folgenden Parametern können Sie festlegen, wie die Voices gespielt werden, die dem aktuell ausgewählten Pad zugewiesen sind.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	LayerSwitch		Stellt ein, wie die Voices gespielt werden.
		stack	Alle den Ebenen zugewiesenen Voices werden beim Pad-Anschlag gleichzeitig gespielt.
		alt	Alle den Ebenen zugewiesenen Voices werden bei jedem Pad-Anschlag abwechselnd nacheinander gespielt.
	HoldMode		Schaltet den Hold-Modus (Halten) für die Voice in der „ User “-Kategorie ein oder aus.
		on	Durch Anschlagen des Pads wird der Sound wiederholt in einer Schleife (als Loop) abgespielt; durch nochmaliges Anschlagen des Pads wird der Sound gestoppt. Jedes Mal, wenn das Pad angeschlagen wird, werden abwechselnd MIDI-Key-On- und -Key-Off-Meldungen gesendet.
		off	In dieser Einstellung spielt das Pad jeden Sound einmal ab (One Shot). Beim Anschlagen des Pads wird eine MIDI-Note-On-Meldung gesendet, und nach Verstreichen der Gate Time wird automatisch die entsprechende MIDI-Note-Off-Meldung gesendet.


MENU/Kit Edit/Voice/MessageType

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Message Type		Stellt die Art der MIDI-Meldung ein, die beim Anschlagen des Pads gesendet wird. Eine andere Einstellung als „ note “ erzeugt beim Anschlagen des Pads keinen Klang.
	note		Stellt die Art der MIDI-Noten- und Kanalmeldungen ein, die beim Anschlagen des Pads gesendet werden. Wenn diese MIDI-Noten- und Kanalmeldungen empfangen werden, wird die entsprechende Trigger-Eingangsquelle gespielt. Jeder Ebene können Sie bis zu vier MIDI-Noten zuweisen, die gesendet werden sollen.
	MIDI Note 1-4	off, 1(C#-2) – 127(G8)	Legt die MIDI-Notennummer und den MIDI-Kanal fest, die zur Ausgabe eines Triggersignals verwendet werden sollen, das an der ausgewählten Trigger-Eingangsquelle empfangen wird. Wenn MIDI-Meldungen über die hier festgelegte MIDI-Notennummer und den Kanal empfangen werden, wird die entsprechende Trigger-Eingangsquelle gespielt.
	Ch	1–16	
	AMBI		Steuert den Anteil von Ambience (Regler) je nach Härte des Pad-Anschlags. Es wird kein Ton erzeugt, wenn das Pad angeschlagen wird.
	MinValue	0–127	Stellt den Betrag von Ambience (Minimalwert) ein, der angewendet wird, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird.
	MaxValue	0–127	Stellt den Betrag von Ambience (Maximalwert) ein, der angewendet wird, wenn das Pad hart angeschlagen wird.
	COMP		Steuert den Anteil von Comp (Regler) je nach Härte des Pad-Anschlags. Es wird kein Ton erzeugt, wenn das Pad angeschlagen wird.
	MinValue	0–127	Stellt den Betrag von Comp (Minimalwert) ein, der angewendet wird, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird.
	MaxValue	0–127	Stellt den Betrag von Comp (Maximalwert) ein, der angewendet wird, wenn das Pad hart angeschlagen wird.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	EFFECT		Steuert den Anteil von Effect (Regler) je nach Härte des Pad-Anschlags. Es wird kein Ton erzeugt, wenn das Pad angeschlagen wird.
	MinValue	0–127	Stellt den Betrag von Effect (Minimalwert) ein, der angewendet wird, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird.
	MaxValue	0–127	Stellt den Betrag von Effect (Maximalwert) ein, der angewendet wird, wenn das Pad hart angeschlagen wird.
	CC01–CC95		Sendet eine Controller-Meldung (Control Change), deren Wert sich nach der Pad-Anschlagstärke richtet. Es wird kein Ton erzeugt, wenn das Pad angeschlagen wird.
	MinValue	0–127	Stellt den Minimalwert ein, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird.
	MaxValue	0–127	Stellt den Maximalwert ein, wenn das Pad hart angeschlagen wird.
	MIDI Ch	1–16	Stellt den MIDI-Kanal ein, auf dem die angegebenen MIDI-Meldungen gesendet werden.


Volume

MENU/Kit Edit/Volume

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Kit Volume	0–127	Stellt die Gesamt-Lautstärke des Kits ein. Hiermit lässt sich die Lautstärke aller Kits zueinander ausbalancieren.
	Inst Volume	0–127	Stellt die Lautstärke des Inst ein. Hiermit lassen sich die Lautstärken der Inst-Sounds innerhalb desselben Kits ausbalancieren.
	Voice Volume	0–127	Stellt die Lautstärke der Voice ein, die einer Ebene zugewiesen ist. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Lautstärke-Balance zwischen den Zonen desselben Inst sowie zwischen den Ebenen einzustellen.

Other

MENU/Kit Edit/Other

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Tempo	off , 30–300	Stellt das Metronomtempo für das ausgewählte Kit ein. Ist hier „ off “ eingestellt, bleibt das Tempo unverändert, wenn auf dieses Kit umgeschaltet wird. Wenn Sie bei Live-Auftritten das Metronom oder Tempo-synchrone Effekte verwenden wollen, können Sie hier ein passendes Tempo im Kit einstellen. Beachten Sie, dass dieser Parameter nicht auf Live-Sets des DTX-PROX angewendet wird. Wenn Sie das Kit-Tempo durch Umschalten zum nächsten Step verändern möchten, verwenden Sie den Parameter Tempo .
	PROX TrgSetupLink	off , U01–U10	Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um ein Trigger-Setup für das ausgewählte Kit auszuwählen. Ist hier „ off “ eingestellt, bleibt das Trigger-Setup unverändert, wenn auf dieses Kit umgeschaltet wird.

PRO TRIGGER

PROX TRIGGER/SETTING

Dieser Abschnitt beschreibt die „**Trigger**“-Einstellungen im Menü des DTX-PRO und den Trigger-Modus des DTX-PROX. Die Eigenschaften der Trigger-Signale, die beim Anschlagen der Pads ausgegeben werden, hängen von den verschiedenen Pad-Konstruktionsweisen ab.

Mit den „Trigger“-Einstellungen können Sie für jedes Pad die Interpretation seiner Trigger-Signale durch die Module der PRO-Serie optimieren.

Wählen Sie den entsprechenden Pad-Typ aus, wenn Sie Pads hinzufügen oder auswechseln. Wenn Sie das Pad an den Buchsen [12KICK/13], [6TOM3/7], [4TOM2/5] oder [2TOM1/3] anschließen, müssen Sie den Input Mode (Eingangsmodus) ändern. Beim DTX-PROX können Sie die Trigger-Einstellungen mit der Taste unterhalb „SETTING“ ([F3]) ändern. Die Einstellungen müssen nach dem Ändern gespeichert werden.



Die Bildschirmbeispiele in diesem Abschnitt stammen vom DTX-PRO.

MENU/Trigger



Input Mode

Curve

Pad Type

Crosstalk

PROX Preset

Input Mode

Stellt ein, wie die Doppelmono-Eingangsbuchsen verwendet werden. Wählen Sie „**paired**“, wenn Sie einen Drum Trigger (DT50S) oder ein ähnliches Gerät verwenden.

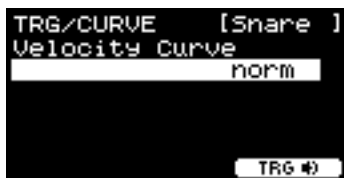
MENU/Trigger/Input Mode

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Tom1/Pad3	paired , separate	Stellt die Buchse [2TOM1/3] so ein, dass die Trigger-Eingänge 2TOM1 und 3 entweder als Paar oder getrennt voneinander verwendet werden.
	Tom2/Pad5		Stellt die Buchse [4TOM2/5] so ein, dass die Trigger-Eingänge 4TOM2 und 5 entweder als Paar oder getrennt voneinander verwendet werden.
	Tom3/Pad7		Stellt die Buchse [6TOM3/7] so ein, dass die Trigger-Eingänge 6TOM3 und 7 entweder als Paar oder getrennt voneinander verwendet werden.
	Kick/Pad13		Stellt die Buchse [12KICK/13] so ein, dass die Trigger-Eingänge 12KICK und 13 entweder als Paar oder getrennt voneinander verwendet werden.

Curve

MENU/Trigger/Curve

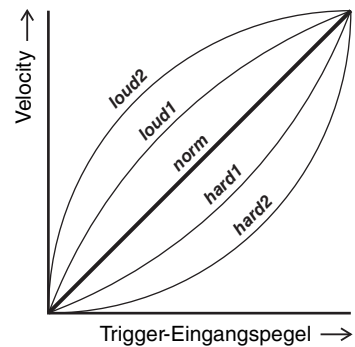
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
------------	-----------	---------------	--------------



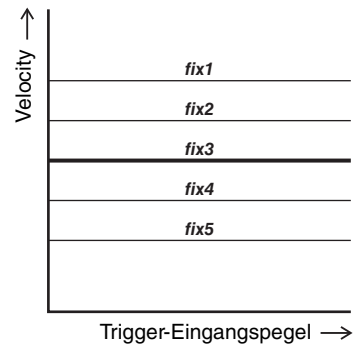
Velocity Curve

Wählt eine Anschlagstärkekurve (Velocity Curve) für das ausgewählte Pad aus. Die Anschlagstärkekurve bestimmt, wie die Lautstärke des Sounds durch die Stärke des Pad-Anschlags beeinflusst wird.

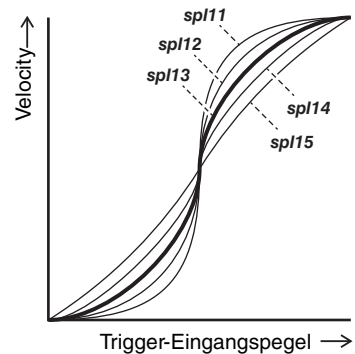
loud2, loud1, norm, hard1, hard2

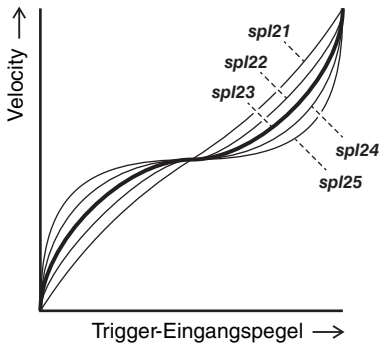
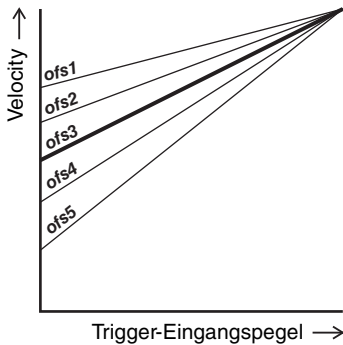


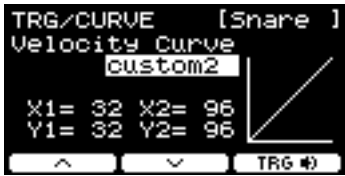



fix1–fix5



spl11–spl15



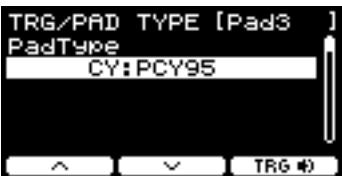
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		spl21–spl25	 <p>A graph showing five velocity curves labeled spl21, spl22, spl23, spl24, and spl25. The y-axis is labeled 'Velocity' and the x-axis is labeled 'Trigger-Eingangspegel'. The curves start at the origin and rise to a peak, with spl21 being the highest and spl25 the lowest.</p>
		ofs1–ofs5	 <p>A graph showing five velocity curves labeled ofs1, ofs2, ofs3, ofs4, and ofs5. The y-axis is labeled 'Velocity' and the x-axis is labeled 'Trigger-Eingangspegel'. The curves are straight lines starting from the y-axis and ending at the same point on the x-axis, with ofs1 being the highest and ofs5 the lowest.</p>
 <p>TRG/CURVE [Snare] Velocity Curve custom1 loud C10</p>	custom1		<p>Bewegen Sie den Cursor mit Taste „“ ([F2]), und wählen Sie dann eine der verschiedenen Preset-Kurven aus.</p>
		loud C10–C1	Diese Optionen bieten eine viel feinere Variation als loud2 und loud1.
		normal C	Entspricht der Einstellung „norm“
		hard C1–C10	Diese Optionen bieten eine viel feinere Variation als hard2 und hard1.
		fix C1–C10	Diese Optionen bieten viel feinere Variationen als fix1–fix5.
		spline1 C10–C1	Diese Optionen bieten viel feinere Variationen als spline11–15.
		spline2 C1–C10	Diese Optionen bieten viel feinere Variationen als spline21–25.
		offset C1–C10	Diese Optionen bieten viel feinere Variationen als offset1–offset5.
 <p>TRG/CURVE [Snare] Velocity Curve custom2 X1= 32 X2= 96 Y1= 32 Y2= 96</p>	custom2	X1=1–126 Y1=1–127 X2=2–127 Y2=1–127	<p>Bewegen Sie den Cursor mit Taste „“ ([F2]) und geben Sie die XY-Koordinaten zweier Punkte ein, um eine gestrichelte Kurvenlinie zu erzeugen.</p>

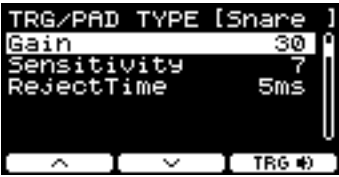
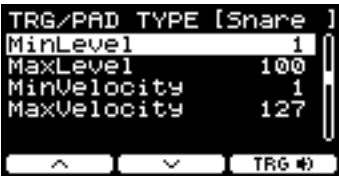
Pad Type

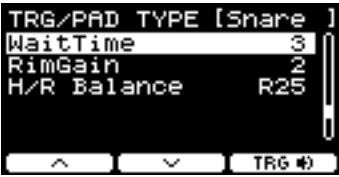
● Was ist ein Pad-Typ?

Um aus jedem einzelnen Pad den besten Sound herauszuholen, haben wir eine große Auswahl optimierter Trigger-Parameter vorbereitet (d. h. verschiedenen Werte, die sich auf Pad-Signale usw. beziehen) und entsprechend benannt. Diese Parametergruppen werden als „Pad-Typen“ bezeichnet. Es gibt Pads in vielen verschiedenen Varianten, z. B. Kicks, Snares, Toms, Becken und Drum-Trigger; daher sind die Pad-Eigenschaften auch sehr unterschiedlich. Die Module der PRO-Serie sind mit Pad-Typen und ihren verschiedenen Eigenschaften ausgestattet, so dass die Fähigkeiten jedes Pads voll genutzt werden können.

MENU/Trigger/Pad Type

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	PadType		Wählt die Produktnummer für den aktuellen Pad (der zuletzt angeschlagen wurde) als Trigger-Eingang.
	OFF	--	Keine Reaktion, wenn das Triggersignal empfangen wird. Das heißt, die Pads erklingen auch dann nicht, wenn sie angeschlagen werden.
	KK	Produktnummern für Kick-Pads und Kick-Einheiten wie die KP-Serie und die KU-Serie.	
	SN	Produktnummern für Snare-Pads wie die XP-Serie und die TP-Serie.	
	TM	Produktnummern für Trommel-Pads, z. B. aus der XP-Serie und der TP-Serie.	
	CY	Produktnummern für Becken-Pads wie der PCY-Serie.	Wählen Sie „PCY95“ für das im DTX6K-X-Kit enthaltene Crash-Becken-Pad.
	HH	Produktnummern für Hi-Hat-Becken-Pads, z. B. aus der RHH-Serie und der PCY-Serie.	Bei anderen Pads als dem RHH135 muss das HH65 (gesondert erhältlich) als Hi-Hat-Controller verwendet werden.
	DT	Produktnummern für Drum-Trigger, z. B. aus der DT-Serie.	







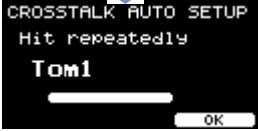
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Gain	1–127	<p>Stellt den Gain des Eingangssignals ein, das durch Anschlagen des unter Pad Type ausgewählten Pad Type ausgewählt wurde.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Bei einem hohen Wert werden alle Eingangssignale über einem bestimmten Pegel auf den gleichen Pegel (den Maximalpegel) verstärkt. Das bedeutet, dass Unterschiede in der Schlagstärke ausgeglichen werden können. Wenn Sie hingegen einen niedrigen Wert wählen, wirken sich Unterschiede zwischen sanften und harten Anschlägen sehr viel stärker auf das ausgegebene Trigger-Signal aus. Dies ermöglicht ein weitaus ausdrucksstärkeres Spiel.</p>
	Sensitivity	1–13	<p>Stellt die Empfindlichkeit ein, wenn das Pad sanft angeschlagen wird.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Wenn Sie einen zu niedrigen Wert verwenden, kann es sein, dass bei sanftem Anschlagen oder bei schnellen Wirbeln kein Sound erzeugt wird. Wenn ein zu hoher Wert verwendet wird, kann dies Übersprechen zur Folge haben. Wenn Sie eine Einstellung ändern möchten, nehmen Sie diese so vor, dass sie Ihr Spiel nicht behindert.</p>
	RejectTime	4ms–500ms	<p>Trigger-Signale, die innerhalb der hier eingestellten Zeit empfangen werden, werden als Doppelauslösung betrachtet und erzeugen keinen Sound. Höhere Werte erhöhen die Zeitspanne, innerhalb derer kein Sound erzeugt wird.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Im folgenden Fall wird durch den zweiten Schlag ein Sound ausgegeben, obwohl er innerhalb der Reject-Zeit liegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Trigger Level des zweiten Schlags innerhalb der RejectTime mindestens doppelt so hoch ist wie der des ersten Schlags.
	MinLevel	0–99	<p>Diese Parameter stellen den Bereich von Trigger-Eingangssignalen ein, die in Velocity-Werte von Minimum (%) bis zum Maximum (%) umgesetzt werden. Trigger-Signale unterhalb des minimalen Pegels erzeugen keinen Sound. Trigger-Signale über dem Maximalpegel werden hingegen als Maximum Velocity eingestellt, wie bei MinVelocity/MaxVelocity weiter unten beschrieben.</p>
	MaxLevel	1–100	
	MinVelocity	0–126	<p>Diese Parameter stellen die minimalen und maximalen Velocity-Werte ein, die den vorstehenden Parametern MinLevel/MaxLevel entsprechen. Zwischen den hier eingestellten Velocity-Werten wird ein Sound erzeugt.</p>
	MaxVelocity	1–127	



Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	WaitTime	1–64 (ms)	Stellt die Zeit ein, die vergeht, bis das betreffende Pad ein Trigger-Signal erkennt. Stellen Sie den Parameter so ein, dass das Trigger-Signal beim Spitzenwert erkannt wird und dass die Schlagstärke für das Pad der Lautstärke des erzeugten Sounds entspricht.
	RimGain	1–127	Stellt den Rim-Gain-Pegel eines Multi-Piezo-Pads ein, das an einer Eingangsbuchse angeschlossen ist, die Multi-Piezos unterstützt. Bei Verwendung einer Doppelmonobuchse ist dieser Parameter nur im Input Mode paired wirksam.
	H/R Balance	H49–H1, 0, R1–R49	Stellt die Balance zwischen Head (Fell bzw. Schlagfläche) und Rim (Rand) eines Multi-Piezo-Pads ein. Wenn beim beabsichtigten Spielen eines Rimshots der Sound eines Fellschlags erzeugt wird, erhöhen Sie den R-Wert, um den Rim-Sound lauter zu machen. Wenn beim beabsichtigten Spielen eines Fellschlags der Sound eines Rimshots erzeugt wird, erhöhen Sie den H-Wert mit der Taste [-], um den Fellschlag-Sound lauter zu machen. Bei Verwendung einer Doppelmonobuchse ist dieser Parameter nur wirksam, wenn der Input Mode auf „ paired “ eingestellt ist.

Crosstalk


Der Begriff „Crosstalk“ (Übersprechen) bezieht sich auf die Ausgabe unerwünschter Trigger-Signale von einem anderen als dem angeschlagenen elektronischen Drum-Pad (einschließlich einer akustischen Trommel mit montiertem Drum-Trigger), infolge von Vibrationen oder Störsignalen zwischen Pads. Um zu vermeiden, dass Pads Übersprechen verursachen, müssen Sie den maximalen Wert („**rejection level**“) für jedes Pad auf einen Pegel einstellen, bei dem kein Triggersignal ausgegeben werden soll. Sie können jede Trommel anschlagen, um automatisch einen Wert einzustellen (Auto Setup), oder Sie können einen Wert angeben („Specified Rejection Level from P1–P14“ oder **All reject Lvl**). Wir empfehlen Ihnen, zuerst die Auto-Setup-Funktion zu verwenden. Wenn das Übersprechen weiterhin auftritt, geben Sie direkt einen Wert (Specified Rejection Level from P1–P14) für jedes Pad ein.

MENU/Trigger/Crosstalk

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
<p>①</p> 	Auto Setup	Um zu vermeiden, dass ein bestimmtes Pad Übersprechen verursacht, müssen Sie den maximalen Wert („ rejection level “) der anderen Pads auf einen Pegel einstellen, bei dem kein Triggersignal ausgegeben werden soll.
<p>②</p> 		<p>Vorgehensweise</p> <p>1 Während der Bildschirm ① angezeigt wird, drücken Sie die Taste „ENTER“ ([F3]) → Der Bildschirm ② erscheint.</p>
<p>③</p>  <p style="text-align: center;">Fortschrittsbalken</p>		<p>2 Wählen Sie das gewünschte Pad, während der Bildschirm ② angezeigt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente oder schlagen Sie das Pad an, um es auszuwählen. • Drücken Sie nach Auswahl des Pads auf die „OK“-Taste ([F3]). <p>→ Der Bildschirm ③ erscheint.</p>
<p>[A]</p>  <p>Wenn beim Anschlagen des Pads Übersprechen auftritt:</p> <p>[C]</p> 		<p>3 Schlagen Sie mehrmals das in Schritt 2 ausgewählte Pad an, während der Bildschirm ③ angezeigt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um die richtige Einstellung zu erzielen, schlagen Sie das Pad an verschiedenen Stellen mit unterschiedlicher Stärke an. • Wenn Sie ein anderes als das in Schritt 2 ausgewählte Pad anschlagen, oder wenn Sie ein anderes Pad auswählen möchten, drücken Sie die Taste [EXIT] und beginnen Sie wieder ab Schritt 2. • Wenn Sie das Pad anschlagen und kein Übersprechen auftritt, läuft der Fortschrittsbalken weiter, während Sie das Pad weiterhin anschlagen, wie auf den Bildschirmen [A] und [B] gezeigt. • Wenn Übersprechen auftritt, während Sie ein Pad anschlagen, wird der entsprechende Wert für den Parameter Specified Rejection Level from P1–P14 vorübergehend aktualisiert, um zu verhindern, dass Übersprechen erneut auftritt, und es erscheint Bildschirm [C], auf dem Sie sehen können, welches Pad von Übersprechen betroffen ist. Dabei wird die Anzahl der Schläge auf 0 zurückgesetzt. Daher müssen Sie mit Schritt 3 von vorn beginnen. <p>→ Wenn der Fortschrittsbalken 100 % erreicht, erscheint der Bildschirm ④, und die „OK“-Taste ([F3]) wird verfügbar.</p>
<p>[B]</p> 		
<p>④</p> 		<p>4 Während der Bildschirm ④ angezeigt wird, drücken Sie die Taste „OK“ ([F3]).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der letzte Wert in Schritt 3 wird auf den Parameter „Specified Rejection Level from P1–P14“ angewendet. <p>→ Es erscheint erneut der Bildschirm ①.</p>

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Specified Rejection Level from P1–P14	Pegel: --(0), 1–99 Original-Pad: 1 Snare 2 Tom1 3 Pad3 4 Tom2 5 Pad5 6 Tom3 7 Pad7 8 Ride 9 Crash1 10 Crash2 11 HiHat 12 Kick 13 Pad13 14 Pad14	Löst Übersprechen-Probleme zwischen dem Pad (von dem das Übersprechen bewirkt wird) oben rechts im Bildschirm und jeglichen anderen Pads (den Pads, die durch das Übersprechen ausgelöst wurden). Wenn zum Beispiel die Snare beim Spielen des Kick -Pads unerwünschter Weise einen Sound erzeugt, schlagen Sie das Snare-Pad an und stellen oben rechts im Bildschirm „ Snare “ ein, bewegen den Cursor auf „12“ (Kick), und erhöhen dann den Rejection-Pegel. Dies verhindert, dass Sounds durch Trigger-Signale unterhalb des angegebenen Werts ausgegeben werden. Mit höheren Werten lässt sich Übersprechen zwar besser vermeiden, sie können aber das gewollte gleichzeitige Spielen anderer Sounds schwieriger gestalten.
	All Reject Lvl	0–99	Löst Übersprechen-Probleme zwischen dem Pad (von dem das Übersprechen bewirkt wird) oben rechts im Bildschirm und allen anderen Pads (den Pads, die durch das Übersprechen ausgelöst wurden). Trigger-Signale mit Pegeln unterhalb des hier angegebenen Wertes werden für alle anderen Pads nicht ausgegeben. Mit höheren Werten lässt sich Übersprechen zwar besser vermeiden, sie können aber das gewollte gleichzeitige Spielen anderer Sounds schwieriger gestalten.

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

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
			<p>Hier wird ein Preset-Trigger-Setup in das aktuell bearbeitete User-Trigger-Setup kopiert. Speichern Sie Ihre Einstellungen, um die Änderungen zu speichern.</p> <p>Vorgehensweise</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um ein Preset-Trigger-Setup auszuwählen. 2. Drücken Sie „OK“ ([F3]), um die Trigger-Einstellungen in das aktuell bearbeitete User-Trigger-Setup zu kopieren. 3. Drücken Sie [EXIT], um zum TRIGGER-Bildschirm zurückzukehren. 4. Drücken Sie die Taste [STORE] (Speichern), um die Einstellungen zu speichern.

PROX *Training*

Das Training-Menü können Sie über die Taste [TRAINING] am DTX-PRO oder durch Auswählen von „*Training*“ im Menü DTX-PROX aufrufen.

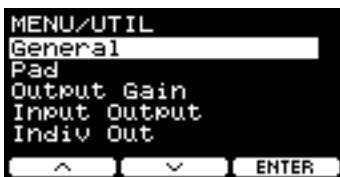
Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [“Üben mit der Training-Funktion” \(Seite 112\)](#).

Utility

Dieser Abschnitt beschreibt die „**Utility**“-Einstellungen im Menü. Hier werden allgemeine Einstellungen, Pad-Einstellungen, Ausgangsverstärkung und I/O-Einstellungen konfiguriert. Für das DTX-PROX können Sie hier die Einstellungen für die Einzelausgänge konfigurieren.

Die Bildschirmbeispiele in diesem Abschnitt stammen vom DTX-PROX.

MENU/Utility



General

Pad

Output Gain


Input Output

PROX Indiv Out

General



MENU/Utility/General









Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	AutoPowerOff	off , 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)	<p>Stellt die Zeit ein, bis das Modul durch die automatische Ausschaltfunktion ausgeschaltet wird.</p> <p>Stellen Sie diesen Parameter auf „off“, um die Auto-Power-Off-Funktion zu deaktivieren.</p> <p>ACHTUNG Die Zeiteinstellung für die automatische Ausschaltfunktion ist eine ungefähre Angabe. Nicht gespeicherte Daten gehen verloren, wenn die automatische Ausschaltfunktion das Modul der PRO-Serie ausschaltet. Achten Sie darauf, Ihre Daten zu speichern, bevor sich das System automatisch ausschaltet.</p>
	LCD Contrast	0–63	Stellt den Kontrast des Bildschirms ein.
	PRO L&R Vol	variable (wird per [MASTER VOLUME]-Regler eingestellt), 1–127 (fester Wert)	<p>Stellt den Pegel an den OUTPUT-Buchsen ein.</p> <p>In Live-Situationen stellen Sie z. B. den L&R-Volume-Pegel auf einen festen Wert ein, so dass Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler nur die Kopfhörer-Lautstärke einstellen können. Stellen Sie „variable“ ein, um mit dem [MASTER VOLUME]-Regler sowohl die Kopfhörer-Lautstärke als auch die Lautstärke der OUTPUT-Buchsen einzustellen.</p>






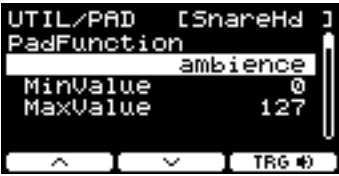
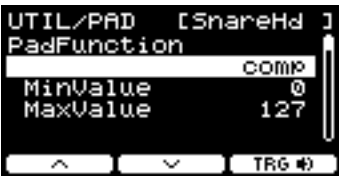
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	MIDI LocalCtrl	off, on	<p>Aktiviert (on) oder deaktiviert (off) den internen Klangerzeuger beim Spielen auf den Pads.</p> <p>Hier ist normalerweise „on“ eingestellt. Wenn hier „off“ eingestellt ist, werden der Trigger-Eingangsbereich und der Klangerzeugerbereich innerhalb des Moduls der PRO-Serie getrennt, so dass beim Anschlagen der Pads kein Sound erzeugt wird.</p> <p>Unabhängig von dieser Einstellung werden die Spielinformationen des Moduls der PRO-Serie jedoch als MIDI-Daten gesendet, und von externen Geräten empfangene MIDI-Meldungen werden vom Modul der PRO-Serie verarbeitet.</p> <p>Die Einstellung „off“ ist hilfreich, wenn Sie Ihr Schlagzeugspiel als MIDI-Daten auf einem Sequencer oder einer DAW-Software aufnehmen möchten.</p>
	Humanize	off, 1, 2	<p>Gibt an, ob eine natürliche Klangvariation (1, 2) oder nicht (off) erzeugt werden soll, damit beim wiederholten Anschlagen desselben Pads nicht alle Noten gleich klingen. Der Wert „1“ führt zum Verhalten der Version 1. Der Wert „2“ führt zu einem verbesserten Verhalten gegenüber Version 1.</p>
	AUX In Volume	0–127	Stellt die Lautstärke des Audio-Signals von der [AUX IN]-Buchse ein.
	USB In Volume	0–127	Stellt die Lautstärke des Audio-Signals von der USB-Buchse ein.
	Rec Volume	0–127	Stellt die Lautstärke der Recorder-Wiedergabe ein.
	Song Volume	0–127	Stellt die Lautstärke von Training-Songs ein.
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol	0–127	Stellt die Lautstärke des <i>Bluetooth</i> -Audio-Eingangs ein.

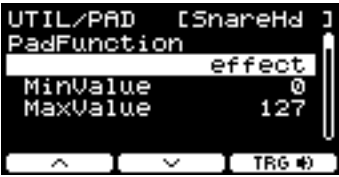
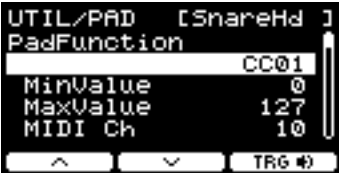

Pad




MENU/Utility/Pad

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	PadFunction		<p>PadFunction weist einem Pad eine Bedienfunktion zu, z. B. zum Ändern der Kit-Nummer oder des Tempos. Beim Anschlagen des Pads wird hierbei kein Sound gespielt. Schlagen Sie entweder auf das einzustellende Pad, oder drücken Sie die TRG -Taste ([F3]), um das Pad auszuwählen, und wählen Sie dann die Funktion aus, die Sie zuweisen möchten.</p>
		off	Das Pad erzeugt beim Anschlagen ganz normal Sounds.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		<i>inc kit</i>	Die Kit-Nummer wird um 1 erhöht.
		<i>dec kit</i>	Die Kit-Nummer wird um 1 verringert.
		<i>select kit</i>	Wählt das hier angegebene Kit aus. Kit-Nummer
		<i>toggle kit</i>	Schaltet zwischen Kits um. Bei jedem Anschlagen des Pads wird das jeweils andere der beiden hier angegebenen Kits ausgewählt. Kit Nr. 1 Kit Nr. 2
		<i>inc tempo</i>	Erhöht den Tempowert um 1.
		<i>dec tempo</i>	Verringert den Tempowert um 1.
		<i>tap tempo</i>	Aktiviert die Tap-Tempo-Funktion für das Pad.
		<i>click start/stop</i>	Startet oder stoppt den Click.


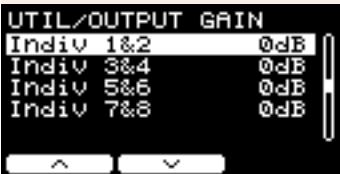
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		xstick on/off	Schaltet den Cross-Sticking-Sound ein oder aus.
		PROX live play/stop	Startet oder stoppt die Wiedergabe einer Audiodatei oder den Click-Sound während des Live-Spiels im Live Set -Modus.
		PROX inc liveStep	Erhöht den Step im Live Set -Modus um 1.
		PROX dec liveStep	Verringert den Step im Live Set -Modus um 1.
		sound off	Schaltet den Sound stumm.
		ambience	Steuert den Anteil von Ambience ([AMBIENCE]-Reglerwert) je nach Härte des Pad-Anschlags. MinValue: Minimaler Anteil von Ambience , der angewendet wird, wenn das Pad sanft angeschlagen wird MaxValue: Maximaler Anteil von Ambience , der angewendet wird, wenn das Pad hart angeschlagen wird
		comp	Steuert den Anteil von Comp ([COMP]-Reglerwert) je nach Härte des Pad-Anschlags. MinValue: Minimaler Anteil von Comp , der angewendet wird, wenn das Pad sanft angeschlagen wird MaxValue: Maximaler Anteil von Comp , der angewendet wird, wenn das Pad hart angeschlagen wird

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		effect	<p>Steuert den Anteil von Effect ([EFFECT]-Reglerwert) je nach Härte des Pad-Anschlags.</p> <p>MinValue: Minimaler Anteil von Effect, der angewendet wird, wenn das Pad sanft angeschlagen wird</p> <p>MaxValue: Maximaler Anteil von Effect, der angewendet wird, wenn das Pad hart angeschlagen wird</p>
		CC01–CC95	<p>Sendet eine Controller-Meldung (Control Change), je nach Härte des Pad-Anschlags.</p> <p>MinValue: Minimalwert, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird</p> <p>MaxValue: Maximalwert, wenn das Pad hart angeschlagen wird</p> <p>MIDI Ch: MIDI-Kanal</p>
	Xstick Adjust	1–127	<p>Stellt die Schlagstärke für das Umschalten zwischen Cross Stick und offenen Rimshots ein, wenn Sie den Rand eines an der [1SNARE]-Buchse angeschlossenen Multi-Piezo-Pads anschlagen. Durch Erhöhen dieses Wertes ist es leichter, den Cross-Stick-Sound zu erzeugen, wenn das Pad stark angeschlagen wird. Umgekehrt können Sie durch Verringern dieses Wertes leichter einen offenen Rimshot erzeugen, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird. Schalten Sie die Cross-Stick-Einstellung aus, um immer den offenen Rimshot-Sound zu spielen.</p> <p>Beachten Sie, dass dieser Parameter nicht wirksam ist, wenn ein Single-Piezo-Pad angeschlossen ist.</p>
	Snare Position	off, on	<p>Schaltet den Positionssensor am Snare-Pad ein (on) oder aus (off). Schalten Sie „Snare Position“ ein, um Klangänderungen je nach der Position innerhalb der angeschlagenen Zone zu erzeugen.</p> <p>Um diese Funktion verwenden zu können, müssen Sie ein Pad mit Positionssensor an der [1SNARE]-Buchse anschließen. Außerdem müssen Sie ein Inst oder eine Voice auswählen, das/die die Positionserkennung unterstützt. Weitere Informationen finden Sie in der Data List.</p>
	Ride Position	off, on	<p>Schaltet den Positionssensor für die Fläche des Ride-Becken-Pads ein (on) oder aus (off). Schalten Sie „Ride Position“ ein, um Klangänderungen je nach angeschlagener Pad-Position zu erzeugen.</p> <p>Um diese Funktion verwenden zu können, müssen Sie ein Pad mit Positionserkennung an der [8RIDE]-Buchse anschließen. Außerdem müssen Sie ein Inst oder eine Voice auswählen, das/die die Positionserkennung unterstützt. Weitere Informationen finden Sie in der Data List.</p>

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	FootClosePos	-32 – 0	Mit diesem Parameter stellen Sie die Position ein, ab der die Hi-Hat bei Betätigung eines Hi-Hat-Controllers oder Hi-Hat-Pedals von offen auf geschlossen umgeschaltet wird. Je geringer der Wert, desto kleiner ist der virtuelle Abstand zwischen oberem und unterem Hi-Hat-Becken.
	FootSplashSens	off , 1–127	Mit diesem Parameter stellen Sie die Empfindlichkeit für die Erkennung eines Hi-Hat-Splash („Foot-Splash“) ein. Je höher der Wert, desto leichter ist die Erzeugung des Splash mit dem Hi-Hat-Controller. Höhere Werte führen allerdings auch dazu, dass Splashes unabsichtlich erzeugt werden, beispielsweise wenn Sie den Hi-Hat-Controller oder das Hi-Hat-Pedal leicht drücken, um im Takt zu bleiben. Wenn Sie keine Foot-Splashes spielen möchten, sollten Sie diesen Parameter ausschalten („ off “).
	HH Pitch Up	off, on	Gibt an, ob die Tonhöhe erhöht wird (on) oder nicht (off), wenn das Hi-Hat-Pedal ganz gedrückt wird. Diese Einstellung ist nur gültig, wenn die aktuell ausgewählte Voice aus der Kategorie „ HiHat1 “ stammt.
	Note Map		Stellt dieses Produkt so ein, dass von anderen MIDI-Geräten empfangene MIDI-Meldungen wie z. B. ein Drum-Trigger-Modul wiedergegeben werden. Bei einer anderen Einstellung als „ off “ ist die Einstellung für den MIDI-Empfang bei MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note deaktiviert.
		off	Empfängt und sendet MIDI-Meldungen entsprechend der Einstellung bei MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note .
	PRO/PROX, DTX900, DTX700		Wählen Sie eine dieser Optionen, wenn Sie dieses Produkt an ein anderes MIDI-Gerät, z. B. ein Drum-Trigger-Modul, anschließen. <ul style="list-style-type: none"> • PRO/PROX: Yamaha DTX-PRO, DTX-PROX • DTX900: Yamaha DTX900 • DTX700: Yamaha DTX700 Wenn Sie eine dieser Optionen auswählen, zeigen die Felder für Note 1 bis 3 die entsprechenden MIDI-Note-Nummern für jede Trigger-Eingangsquelle an, und das Ch-Feld zeigt die MIDI-Kanalnummer an. Wenn diese MIDI-Meldungen empfangen werden, wird die zugewiesene Voice der entsprechenden Trigger-Eingangsquelle gespielt. Die Felder für Note 1 bis 3 und Ch können beliebig bearbeitet werden.
			HINWEIS <ul style="list-style-type: none"> • Wenn „DTX900“ ausgewählt wird, unterstützt dieses Produkt keine MIDI-Meldungen, die von den folgenden Trigger-Eingangsquellen des DTX900 gesendet werden: snrHdOff, snrOpOff, snrClOff, tom1Rm2, tom2Rm2, tom3Rm2, tom4Rm2, pad12Hd – pad15Rm2 • Wenn „DTX700“ ausgewählt wird, unterstützt dieses Produkt keine MIDI-Meldungen, die von den folgenden Trigger-Eingangsquellen des DTX700 gesendet werden: SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Rm2, Tom2Rm2, Tom3Rm2, pad11Hd – HHKick

Output Gain

MENU/Utility/Output Gain

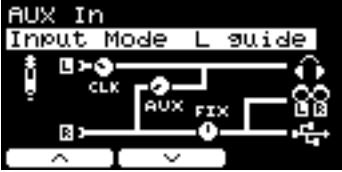
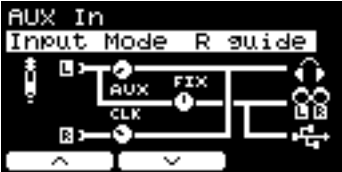
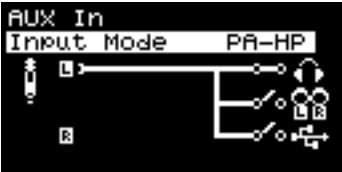





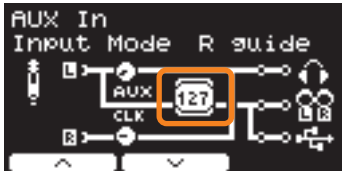
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	L&R	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Stellt die Ausgangsverstärkung an den [OUTPUT]-Buchsen ein.
	Phones	+6dB, +12dB, +18dB	Stellt den Lautstärkepegel an der [PHONES]-Buchse (Kopfhörer) ein.
	USB Audio		Stellt die Audioausgang-Verstärkung für den Anschluss [USB TO HOST] ein.
	PROX Indiv 1&2	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Stellt die Ausgangsverstärkung an den [INDIVIDUAL OUTPUT 1/2]-Buchsen ein.
	PROX Indiv 3&4	+6dB, +12dB, +18dB	Stellt die Ausgangsverstärkung an den [INDIVIDUAL OUTPUT 3/4]-Buchsen ein.
	PROX Indiv 5&6		Stellt die Ausgangsverstärkung an den [INDIVIDUAL OUTPUT 5/6]-Buchsen ein.
	PROX Indiv 7&8		Stellt die Ausgangsverstärkung an den [INDIVIDUAL OUTPUT 7/8]-Buchsen ein.


Input Output



MENU/Utility/Input Output

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
AUX In			
USB Audio In			
PROX-with-Bluetooth Bluetooth In			
	Input Mode	<p>Stellt das Ausgabeziel des Audio-Signals ein, das von den Quellen AUX In (🔊), USB Audio (🔌) oder Bluetooth Audio (📶) eingespielt wird.</p> <p>Bei anderen Einstellungen als „PA-HP“ ist der Schalter für das Ausgabeziel auf „on“ eingestellt. Beachten Sie, dass das Ausgabeziel für L guide, R guide oder PA-HP nicht ein-/ausgeschaltet werden kann.</p>	<p>stereo Gibt das Audio-Signal in Stereo aus.</p>
			<p>L mono Gibt nur den linken Kanal des Audio-Signals in der Panorama-Mitte aus.</p>
			<p>R mono Gibt nur den rechten Kanal des Audio-Signals in der Panorama-Mitte aus.</p>
			<p>L+Rmono Mischt den linken und den rechten Kanal des Audio-Signals zu einem Mono-Signal und gibt dieses in der Panorama-Mitte aus.</p>

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
		L guide	Wählen Sie diese Einstellungen für den Audio-Eingang aus, bei dem der Guide-Sound (Click) und der Begleitungs-Sound getrennt auf den Kanälen L und R vorliegen. Der Guide-Sound (Click) und der Begleitungs-Sound werden am Ausgang Phones in der Panorama-Mitte ausgegeben, und der Begleitungs-Sound wird am Ausgang Output und über USB Audio in der Panorama-Mitte ausgegeben.
		R guide	Bei Verwendung eines Kopfhörers können Sie mit dem Dreh- oder Schieberegler [CLICK] die Lautstärke des Guide-Sounds (Click) und mit dem Dreh- oder Schieberegler [AUDIO] die Lautstärke des Begleitungs-Sounds einstellen. Sie können die Lautstärke des über die Output -Buchse und den USB Audio Out ausgegebenen Begleitungs-Sounds ändern, indem Sie den Cursor mit „↔“ ([F2]) bewegen und dann die Einstellungen mit den [-][+]-Bedienelementen ändern (diese sind getrennt von den Einstellungen für die Phones -Lautstärke).
		PA-HP	Nur der linke Kanal des Audio-Signals wird für die Ausgabe ausschließlich an die Kopfhörer (Phones) in der Panorama-Mitte ausgegeben. (nur AUX IN) Dies ist bei Live-Auftritten nützlich, wenn Sie ein PA-System wie z. B. ein Mischpult an der Buchse AUX IN anschließen, um die Audio-Signale (als Monosignale) zu empfangen.
	Phones 	off 	Wenn Input Mode auf stereo , L mono , R mono oder L+Rmono eingestellt ist, können Sie mit diesem Parameter das jeweilige Ausgabeziel ein- (on) oder ausschalten (off).
	Output 	on 	
	USB Audio 		
	Backing Output Level	0–127	Wenn Input Mode auf L guide oder R guide eingestellt ist, können Sie mit diesem Parameter die Lautstärke des über die Output -Buchse und den USB Audio Out ausgegebenen Begleitungs-Sounds einstellen.
			

AUX In Gain			
	AUX In Gain	0dB, +6dB, +12dB	Stellt den Gain für den AUX In ein.

PROX *Indiv Out*

Konfiguriert erweiterte Einstellungen für die [INDIVIDUAL OUTPUT]-Buchsen.

Wählen Sie mit den Tasten „“ und „“ ([F1] und [F2]) das Pad oder die Audioquelle aus, und wählen Sie dann mit den [-][+] Bedienelementen, wie die L- und R-Signale an den Buchsen angeschlossen werden.

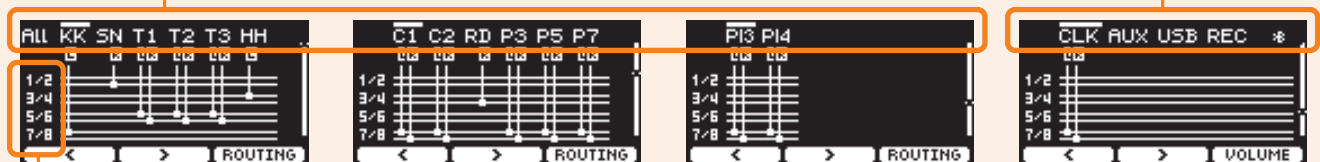
Der **Kit Modifier** (mit Ausnahme von **RealAmbi**) und der **MasterEQ** werden nicht auf **Indiv Out** angewendet.

Pad:

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

Audioquelle:

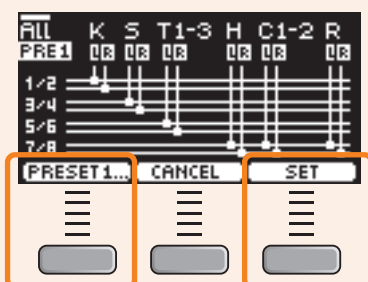
Display	CLK	AUX	USB	REC	
Audioquelle	Metronom	AUX IN	USB Audio	Recorder	Bluetooth Audio



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

Verwenden Sie die „“-Taste ([F1]), um „ALL“ auszuwählen und die Einstellungen für alle Pads zu konfigurieren.

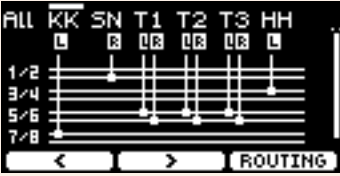


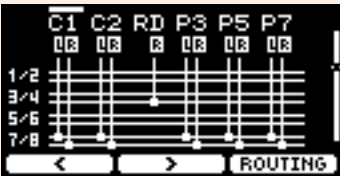

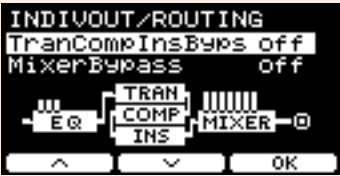

Verwenden Sie die Taste unterhalb „PRESET“ ([F1]), um ein Preset auszuwählen, und bestätigen Sie dann die Auswahl mit der Taste unterhalb „SET“ ([F3]).



Für die Einstellung ALL stehen vier Presets zur Verfügung.

PRESET1	Verwendet acht Indiv Out -Signalwege, um Kick, Snare, Tom und Cymbal+HH stereo auszugeben.
PRESET2	Verwendet acht Indiv Out -Signalwege, um Kick, Snare, HH und Ride mono auszugeben und Tom und Crash in stereo auszugeben.
PRESET3	Verwendet vier Indiv Out -Signalwege (1, 3, 5 und 7), um Kick, Snare, Tom und Cymbal+HH mono auszugeben.
PRESET4	Verwendet drei Indiv Out (1, 3 und 5) Signalwege, um Kick, Snare und Tom+Cymbal mono auszugeben.

MENU/Utility/Indiv Out

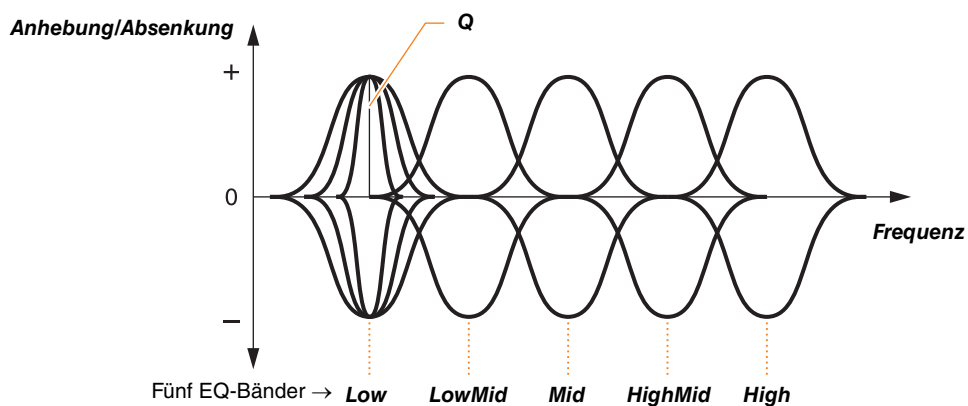
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Pad Output/Click Assign	Off , L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8	Wählen Sie mit den Schaltflächen unterhalb „  “ und „  “ ([F1] und [F2]) das Pad oder die Audioquelle (Click, AUX IN, USB Audio, Recorder oder <i>Bluetooth</i> Audio) aus, die sie dann einem Ausgabeziel zuweisen. Die Mono-Ausgabe beseitigt die Raumklang-Empfindung, sorgt aber für größere Flexibilität beim 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])			
	TransComplnsByps	off, on	Wählen Sie aus, ob die Inst-Effekte Transient , Comp oder Insertion an den IndivOut ausgegeben oder umgangen werden (Bypass).
	MixerBypass	off, on	Wählen Sie hier, ob die Mixer-Einstellungen für die Ausgabe an den Einzelausgängen Indiv Out umgangen werden.
VOLUME ([F3])			
	Click Volume	var (einzustellen mit den Schiebereglern [AUX IN], [AUDIO] oder [CLICK]), 1–127	Stellt die Lautstärke (Volume) jeder Audioquelle für die Ausgabe an den Einzelausgängen Indiv Out ein.
	AUX In Volume		
	USB In Volume		
	Rec Volume		
	Bluetooth Vol		
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol		

Master EQ

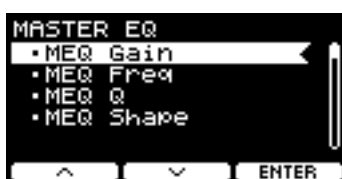
Die Parameter in diesem Bereich werden zur Einstellung des Sounds des gesamten Kits verwendet. Die Master-EQ-Einstellungen werden auf das gesamte Kit (Ihr Spiel und Training-Songs) und auf **HP Out/Output** angewendet. Die Master-EQ-Einstellungen werden nicht auf die Signale vom Auxiliary-Eingang, vom Recorder, des Metronoms oder der Einzelausgänge **Indiv Out** des DTX-PROX angewendet.

Mit diesem fünfbändigen Master-Equalizer können Sie den Signalpegel bei der für jedes Band festgelegten Arbeitsfrequenz beliebig anheben oder absenken. Außerdem können die Frequenzbänder für Bässe („**low**“) und Höhen („**high**“) entweder auf Niveauregelung (Shelving) oder Glockenform (Peaking) eingestellt werden.

Beim DTX-PROX können Sie den Gain des Master-EQs schnell einstellen, indem Sie den Fader-Select-Regler auf CUSTM einstellen und die LED-Drehregler verwenden.



MENU/Master EQ




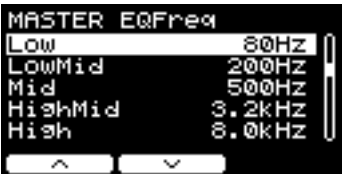
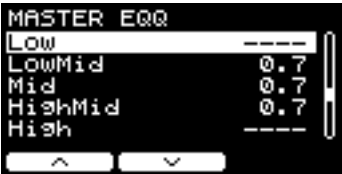
MEQ Gain

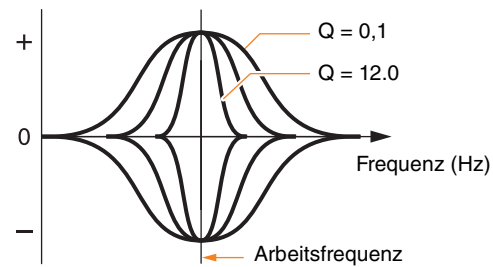
MEQ Freq

MEQ Q

MEQ Shape

MENU/Master EQ

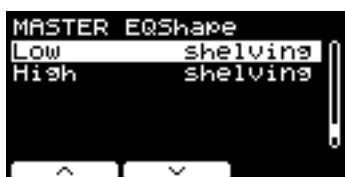
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
MEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	<p>Mit diesen Parametern werden bei den Bändern Lo, LoMid, Mid, HiMid und Hi MEQ Freq die Pegel im Bereich der jeweiligen Arbeitsfrequenzen abgesenkt oder angehoben.</p> <p>Beim DTX-PROX stellen Sie den Fader-Select-Regler auf CUSTM (MEQ Gain), und verwenden Sie zum Einstellen die LED-Drehregler.</p>
	LoMid		
	Mid		
	HiMid		
	Hi		
MEQ Freq			
	Low	32Hz–2.0kHz	<p>Mit diesen Parametern stellen Sie für die Frequenzbänder Low, LowMid, Mid, HighMid und High die jeweiligen Arbeitsfrequenzen ein.</p>
	LowMid	100Hz–10kHz	
	Mid	100Hz–10kHz	
	HighMid	100Hz–10kHz	
	High	500Hz–16kHz	
MEQ Q			
	Low	0.1–12.0	<p>Mit diesen Parametern können Sie für die Frequenzbänder Low, LowMid, Mid, HighMid und High die Güte (Q, Kehrwert der Bandbreite) ändern. Je größer der Wert, desto schmaler wird der Frequenzbereich für die Anhebung oder Absenkung. Je kleiner der Wert, desto breiter wird der Frequenzbereich für die Anhebung oder Absenkung.</p>
	LowMid		
	Mid		
	HighMid		
	High		



HINWEIS

Wenn der Wert bei **MEQ Shape** auf „**shelving**“ eingestellt wurde, wird die Q-Einstellung als „----“ angezeigt und ist nicht verfügbar.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
MEQ Shape			



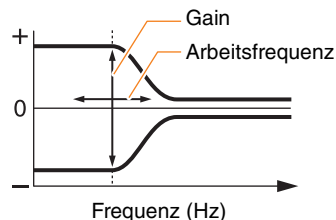
Low

shelving

Mit diesen Parametern stellen Sie den jeweiligen EQ-Typ für die Bässe (Low) und Höhen (High) ein.

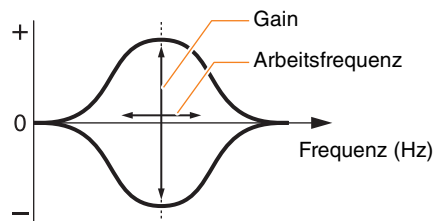
(Niveauregelung) Signale aller Frequenzen ober- oder unterhalb einer bestimmten Frequenz werden angehoben oder abgesenkt.

EQ low



peaking

(Glockenform) Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz werden angehoben oder abgesenkt.

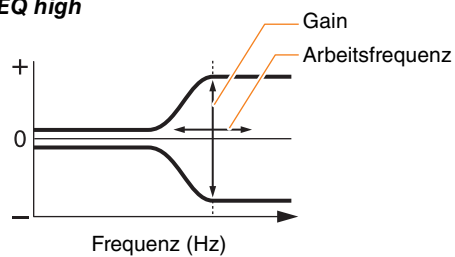


High

shelving

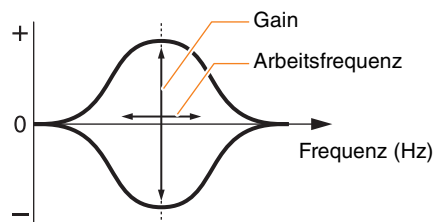
(Niveauregelung) Signale aller Frequenzen ober- oder unterhalb einer bestimmten Frequenz werden angehoben oder abgesenkt.

EQ high



peaking

(Glockenform) Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz werden angehoben oder abgesenkt.



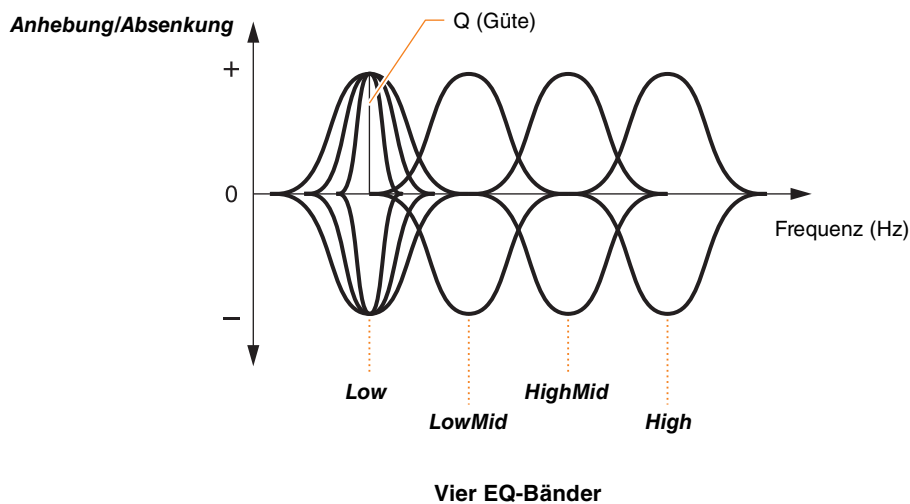
Phones EQ

Die Parameter in diesem Bereich werden zur Einstellung des Sounds aller Signale verwendet, die vom Kopfhörer wiedergegeben werden sollen.

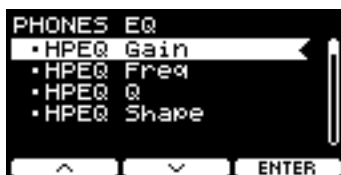
Mit diesem vierbandigen Kopfhörer-Equalizer können Sie den Signalpegel bei der für jedes Band festgelegten Arbeitsfrequenz beliebig anheben oder absenken. Außerdem können die Frequenzbänder für die Bässe („**Low**“) und die Höhen („**High**“) entweder auf Niveauregelung (Shelving) oder Glockenform (Peaking) eingestellt werden.

Die Ergebnisse können je nach verwendeten Kopfhörern variieren; Sie können aber z. B. das **Lo**-Band anheben, wenn tiefe Töne wie die Kickdrum zu leise sind, um sie gut hören zu können. Senken Sie das **Hi**-Band ab, wenn die Becken zu laut sind.

Beim DTX-PROX können Sie den Gain des Kopfhörer-EQs schnell einstellen, indem Sie den Fader-Select-Regler auf CUSTM einstellen und die LED-Drehregler verwenden.



MENU/Phones EQ




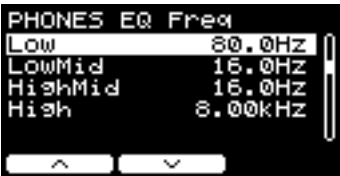

HPEQ Gain

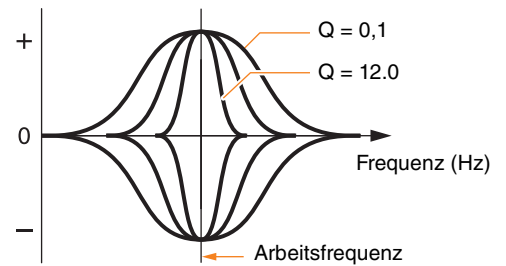
HPEQ Freq

HPEQ Q

HPEQ Shape

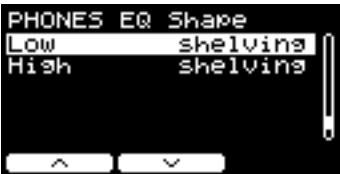
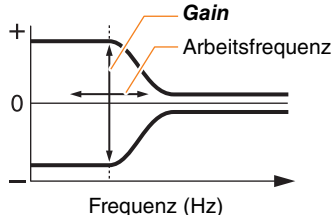
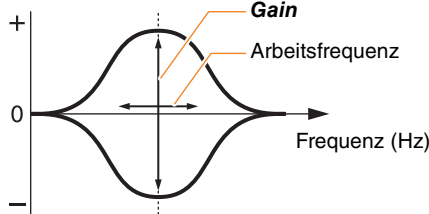
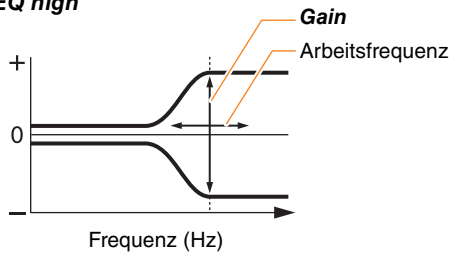
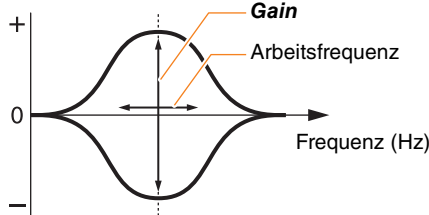
MENU/Phones EQ

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
HPEQ Gain			
	Lo <hr/> LoMid <hr/> HiMid <hr/> Hi	-12 – +0 – +12	<p>Mit diesen Parametern werden bei den Bändern Lo, LoMid, HiMid und Hi HPEQ Freq die Pegel im Bereich der jeweiligen Arbeitsfrequenzen abgesenkt oder angehoben.</p> <p>Beim DTX-PROX stellen Sie den Fader-Select-Regler auf CUSTM (HPEQ Gain), und verwenden Sie zum Einstellen die LED-Drehregler.</p>
HPEQ Freq			
	Low <hr/> LowMid <hr/> HighMid <hr/> High	16.0Hz–24.4kHz	<p>Mit diesen Parametern stellen Sie für die Bänder Low, LowMid, HighMid und High die jeweiligen Arbeitsfrequenzen ein.</p>
HPEQ Q			
	Low <hr/> LowMid <hr/> HighMid <hr/> High	0.1–12.0	<p>Mit diesen Parametern können Sie für die Bänder Low, LowMid, HighMid und High die jeweilige Güte (Q, Kehrwert der Bandbreite) ändern. Je größer der Wert, desto schmaler wird der Frequenzbereich für die Anhebung oder Absenkung. Je kleiner der Wert, desto breiter wird der Frequenzbereich für die Anhebung oder Absenkung.</p>



HINWEIS

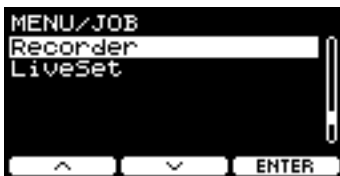
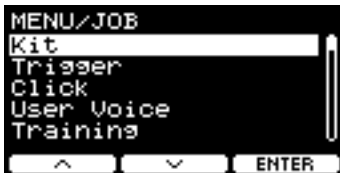
Wenn der Wert bei **HPEQ Shape** auf „*shelving*“ eingestellt wurde, wird die Q-Einstellung als „----“ angezeigt und ist nicht verfügbar.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
HPEQ Shape			
	Low	shelving	<p>Mit diesen Parametern stellen Sie den jeweiligen EQ-Typ für die Bässe (Low) und Höhen (High) ein.</p> <p>(Niveauregelung) Signale aller Frequenzen ober- oder unterhalb einer bestimmten Frequenz werden angehoben oder abgesenkt.</p> <p>EQ low</p> 
		peaking	<p>(Glockenform) Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz werden angehoben oder abgesenkt.</p> 
	High	shelving	<p>(Niveauregelung) Signale aller Frequenzen ober- oder unterhalb einer bestimmten Frequenz werden angehoben oder abgesenkt.</p> <p>EQ high</p> 
		peaking	<p>(Glockenform) Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz werden angehoben oder abgesenkt.</p> 

Job

Das Job-Menü enthält Parameter für die Kits, die Trigger, die Click-Sets, die User-Voices, das Training, den Recorder und die Live-Sets.

MENU/Job



Kit

Trigger

Click

User Voice

Training

Recorder

PROX LiveSet

Kit

In den Kit-Einstellungen (**Job/Kit**) können nur die User-Kit-Einstellungen geändert werden. Preset-Kits lassen sich nicht ändern.

MENU/Job/Kit

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Recall	Wenn Sie ein anderes Kit auswählen, ohne vorher die Einstellungen zu speichern, gehen die Änderungen verloren. Die Änderungen bleiben jedoch im Recall-Speicher erhalten, so dass Änderungen mit der Recall-Kit-Funktion geladen werden können.



HINWEIS

Kit-Nummer und -Name des bearbeiteten Kits werden angezeigt. Wenn keine Recall-Daten vorhanden sind, wird „**No data**“ als Kit-Name angezeigt.

Vorgehensweise

1. Drücken Sie die Taste unterhalb von „RECALL“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.
2. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um die Daten wiederherzustellen.
Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Datenwiederherstellung abzubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück.
„**Completed**“ erscheint, sobald der Abruf erfolgt ist, und es erscheint wieder der Recall-Bildschirm.

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Sort	Sortiert die Reihenfolge der User-Kits.



Vorgehensweise

1. Verwenden Sie die Tasten „ \uparrow “ und „ \downarrow “ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen.
2. Um das zu verschiebende Kit auszuwählen, drücken Sie die Taste unterhalb von „SELECT“ ([F3]).
3. Verwenden Sie die Tasten „ \uparrow “ und „ \downarrow “ ([F1] und [F2]) und die Bedienelemente [-][+], um das ausgewählte Kit zu verschieben.
4. Bewegen Sie das Kit an die gewünschte Position, und drücken Sie dann die „INSERT“-Taste ([F3]).



Durch Drücken der „INSERT“-Taste ([F3]) wird die Reihenfolge der Kits geändert, und die Kit-Nummern werden entsprechend aktualisiert.

Exchange Tauscht die Position zweier Kits in der Reihenfolge.



Vorgehensweise

1. Wählen Sie die beiden Kits aus, die Sie miteinander tauschen möchten.
2. Drücken Sie die Taste unterhalb von „EXCHANGE“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um die Position der beiden Kits in der Reihenfolge zu tauschen. Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um den Positionswechsel abzubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück. „Completed“ erscheint, sobald die Kits getauscht sind, und es erscheint wieder der Exchange-Bildschirm.

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
------------	-----------	--------------

Clear Initialisiert das Kit.



Vorgehensweise

1. Wählen Sie mit den [-][+]-Bedienelementen das Kit aus, das Sie initialisieren möchten.
2. Drücken Sie die Taste unterhalb von „CLEAR“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um das ausgewählte Kit zu initialisieren.
Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Initialisierung abzubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück.
„Completed“ erscheint, sobald die Initialisierung abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Clear-Bildschirm.

Trigger

MENU/Job/Trigger

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
------------	-----------	--------------



Trigger Setup Stellt die Empfindlichkeit aller Pads ein.



Vorgehensweise





1. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um ein Drum-Kit (ein Trigger-Setup) auszuwählen.
2. Drücken Sie die Taste „OK“ ([F3]).

Beim DTX-PROX wird das Trigger-Setup des ausgewählten Drum-Kits nach U01 bis U10 kopiert.

Der Name des Trigger-Setups für U01 wird auf den des ausgewählten Drum-Kits geändert. (U02 bis U10 sind mit „UserTrig“ bezeichnet.)

Click

MENU/Job/Click

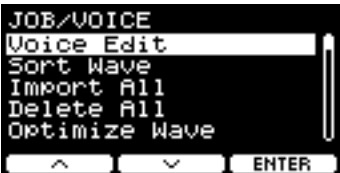
Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Sort	Sortiert die Reihenfolge der Click-Sets.
		
<p>Vorgehensweise</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verwenden Sie die Tasten „↶“ und „↷“ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen. 2. Um das zu verschiebende Click-Set auszuwählen, drücken Sie die Taste unterhalb von „SELECT“ ([F3]). 3. Verwenden Sie die Tasten „↶“ und „↷“ ([F1] und [F2]), und die [-][+]-Bedienelemente, um das ausgewählte Click-Set zu verschieben. 4. Bewegen Sie das Click-Set an die gewünschte Position, und drücken Sie dann die „INSERT“-Taste ([F3]). 		
		
<p>Durch Drücken der „INSERT“-Taste ([F3]) wird die Reihenfolge geändert, und die Click-Set-Nummern werden entsprechend aktualisiert.</p>		
	Clear	Initialisiert das ausgewählte Click-Set.
		

Vorgehensweise

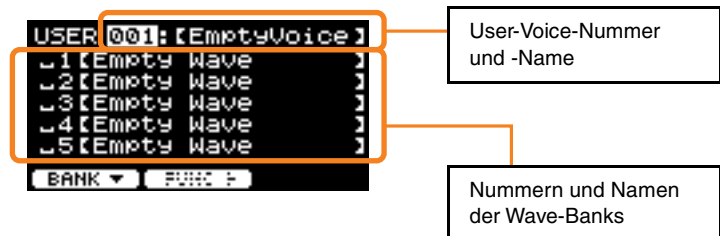
1. Wählen Sie mit den [-][+]-Bedienelementen das Click-Set aus, das Sie initialisieren möchten.
2. Drücken Sie die Taste unterhalb von „CLEAR“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um das ausgewählte Click-Set zu initialisieren.
Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Initialisierung abzubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück.
„Completed“ erscheint, sobald die Initialisierung abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Clear-Bildschirm.

User Voice

MENU/Job/User Voice

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Voice Edit	<p>Hier können User-Voices bearbeitet werden. Sie können Audiodateien hinzufügen, Waves löschen, den Namen von User-Voices ändern, User-Voices initialisieren und den Velocity-Bereich für jede Wave festlegen.</p> <p>Jede User-Voice besteht aus bis zu 10 Wave-Banks.</p>

Wenn Sie eine Audiodatei hinzufügen möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Audiodatei am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.



Vorgehensweise

● **Bearbeiten von User-Voices**

Wenn sich der Cursor auf der Wave-Bank-Nummer befindet, drücken Sie „BANK“ ([F1]) so oft wie nötig, um zur User-Voice-Nummer zu wechseln.



User-Voices ohne importierte Audiodateien können nicht bearbeitet werden.

1. Wählen Sie mit den [-][+]-Bedienelementen die User-Voice aus, die Sie bearbeiten möchten.
2. Drücken Sie die Taste „FUNC“ ([F2]), um die Art der Bearbeitung zu wählen, die Sie durchführen möchten.

DELETE	User-Voice initialisieren (Alle Waves löschen)
NAME	Unter neuem Namen speichern

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
------------	-----------	--------------

3. Beginnen Sie mit der Bearbeitung.

DELETE	Wenn der Bestätigungsbildschirm erscheint, drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]). Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Bearbeitung abzubrechen.
NAME	Wählen Sie mit den Bedienelementen [-][+] ein Zeichen aus, und verwenden Sie dann die Tasten „  “ und „  “ ([F1] und [F3]), um den Cursor zur nächsten Zeichenposition zu verschieben. Für die User-Voice kann ein Name von bis zu 16 Zeichen Länge eingegeben werden.



● Bearbeiten von Wave-Banks


Wenn sich der Cursor auf der Wave-Bank-Nummer befindet, drücken Sie mehrmals „BANK“ ([F1]), um zur User-Voice-Nummer zu wechseln. User-Voices, die keine importierten Audiodateien haben, können nicht bearbeitet werden.

1. Wählen Sie mit den [-][+]-Bedienelementen die User-Voice aus, die Sie bearbeiten möchten.


2. Drücken Sie die Taste „BANK“ ([F1]), um eine Wave-Bank zu wählen.

Sie können die Sounds probieren, wenn eine Wave-Bank mit Waves ausgewählt wird.

3. Drücken Sie die „FUNC“ -Taste ([F2]n), um die Art der Bearbeitung zu wählen, die Sie durchführen möchten.

	Probehören von Sounds
IMPORT	Hinzufügen
DELETE	Löschen
LO/HI	Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs für jede Wave fest
SPLIT	Der Wave-Velocity-Bereich wird automatisch entsprechend der Anzahl der der Voice zugeordneten Waves aufgeteilt. Wenn in mehreren Wave-Banks Waves vorhanden sind, verwenden Sie diese Einstellung, um den Velocity-Bereich entsprechend der Anzahl der Waves in gleiche Größen zu unterteilen und jedem Bereich eine Wave zuzuweisen, beginnend mit der niedrigsten Nummer.
NAME	Unter neuem Namen speichern




4. Drücken Sie die [F3]-Taste.

Sie können einen Klang mit Hilfe von „“ (Audition) vor- oder probieren.

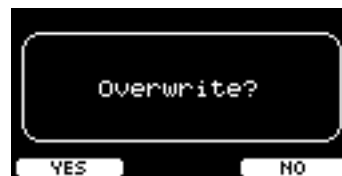
Dieser Audition-Sound wird nicht von der Anschlagstärke-Einstellung beeinflusst.

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
------------	-----------	--------------

5. Beginnen Sie mit der Bearbeitung.

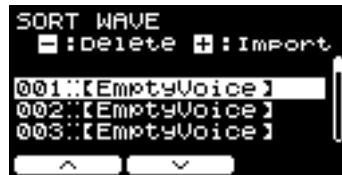
IMPORT	Wählen Sie im Bestätigungsbildschirm eine Datei aus und drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]). Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Bearbeitung abubrechen.
DELETE	Im Bestätigungsbildschirm drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]). Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Bearbeitung abubrechen.
LO/HI	Wählen Sie mit [F3] das Ziel für die Bearbeitung (Low oder High) aus, und stellen Sie dann den Wert mit den [-][+]-Bedienelementen ein. Sie können auch mit dem [COMP]-Regler den niedrigsten und mit dem [EFFECT]-Regler den höchsten Wert festlegen.
SPLIT	Wenn der Bestätigungsbildschirm erscheint, drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]). Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Bearbeitung abubrechen.
NAME	Wählen Sie mit den Bedienelementen [-][+] ein Zeichen aus, und verwenden Sie dann die Tasten „  “ und „  “ ([F1] und [F3]), um den Cursor zur nächsten Zeichenposition zu verschieben. Für die Wave kann ein Name von bis zu 16 Zeichen Länge eingegeben werden.  Wenn Sie alle Zeichen eingegeben haben, drücken Sie die Taste „OK“ ([F2]).

Wenn bereits eine Wave in die ausgewählte Bank geladen wurde, oder wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen vorhanden ist, erscheint die Bestätigungsmeldung zum Überschreiben.



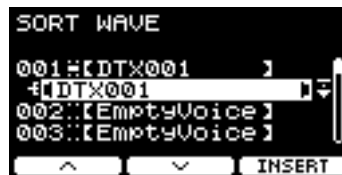
Wenn Sie die Daten nicht überschreiben möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um zur vorigen Anzeige zurückzukehren.

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Sort Wave	Legt die Sortierreihenfolge der Waves innerhalb einer User-Voice fest.



Vorgehensweise

1. Verwenden Sie die Tasten „ \uparrow “ und „ \downarrow “ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen.
2. Um die zu verschiebende Wave auszuwählen, drücken Sie die Taste unterhalb von „SELECT“ ([F3]).
Die „SELECT“-Taste ([F3]) erscheint, wenn eine Wave-Bank mit Waves ausgewählt ist.
3. Verwenden Sie die Tasten „ \uparrow “ und „ \downarrow “ ([F1] und [F2]), um die ausgewählte Wave zu verschieben.
4. Bewegen Sie die Wave an die gewünschte Position, und drücken Sie dann die „INSERT“-Taste ([F3]).



Durch Drücken der „INSERT“-Taste ([F3]) wird die Reihenfolge geändert, und die Wave-Bank-Nummern werden entsprechend aktualisiert.

Zusätzlich können Sie, während eine Voice oder Wave ausgewählt ist, die Taste [-] verwenden, um sie zu löschen, oder die Taste [+], um eine Audiodatei zu importieren.

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Import All	Importiert alle im Stammverzeichnis eines angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks gespeicherten Audiodateien in den Wave-Speicher des Moduls der PRO-Serie.



Vorgehensweise

1. Drücken Sie auf die Taste „IMP TYPE“ ([F1]), um die Art des Imports auszuwählen.

TO EMPTY	Importiert jede Audiodatei in die User-Voice mit der jeweils niedrigsten verfügbaren Nummer.
TO 1VCE	Importiert maximal 10 Audiodateien in die ausgewählte User-Voice.
BY NAME	Importiert Audiodateien unter Verwendung des Dateinamens als Zielangabe.
SEL FILE	Importiert eine ausgewählte Datei unter Angabe des Ziels. Es können mehrere Dateien importiert werden.

2. Einstellungen, die vor dem Import vorzunehmen sind.





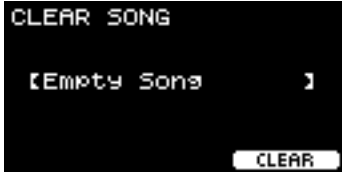
TO EMPTY	
TO 1VCE	Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um die User-Voice auszuwählen, in die importiert werden soll.
BY NAME	<p>Bereiten Sie die Dateinamen Ihrer Dateien mit der User-Voice-Nummer (001–100) und der Wave-Bank-Nummer (01–10) am Anfang des Dateinamens vor und speichern Sie sie auf einem USB-Flash-Laufwerk.</p> <p>Beispiel: Importieren von „DTX.wav“ auf User-Voice 5 in Wave-Bank 3</p> <p style="text-align: center;">00503DTX.wav</p>
SEL FILE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um die zu importierende Datei auszuwählen. 2. Drücken Sie die Taste „CHECK“ ([F2]), um die Markierung neben „Import“ zu setzen. 3. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um die User-Voice auszuwählen, in die importiert werden soll. 4. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Taste „↵“ ([F2]). 5. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um eine zu importierende Wave-Bank auszuwählen. Sounds werden gespielt, wenn eine Wave-Bank mit Waves ausgewählt wird.

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
		<p>3. Drücken Sie die Taste „IMPORT“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.</p> <p>4. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]) zum Importieren. Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um den Import abubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück. Drücken Sie während des Importvorgangs die Taste „CANCEL“ ([F3]), um den Import zu stoppen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück.</p> <p>„Completed“ erscheint, sobald der Import abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Import All-Bildschirm.</p> <p>HINWEIS Je nach Zustand oder Anzahl der Audiodateien werden nicht alle Dateien importiert.</p>
Delete All		<p>Löscht alle Waves aus dem internen Wave-Speicher des Moduls der PRO-Serie.</p> <div data-bbox="884 882 1228 1055" data-label="Image"> </div> <p>Vorgehensweise</p> <p>1. Drücken Sie die Taste „DELETE“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.</p> <p>2. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um alle Waves zu löschen. Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um den Löschvorgang abubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück. „Completed“ erscheint, sobald der Löschvorgang abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Delete-All-Bildschirm.</p>
Optimize Wave		<p>Optimiert den Wave-Speicher des Moduls der PRO-Serie. Durch Optimierung wird der Speicherinhalt neu geordnet, um den Speicherplatz effizienter zu nutzen. Durch Optimieren des Speichers kann mehr zusammenhängender Speicherplatz frei werden.</p> <div data-bbox="884 1590 1228 1762" data-label="Image"> </div> <p>Vorgehensweise</p> <p>1. Drücken Sie die Taste unterhalb von „OPTIMIZE“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.</p> <p>2. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um den Speicher zu optimieren. Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Optimierung abubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück. „Completed“ erscheint, sobald die Optimierung abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Optimize-Bildschirm.</p>

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Wave Info	<p>Zeigt die Verwendung des Wave-Speichers des Moduls der PRO-Serie an.</p>  <p>Der Beispielbildschirm stammt vom DTX-PRO.</p> <p>Total: Gesamtgröße des Speichers (MB) Zeigt die Gesamtgröße des Speichers in Megabyte (MB) an.</p> <p>Free: Freier Speicherplatz (MB) (freier Speicherplatz (%)) Der freie Speicherplatz wird in Megabyte (MB) angezeigt. Außerdem wird der freie Speicherplatz als Prozentwert (%) des gesamten Speichers angezeigt. Fragmentierter Speicher kann das Importieren von Audiodateien verhindern, auch dann, wenn ausreichend Speicherplatz vorhanden ist. In solchen Fällen kann das Problem mit Optimize Wave zur Speicher-Optimierung behoben werden.</p> <p>HINWEIS Die Einheiten, in denen die Kapazität angegeben ist, können sich je nach Speichergröße ändern (KB: Kilobyte, MB: Megabyte).</p>



Training

MENU/Job/Training

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Import SMF	Importiert eine User-Song-Datei (SMF-Datei). Vorgehensweise <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie die SMF-Datei aus, die Sie importieren möchten. 2. Wählen Sie mit den Tasten „“ und „“ ([F1] und [F2]) die zu importierende Datei aus.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Drücken Sie die Taste „IMPORT“ ([F3]), um den Importvorgang zu starten. Wählen Sie Training-Song Nr. 1 aus, um den importierten Song zu spielen. (Der importierte Song kann jedoch nicht für Song Part Gate oder Song Score Gate verwendet werden.)
	Clear	Initialisiert einen User-Song. Vorgehensweise Drücken Sie die Taste „CLEAR“ ([F3]), um den User-Song zu initialisieren.

Recorder

MENU/Job/Recorder

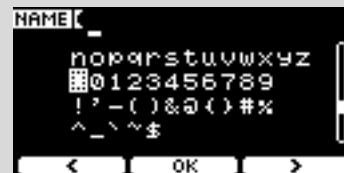
Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Export Audio	Speichert die im internen Recorder aufgenommenen Audiodaten auf einem USB-Flash-Laufwerk.
		

Vorgehensweise

1. Wenn Sie der Datei einen Namen geben möchten, drücken Sie die Taste „NAME“ ([F2]) und geben Sie einen Namen ein.

• Eingabe des Dateinamens

1. Wählen Sie mit den Bedienelementen [-][+] ein Zeichen aus, und verwenden Sie dann die Tasten „<“ und „>“ ([F1] und [F3]), um den Cursor zur nächsten Zeichenposition zu verschieben. Es kann ein Name von bis zu 16 Zeichen Länge eingegeben werden.




2. Wenn Sie alle Zeichen eingegeben haben, drücken Sie die Taste „OK“ ([F2]).

2. Drücken Sie die Taste „EXPORT“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]) zum Exportieren. Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um den Export abubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück. „Completed“ erscheint, sobald der Exportvorgang abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Export-Bildschirm.

ACHTUNG

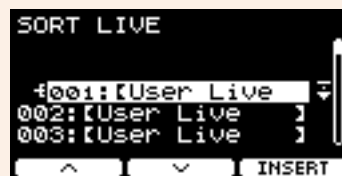
- Aufgenommene Daten gehen verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet oder ein Factory Reset ausgeführt wird.
- Audiodaten werden nicht in „All“-Dateien gespeichert.

PROX LiveSet**MENU/Job/LiveSet**

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Sort	Sortiert die Reihenfolge der User-Live-Sets.

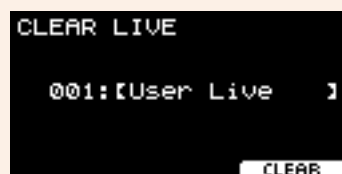
**Vorgehensweise**

1. Verwenden Sie die Tasten „ \uparrow “ und „ \downarrow “ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen.
2. Um das zu verschiebende Live-Set auszuwählen, drücken Sie die Taste unterhalb von „SELECT“ ([F3]).
3. Verwenden Sie die Tasten „ \uparrow “ und „ \downarrow “ ([F1] und [F2]) und die Bedienelemente [-][+], um das ausgewählte Live-Set zu verschieben.
4. Bewegen Sie das Live-Set an die gewünschte Position, und drücken Sie dann die „INSERT“-Taste ([F3]).



Durch Drücken der „INSERT“-Taste ([F3]) wird die Reihenfolge geändert, und die Live-Set-Nummern werden entsprechend aktualisiert.

Clear Initialisiert das ausgewählte Live-Set.

**Vorgehensweise**

1. Wählen Sie mit den [-][+]-Bedienelementen das Live-Set aus, das Sie initialisieren möchten.
2. Drücken Sie die Taste unterhalb von „CLEAR“ ([F3]); es erscheint der Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um das ausgewählte Live-Set zu initialisieren.
Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um die Initialisierung abzubrechen; der Bildschirm kehrt zu Schritt 1 zurück.
„Completed“ erscheint, sobald die Initialisierung abgeschlossen ist, und es erscheint wieder der Clear-Bildschirm.

File

Sie müssen einige Begriffe kennen, um die Funktionen und die Bedienvorgänge im **Menu/File**-Bereich zu verstehen. In diesem Abschnitt wird die Terminologie für den Bereich **MENU/File** erläutert.

● Datei

Der Begriff „File“ („Datei“) bezeichnet einen Satz von Daten, die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind. Der Datenaustausch zwischen den Modulen der PRO-Serie und einem USB-Flash-Laufwerk erfolgt in Form von Dateien.

● Dateiname

Der Name einer Datei wird als Dateiname bezeichnet. Dateinamen sind wichtig zur Unterscheidung von Dateien, und derselbe Name kann nicht im gleichen Verzeichnis verwendet werden. Computer können lange Namen verarbeiten, auch solche, die internationale Zeichen enthalten, die Module der PRO-Serie können jedoch nur alphanumerische Zeichen verwenden.

● Dateinamenerweiterungen

Der Punkt und die drei Buchstaben wie „**wav**“ am Ende des Dateinamens werden als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die Dateinamenerweiterung klassifiziert den Dateityp. Die Dateien, die von den Modulen der PRO-Serie verwendet werden, haben die Erweiterung „**bin**“, die nicht auf dem Bildschirm der Module der PRO-Serie angezeigt wird.

● Dateigröße

Dies gibt den Speicherplatz an, den die Datei einnimmt. Die Dateigröße hängt von der Menge der in der Datei gespeicherten Daten ab. Die Dateigröße wird in Einheiten gemessen, die mit einem B (Byte) angegeben werden. Große Dateien, sowie die Speicherkapazität von Geräten, werden mit KB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) dargestellt. 1 KB = 1024 B, 1 MB = 1024 KB und 1 GB = 1024 MB.

● Format

Das Initialisieren des USB-Flash-Laufwerks wird als „Formatierung“ bezeichnet. Durch Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks mit einem der Module der PRO-Serie werden alle Dateien und Verzeichnisse (Ordner) gelöscht.

● Speichern, Laden

„Save“ („Speichern“) ist das Schreiben von Daten auf ein USB-Flash-Laufwerk, „Load“ („Laden“) ist das Lesen von Dateien von einem USB-Flash-Laufwerk.

HINWEIS

- Die Module der PRO-Serie können bis zu 1000 Dateien im Format **.wav** und 1000 Dateien mit dem Format **„bin“** verarbeiten.
- Die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten DTX-PRO-Dateien können in das DTX-PROX geladen werden, die Reproduktion der gespeicherten Einstellungen ist jedoch möglicherweise nicht ganz akkurat.

MENU/File



Save

Load

Rename

Delete

Format

Memory Info

Save

MENU/File/Save

Beschreibung

Speichert die Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu *MENU/File/Save*.
Es erscheint die folgende Anzeige.




3. Wählen Sie den „Type“ (Dateityp) aus.

3-1. Mit den Bedienelementen [-][+] können Sie den Dateityp der zu speichernden Datei auswählen.


Einstellung	
<i>All</i>	Alle Daten (alle User-Kits, Waves, Trigger-Einstellungen, Utility-Daten)
<i>AllKit</i>	Alle User-Kit-Daten, Waves, die für alle Kits verwendet werden
<i>OneKit</i>	Daten eines ausgewählten User-Kits, für das ausgewählte Kit verwendete Waves
<i>Trigger</i>	Trigger-Einstellungen

ACHTUNG

- Songs, die mit dem Recorder (im internen Speicher) aufgenommen wurden, werden nicht in „*All*“-Dateien gespeichert. Verwenden Sie *MENU/Job/Recorder/Export Audio*, um die vom Recorder aufgenommenen Daten als Datei zu speichern.
- Da alle vier Dateitypen als Dateien mit derselben Erweiterung (.bin) gespeichert werden, verwenden Sie beim Speichern nicht denselben Dateinamen, auch wenn Sie den Dateityp ändern. Die Verwendung desselben Dateinamens kann zum Überschreiben der anderen Datei führen.

3-2. Wählen Sie bei *OneKit* das Kit aus, das Sie speichern möchten. Verwenden Sie die Taste „“ ([F1]), um den Cursor auf die Kit-Nummer zu bewegen, und verwenden Sie dann die [-][+]-Bedienelemente zum Auswählen des zu speichernden Kits. Wenn das Kit User-Waves enthält, werden die User-Waves auch gespeichert.

4. Geben Sie einen Namen für die zu speichernde Datei ein.

4-1. Drücken Sie die Taste „“ ([F1]), um den Cursor auf den Dateinamen zu bewegen.



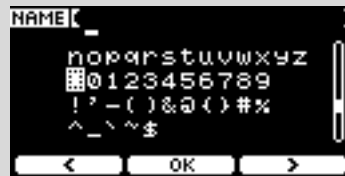
4-2. Wenn Sie eine Datei unter einem neuen Namen speichern möchten, drücken Sie die Taste „NAME“ ([F2]).




Der NAME-Bildschirm erscheint.

● **Eingabe des Dateinamens**

1. Wählen Sie mit den Bedienelementen [-][+] ein Zeichen aus, und verwenden Sie dann die Tasten „<“ und „>“ ([F1] und [F3]), um den Cursor zur nächsten Zeichenposition zu verschieben. Es kann ein Name von bis zu 16 Zeichen Länge eingegeben werden.

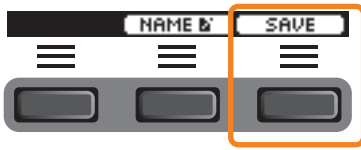


2. Wenn Sie alle Zeichen eingegeben haben, drücken Sie die Taste „OK“ ([F2]).

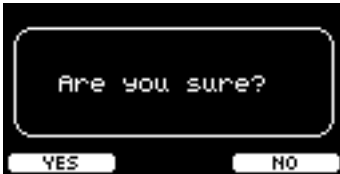
Wenn Sie die Datei überschreiben möchten, drücken Sie die Taste „“ ([F1]), um den Cursor auf den Dateinamen zu bewegen, und wählen Sie dann mit den [-][+]-Bedienelementen die zu überschreibende Datei aus.

5. Speichern Sie die Datei.

5-1. Drücken Sie die Taste „SAVE“ ([F3]).

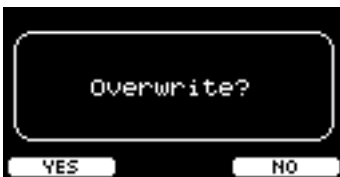


Es erscheint der Bestätigungsbildschirm für den Speichervorgang.



5-2. Wenn Sie die Datei speichern möchten, drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]). Wenn Sie unter einem anderen Namen speichern möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]); das Display kehrt zurück zu Schritt 2.

Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen vorhanden ist, erscheint der unten abgebildete Overwrite-Bestätigungsbildschirm.



Wenn Sie die Datei unter einem anderen Namen speichern möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]); der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

6. Drücken Sie zum Speichern die Taste „YES“ ([F1]).



Während des Speichervorgangs erscheint die folgende Meldung.



Wenn Sie während des Speicherns die Taste „CANCEL“ ([F3]) drücken, stoppt der Vorgang, und das Display kehrt zurück zu Schritt 2.

ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und schalten Sie das Modul der PRO-Serie nicht aus, während eine Datei gespeichert wird. Dadurch könnte das Modul der PRO-Serie eine Fehlfunktion zeigen, oder die Speicherstrukturen auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

„Completed.“ erscheint, sobald der Speichervorgang abgeschlossen ist; der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

Load

MENU/File/Load

Beschreibung

Lädt (importiert) eine auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Datei in das Modul der PRO-Serie.



Wenn Sie Dateien zur Dateiverwaltung an einen Computer übertragen haben, achten Sie darauf, die Dateien zurück in das Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks zu verschieben.

HINWEIS

Die Module der PRO-Serie können die Datei nicht laden, wenn sie sich in einem Unterverzeichnis (innerhalb eines Ordners) befindet.

Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit den Dateien, die von Modulen der PRO-Serie gespeichert wurden, am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu *MENU/File/Load*.
Es erscheint die folgende Anzeige.







3. Wählen Sie den „Type“ (Dateityp) aus.

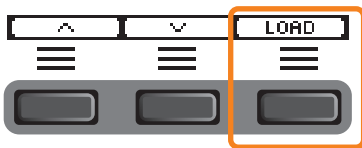
3-1. Mit den Bedienelementen [-][+] können Sie den Dateityp der zu ladenden Datei auswählen.

Einstellung	
All	Alle Daten (alle User-Kits, Waves, Trigger-Einstellungen, Utility-Daten)
AllKit	Alle User-Kit-Daten, Waves, die für alle Kits verwendet werden
OneKit	Daten eines ausgewählten User-Kits, für das ausgewählte Kit verwendete Waves
Trigger	Trigger-Einstellungen

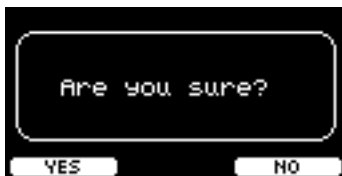
4. Wählen Sie die Datei aus, die Sie laden möchten.

- 4-1.** Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten „“ und „“ ([F1] und [F2]) auf „File“, und wählen Sie dann mit den [-][+]-Bedienelementen die Datei aus, die Sie laden möchten. Es sind nur diejenigen Dateien verfügbar, die Ihrer Dateityp-Auswahl entsprechen.
- 4-2.** Wählen Sie beim Datentyp *OneKit* das Kit aus, in das *OneKit* geladen werden soll. Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten „“ und „“ ([F1] und [F2]) auf die Kit-Nummer, und wählen Sie dann mit den [-][+]-Bedienelementen die Datei aus, die Sie laden möchten. Wenn das Kit User-Waves enthält, werden die User-Waves ebenfalls geladen.

5. Drücken Sie die Taste „LOAD“ ([F3]).

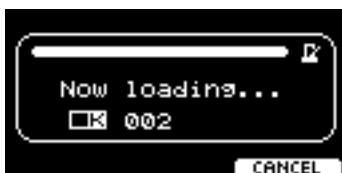


Es erscheint der Bestätigungsbildschirm für den Ladevorgang.



6. Drücken Sie zum Laden die „YES“-Taste ([F1]).

Während des Ladevorgangs erscheint die folgende Meldung.



Wenn Sie während des Ladevorgangs die Taste „CANCEL“ ([F3]) drücken, wird der Ladevorgang abgebrochen und der Bildschirm kehrt zu Schritt 2 zurück.

ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und schalten Sie das Modul der PRO-Serie nicht aus, während eine Datei geladen wird. Dadurch könnte das Modul der PRO-Serie eine Fehlfunktion zeigen, oder die Speicherstrukturen auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

Im Display erscheint „*Completed.*“ (Fertig), sobald der Ladevorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zu Schritt 2 zurück.

Rename

MENU/File/Rename

Beschreibung

Benennt eine auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Datei um.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu *MENU/File/Rename*.

Es erscheint die folgende Anzeige.



3. Wählen Sie den Dateityp (Type) der Datei aus, die Sie umbenennen möchten.

3-1. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente zur Auswahl des Dateityps derjenigen Datei, die Sie umbenennen möchten.


Einstellung	
All	Alle Daten (alle User-Kits, Waves, Trigger-Einstellungen, Utility-Daten)
AllKit	Alle User-Kit-Daten, Waves, die für alle Kits verwendet werden
OneKit	Daten eines ausgewählten User-Kits, für das ausgewählte Kit verwendete Waves
Trigger	Trigger-Einstellungen
Wav	Waves

4. Wählen Sie die umzubennende Datei aus.

4-1. Drücken Sie die Taste „**F2**“, um den Cursor auf „**File**“ zu bewegen.



4-2. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente zur Auswahl der Datei, die Sie umbenennen möchten.

5. Geben Sie den neuen Namen der Datei ein.

Drücken Sie die Taste „“ ([F2]), um den Cursor auf dem Bildschirm ganz nach unten zu bewegen.

Drücken Sie auf die Taste „Name“ ([F2]), um den NAME-Bildschirm aufzurufen.

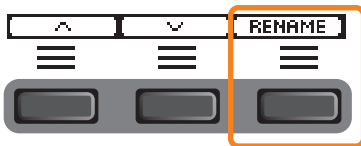
● Eingabe des Dateinamens

1. Wählen Sie mit den Bedienelementen [-][+] ein Zeichen aus, und verwenden Sie dann die Tasten „“ und „“ ([F1] und [F3]), um den Cursor zur nächsten Zeichenposition zu verschieben. Es kann ein Name von bis zu 16 Zeichen Länge eingegeben werden.

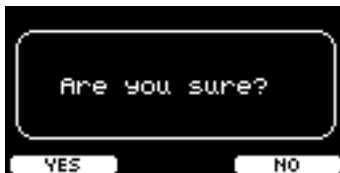


2. Drücken Sie nach dem Eingeben der Zeichen die Taste „OK“ ([F2]).

6. Drücken Sie die Taste „RENAME“ ([F3]).



Es erscheint der Bestätigungsbildschirm für die Umbenennung.



7. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um den Namen zu ändern.

ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und schalten Sie das Modul der PRO-Serie nicht aus, während eine Datei umbenannt wird. Dadurch könnte das Modul der PRO-Serie eine Fehlfunktion zeigen, oder die Speicherstrukturen auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

„*Completed.*“ erscheint, sobald der Umbenennungsvorgang abgeschlossen ist; der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

Delete

MENU/File/Delete

Beschreibung

Dieser Vorgang löscht eine Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit den Dateien, die Sie löschen möchten, am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu *MENU/File/Delete*.
Es erscheint die folgende Anzeige.

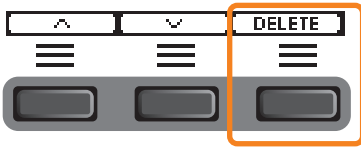


3. Wählen Sie den Dateityp (*Type*) der Datei aus, die Sie löschen möchten.

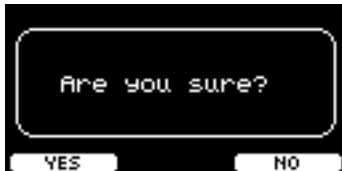
- 3-1. Verwenden Sie die Tasten „“ und „“ ([F1] und [F2]), um den Cursor auf *Type* zu bewegen.
- 3-2. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um den Dateityp auszuwählen.

Einstellung	
All	Alle Daten (alle User-Kits, Waves, Trigger-Einstellungen, Utility-Daten)
AllKit	Alle User-Kit-Daten, Waves, die für alle Kits verwendet werden
OneKit	Daten eines ausgewählten User-Kits, für das ausgewählte Kit verwendete Waves
Trigger	Trigger-Einstellungen
Wav	Waves

4. Verwenden Sie die Tasten „“ und „“ ([F1] und [F2]), um den Cursor auf *File* zu bewegen.
5. Wählen Sie mit den [-][+]-Bedienelementen die zu löschende Datei aus.
Je nach dem in Schritt 3 ausgewählten Dateityp werden nur die Dateien angezeigt, die Sie löschen können.

6. Drücken Sie die Taste „DELETE“ ([F3]).

Es erscheint der Bestätigungsbildschirm für den Löschvorgang.

**7. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um die Datei zu löschen.****ACHTUNG**

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und schalten Sie das Modul der PRO-Serie nicht aus, während eine Datei gelöscht wird. Dadurch könnte das Modul der PRO-Serie eine Fehlfunktion zeigen, oder die Speicherstrukturen auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

„*Completed.*“ erscheint, sobald der Löschvorgang abgeschlossen ist; der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

Format

MENU/File/Format

Beschreibung

Manchmal können USB-Flash-Laufwerke nicht ohne Weiteres verwendet werden. Formatieren Sie das Laufwerk in solchen Fällen, wie folgend beschrieben.



ACHTUNG

Durch Formatieren werden alle Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk gelöscht. Vergewissern Sie sich vor der Formatierung, dass das betreffende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.

2. Navigieren Sie zu *MENU/File/Format*.

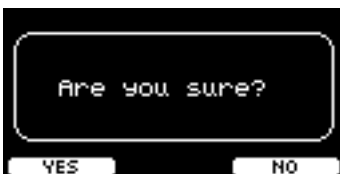
Es erscheint die folgende Anzeige.



3. Drücken Sie die Taste „FORMAT“ ([F3]).



Es erscheint der Bestätigungsbildschirm zum Formatieren des USB-Flash-Laufwerks.



4. Drücken Sie zum Formatieren die Taste „YES“ ([F1]).



ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und schalten Sie das Modul der PRO-Serie nicht aus, während das USB-Flash-Laufwerk formatiert wird. Dadurch könnte das Modul der PRO-Serie eine Fehlfunktion zeigen, oder die Speicherstrukturen auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

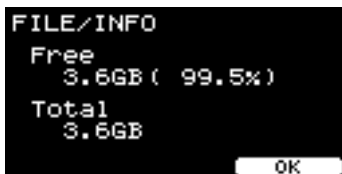
„Completed.“ erscheint, sobald der Formatierungsvorgang abgeschlossen ist; der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

Memory Info

MENU/File/Memory Info

Beschreibung

Zeigt die Speichernutzung des angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks an.



Free: Freier Speicherplatz (in passender Einheit) (freier Speicherplatz (%))

Der freie Speicherplatz wird in einer passenden Einheit angezeigt. Außerdem wird der freie Speicherplatz für den gesamten Speicher als Prozentwert (%) des gesamten Speichers angezeigt.

Total: Gesamtgröße des Speichers (in passender Einheit)

Zeigt die Gesamtgröße des Speichers in einer passenden Einheit an.

HINWEIS

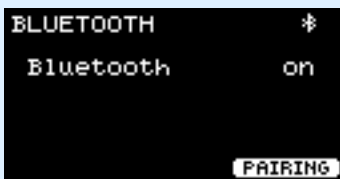
Die Einheiten, in denen die Kapazitäten angegeben sind, können sich je nach Speichergröße ändern (KB: Kilobyte, MB: Megabyte, GB: Gigabyte).

PROX-with-Bluetooth Bluetooth

MENU/Bluetooth

Beschreibung

Konfiguriert *Bluetooth*-Einstellungen.




● Pairing

Drücken Sie PAIRING ([F3]).

Wählen Sie am Smart-Gerät „DTX-PROX AUDIO“ als Namen des Geräts aus, mit dem Sie Ihr Smart-Gerät verbinden möchten.

HINWEIS

Sie können Geräte auch miteinander koppeln (Pairing), indem Sie die [MENU]-Taste gedrückt halten.

Sobald das Pairing abgeschlossen ist, erscheint ein *Bluetooth*-Symbol () im oberen Bildschirm jedes Modus; im Bildschirm *MENU/Bluetooth* erscheint es oben rechts.



Wenn das Pairing fehlgeschlagen ist, entfernen Sie zunächst den registrierten Eintrag „DTX-PROX AUDIO“ auf dem Smart-Gerät (z. B. Smartphone), und versuchen Sie dann erneut, die Geräte zu paaren.

● Ein- und Ausschalten der *Bluetooth*-Funktion

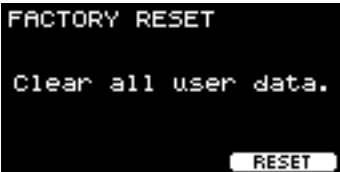
Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente zum Ein- oder Ausschalten von *Bluetooth*.

Nachdem Sie die Einstellung abgeschlossen haben, drücken Sie [EXIT], um zum MENU-Hauptbildschirm zurückzukehren.

Factory Reset (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen)

Stellt alle Daten der User-Einstellungen (User-Kits, Trigger-Einstellungen, Waves, Utility, interner Speicher des Recorders) auf ihre Werkseinstellungen zurück.

MENU/Factory Reset

Bildschirm	Parameter	Beschreibung
	Factory Reset	<p>ACHTUNG</p> <p>Bei einem Factory Reset werden alle Daten in den Benutzereinstellungen gelöscht und auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Achten Sie darauf, wichtige Daten vorher auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern (Seite 87).</p>

Werkseinstellung wiederherstellen

1. Navigieren Sie zu *MENU/Factory Reset*.

Es erscheint die folgende Anzeige.



2. Drücken Sie die Taste „RESET“ ([F3]).



Es erscheint der Factory Reset-Bestätigungsbildschirm.



Bildschirm	Parameter	Beschreibung
------------	-----------	--------------

3. Drücken Sie die Taste „YES“ [F1], um die Werkseinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie den Factory Reset nicht durchführen möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]).



Die folgende Meldung wird während des Vorgangs angezeigt.

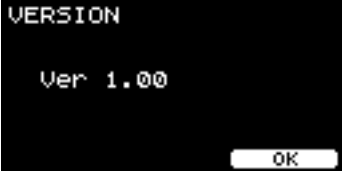


Nachdem die Werkseinstellungen wiederhergestellt wurden, wird der Trigger-Setup-Assistent angezeigt.



Version

MENU/Version

Bildschirm	Beschreibung
	<p>Zeigt die Firmware-Version an.</p> <p>Die Firmware für dieses Produkt kann von Zeit zu Zeit aktualisiert werden, um Funktionalität und Bedienbarkeit zu verbessern. Bitte informieren Sie sich auf der folgenden Website über die neueste Version.</p> <p>https://download.yamaha.com/</p>

Spielen importierter Audiodateien als Inst-Sounds

Sie können eine Audiodatei importieren, um sie als Inst zu spielen.

Wählen Sie eine auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Audiodatei aus, um sie in ein Modul der PRO-Serie zu importieren.

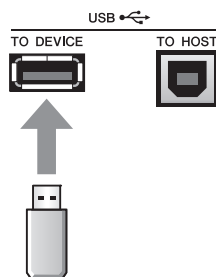
1. Speichern Sie die Audiodatei vom Computer im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks.

Bedingungen für die Audiodatei: **wav**-Format

HINWEIS

- Beachten Sie, dass einige Audiodateien im **wav**-Format möglicherweise nicht importiert werden können.
- Die Module der PRO-Serie erkennen die Audiodatei nicht, wenn sie sich in einem Ordner befindet.
- Sie können eine Audiodatei auch als Voice importieren. Dadurch können Sie in jeder Zone eine andere Wave spielen.
- Unter **MENU/Job/User voice** können Sie mehrere Audiodateien in eine einzige User-Voice importieren, um je nach Schlagstärke verschiedene Waves zu spielen.

2. Schließen Sie am rückseitigen Anschluss [USB TO DEVICE] das USB-Flash-Laufwerk an.



PRO

3. Drücken Sie die Taste unterhalb von „INST“ ([F1]).

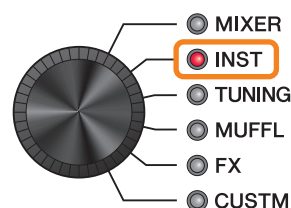


Der INST-Auswahlbildschirm erscheint.



PROX

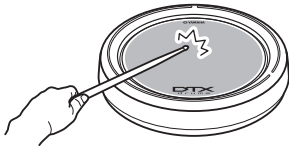
3. Stellen Sie den Fader-Select-Regler auf „INST“:



Der INST-Bildschirm erscheint.



4. Schlagen Sie auf das Drum-Pad, für das Sie eine Audiodatei importieren möchten.



Achten Sie darauf, dass der Name des angeschlagenen Pads auf dem INST-Auswahlbildschirm angezeigt wird.

PRO

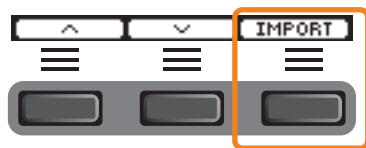


PROX



5. Drücken Sie die Taste unterhalb „IMPORT“ ([F3] am DTX-PRO, oder [F1] am DTX-PROX).

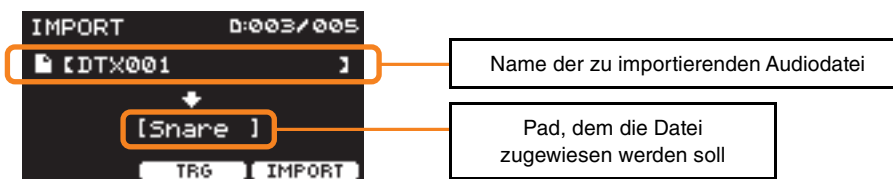
PRO



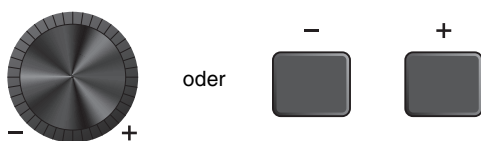
PROX



Der IMPORT-Bildschirm erscheint.

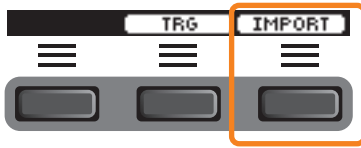


6. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um die zu importierende Datei auszuwählen.

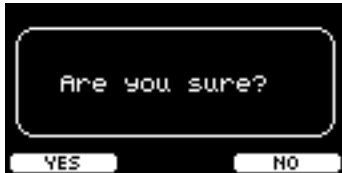


Sie können die Pad-Auswahl durch Drücken der Taste „TRG“ ([F2]) oder durch Anschlagen des Pads ändern.

7. Drücken Sie die Taste unterhalb von „IMPORT“ ([F3]).

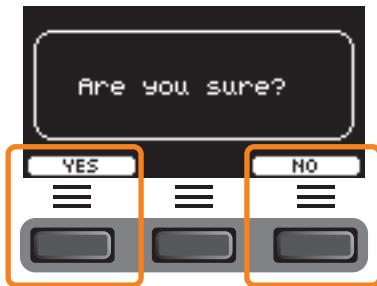


Es erscheint der Bestätigungsbildschirm für den Importvorgang.



8. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]) zum Importieren.

Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um den Import abzubrechen; der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 5. Drücken Sie während des Imports die Taste „CANCEL“ ([F3]), um den Import anzuhalten; der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 5.



„*Completed.*“ erscheint, wenn der Import abgeschlossen ist, und beim DTX-PRO kehrt der Bildschirm zum Importbildschirm zurück. Beim DTX-PROX erscheint derjenige Bildschirm, der vor Betätigung des Fader-Select-Reglers angezeigt wurde. Achten Sie nach dem Import darauf, die Einstellungen zu speichern.

CLICK-Modus

Mit der Schaltfläche unterhalb „SETTING“ ([F3]) können Sie weitere Einstellungen wie Beat (Taktart), Timer-Einstellungen, Click-Sound-Typ und Ausgabeziele ändern.



Liste der Funktionseinstellungen in SETTING ([F3])




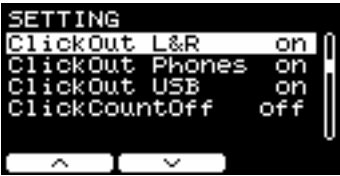
- CLICK**
 - [F1] TAP
 - [F2] VOLUME
 - [F3] SETTING
 - SoundSet
 - Beat
 - Timer

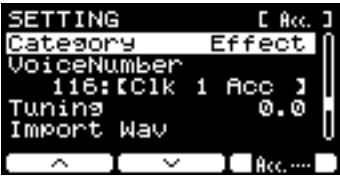
 - ClickOut L&R
 - ClickOut Phones
 - ClickOut USB
 - ClickCountOff

 - Voice Category
 - VoiceNumber
 - Tuning
 - Import Wav

Beschreibungen der Parameter in SETTING ([F3])

CLICK/SETTING

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	SoundSet	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	Ändert gleichzeitig Click-Sounds (Acc – Betonungen, und Beats – Schläge).
	Beat	1/4–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16	Wählt eine Taktart für den Click aus.
	Timer	OFF, 00:30–60:00 (30 Sekunden- Schritte)	Mit diesem Parameter stellen Sie den Timer ein. Der Timer-Status wird im CLICK-Bildschirm angezeigt.
			
			<p>Um den Timer zu starten, drücken Sie die [START/STOP]-Taste am DTX-PRO, oder die [CLICK]-Taste am DTX-PROX. Die verbleibende Zeit wird angezeigt, während der Timer in Gebrauch ist.</p>
			
			<p>Drücken Sie die Taste unterhalb „+30 SEC“ ([F3]), während der Timer verwendet wird, um die Zeitdauer um 30 Sekunden zu verlängern.</p>
	ClickOut		Dies stellt ein, ob Click-Sounds von den jeweiligen Ausgängen ausgegeben werden (on) oder nicht (off).
	L&R	on, off	Entscheidet über die Ausgabe an den OUTPUT-Buchsen [R] und [L/MONO].
	Phones		Entscheidet über die Ausgabe an der Kopfhörerbuchse.
	USB		Entscheidet über Ausgabe über die [USB TO HOST]-Schnittstelle.
	ClickCountOff	off, 1, 2	Stellt ein, ob der Click-Sound nach einem oder zwei Takten gestoppt werden soll. Wenn off gewählt wird, erklingt der Click-Sound durchgehend.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
 <p>Wenn unten rechts im Bildschirm „Acc...“ oder andere Namen erscheinen, drücken Sie die Taste darunter ([F3]), um das gewünschte Click-Timing auszuwählen. Das ausgewählte Click-Timing wird in der oberen rechten Ecke des Displays angezeigt.</p>			<p>Sie können für jedes Click-Timing (Acc und Schläge) eine andere Voice einstellen oder deren Stimmung ändern. Sie können auch eine Audiodatei importieren, um diese als Click-Sound zu verwenden.</p>
	Category	Kick1, Kick2, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal1, Cymbal2, HiHat1, HiHat2, Perc, Effect, User	Hier können Sie die Voice-Kategorie für den Click-Sound wählen.
	VoiceNumber	0 (Keine Zuweisung) – Wert hängt von der Voice-Kategorie ab. (Beachten Sie die Data List)	Wählen Sie die Voice-Nummer für den Click aus.
	Tuning	-24.0 – 0.0 – +24.0	Hier können Sie die Stimmung der für den Click ausgewählten Voice einstellen. Der Wert 0,1 entspricht 10 Cent.
	Import Wav		Siehe „ Spielen importierter Audiodateien als Click-Sounds “

Spielen importierter Audiodateien als Click-Sounds

Sie können Audiodateien (.wav) von einem USB-Flash-Laufwerk laden, um diese Sounds für beliebige Click-Timings abspielen zu lassen.

Vorgehensweise

- Speichern Sie die Audiodatei vom Computer im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks.

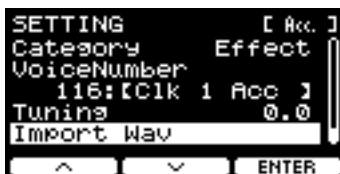
Bedingungen für die Audiodatei: *wav*-Format

HINWEIS

- Beachten Sie, dass einige Audiodateien im *wav*-Format möglicherweise nicht importiert werden können.
- Die Module der PRO-Serie erkennen die Audiodatei nicht, wenn sie sich in einem Ordner befindet.

- Schließen Sie am rückseitigen Anschluss [USB TO DEVICE] das USB-Flash-Laufwerk an.

- Drücken Sie im Bildschirm *Click/SETTING/Import Wav* die „ENTER“-Taste ([F3]).



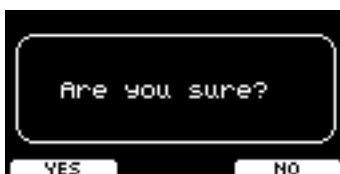
PRO [CLICK]-Taste → SETTING ([F3]) → *Import Wav*
PROX Modusauswahl „CLICK“ → SETTING ([F3]) → *Import Wav*

- Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente zur Auswahl der Audiodatei, die Sie importieren möchten, und drücken Sie dann die Taste unterhalb „Acc.“ oder andere Namen ([F2]), um das Click-Timing auszuwählen, für das Sie die Audiodatei verwenden möchten.



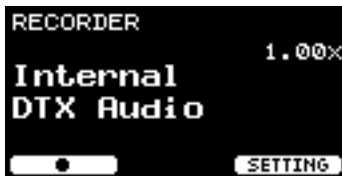
- Drücken Sie die Taste unterhalb von „IMPORT“ ([F3]).

- Wenn der Bestätigungsbildschirm erscheint, drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]). Wenn Sie die Daten nicht importieren möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.



RECORDER-Modus

Mit der Taste unterhalb „SETTING“ ([F3]) können Sie weitere Einstellungen wie Wiedergabegeschwindigkeit und Aufnahmequelle ändern.



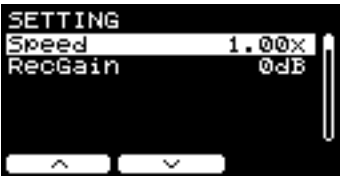

Liste der Funktionseinstellungen in SETTING ([F3])

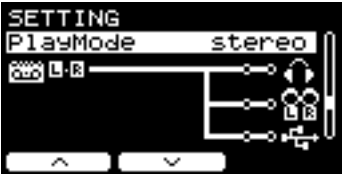


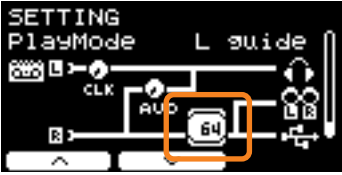
Recorder (Select audio)

- [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

Beschreibungen der Parameter in SETTING ([F3])

RECORDER/SETTING





Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Speed	0.50x–1.50x	Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit ein.
	RecGain	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB, +18dB	Stellt den Eingangspegel für die Aufnahme ein.
	RecordingSource		Wählt die Aufnahmequelle aus. Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten „←“ und „→“, und verwenden Sie dann die Bedienelemente [-][+], um die Einstellung einzuschalten (es wird ein Häkchen für Aufnahme gesetzt) oder auszuschalten (das Häkchen wird gelöscht und die Aufnahme ausgeschaltet).
	Click	off, on	Click-Sound
	AUX In	off, on	Audio-Signaleingang über die Buchse [AUX IN]
	USB Audio	off, on	Audiosignale, die über den Eingangs-Anschluss [USB TO HOST] gesendet werden, z. B. Musik, die auf einem Computer abgespielt wird
	Recorder Playback	off, on	Ton der Wiedergabe vom Recorder
	PROX-with-Bluetooth Bluetooth	off, on	Audiosignale über <i>Bluetooth</i>

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	PlayMode		Wählt Einstellungen für die Wiedergabe von Audiodateien aus.
		stereo	Verwenden Sie diese Einstellung zur Wiedergabe normaler Stereodateien. Sie können auch angeben, ob die Audio-Signale an den folgenden drei Buchsen ausgegeben werden sollen oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • [PHONES] Buchse • [OUTPUT]-Buchsen • [USB TO HOST]-Anschluss
		L guide	Wählen Sie diese Einstellung für die Wiedergabe von Audiodateien aus, bei denen der Guide-Sound (Click) auf Kanal L und der Sound der Begleitung auf Kanal R wiedergegeben wird. <p>Der Guide-Sound (Click) und der Begleitungs-Sound werden am [PHONES]-Ausgang in der Panorama-Mitte ausgegeben, und der Begleitungs-Sound wird an den [OUTPUT]-Buchsen und am Anschluss [USB TO HOST] ebenfalls in der Panorama-Mitte ausgegeben. Bei Verwendung eines Kopfhörers können Sie mit dem Dreh- oder Schieberegler [CLICK] die Lautstärke des Guide-Sounds (Click) und mit dem Dreh- oder Schieberegler [AUDIO] die Lautstärke des Begleitungs-Sounds einstellen.</p>
		R guide	Wählen Sie diese Einstellung für die Wiedergabe einer Audiodatei aus, bei welcher der Guide-Sound (Click) auf Kanal R und der Sound der Begleitung auf Kanal L wiedergegeben wird.
	Recorder Backing Output Level	0–127	Stellt den Backing Output Level (Ausgangspegel der Begleitung) ein, wenn PlayMode auf L guide oder R guide eingestellt ist.

Üben mit der Training-Funktion






Training ist eine Funktion, mit der Sie sich wirksam verschiedene Schlagzeug-Spieltechniken aneignen können. Auf den Modulen der PRO-Serie stehen zehn Training-Typen zur Verfügung. Sie können die internen Training-Songs und den Click zum Üben verwenden.


● Training-Typen

Verschiedene Songs lernen		
	1. TRAINING SONG	Spielen Sie zu verschiedenen Musikkategorien und Phrasen.
	2. PART MUTE	Üben Sie Phrasen mit nur jeweils einem Instrument oder einem Part zur Zeit.
	3. SONG PART GATE	Lernen Sie, bestimmte Parts oder Abschnitte des Training-Songs zu spielen.
	4. SONG SCORE GATE	Prüfen Sie, wie gut Sie das Spielen des Songs beherrschen.

* Mit den Typen SONG PART GATE und SONG SCORE GATE können nur die Training-Songs 1 bis 10 verwendet werden. Die Training-Songs 1 bis 10 sind identisch mit denjenigen, die in der DTX402-Serie enthalten sind. Die Schlagzeugnoten (PDF) stehen auf der folgenden Website zur Verfügung.

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

Rhythmen genau spielen		
	5. RHYTHM GATE	Lernen Sie, perfekt im Takt zu spielen.
	6. RHYTHM GATE TRIPLET	Lernen Sie, Triolen perfekt im Takt zu spielen.
	7. DYNAMIC GATE	Lernen Sie, die Stärke der einzelnen Schläge zu kontrollieren.
	8. MEASURE BREAK	Lernen Sie, während Pausen und Fill-ins genau im Tempo zu bleiben.
	9. CHANGE UP	Lernen Sie, verschiedene Phrasen zu spielen, bei denen sich mitten im Song der Rhythmus ändert.

Die zum Schlagzeugspielen benötigte Ausdauer aufbauen		
	10. FAST BLAST	

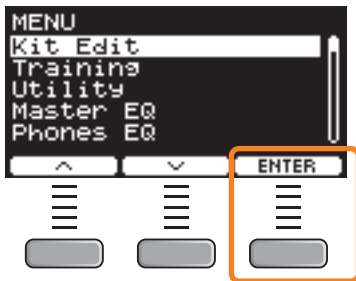
Starten und Beenden der Training-Funktionen

Weitere Informationen zur Verwendung der Training-Funktionen am DTX-PRO finden Sie im zugehörigen Benutzerhandbuch. Diese Anweisungen verwenden das DTX-PROX in den Beispielen.

1. Drücken Sie die [MENU]-Taste.



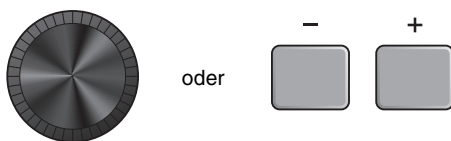
2. Wählen Sie mit den Tasten unterhalb „^“ und „v“ ([F1] und [F2]) den Eintrag „Training“ aus, und drücken Sie dann die Taste unterhalb „Enter“ ([F3]).



Der TRAINING-Bildschirm erscheint.



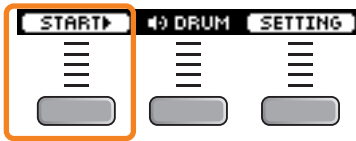
3. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um den Training-Typ auszuwählen.



Weitere Informationen zu den Training-Typen finden Sie unter [„Einzelheiten zu den Training-Typen“](#) (Seite 115).

Weitere Einstellungen wie die Auswahl des Training-Songs, die Dauer des Trainings (Timer-Einstellung) oder die Schwierigkeitsstufe erreichen Sie durch Drücken der Taste unterhalb von „SETTING“ ([F3]).

4. Drücken Sie die Taste unterhalb von „START“ ([F1]) oder „STANDBY“ ([F1]).



5. Spielen Sie auf dem Schlagzeug.

Schlagen Sie die Pads entsprechend der Anweisung für den ausgewählten Training-Typ an.

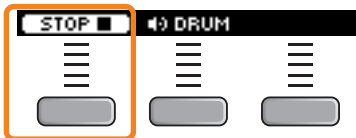
Weitere Informationen darüber, was Sie während des Trainings tun können, finden Sie unter [„Einzelheiten zu den Training-Typen“](#) (Seite 115).

Um das Tempo des Training-Songs zu ändern, drehen Sie den [TEMPO]-Regler.

Um die Lautstärke des Training-Songs zu ändern, verwenden Sie den [AUDIO]-Schieberegler.

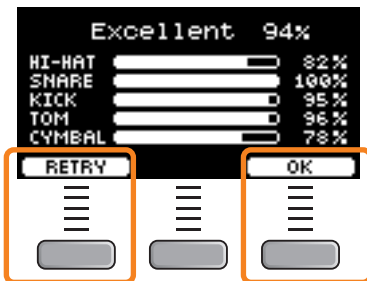
6. Um das Training zu beenden, drücken Sie die Taste unterhalb von „STOP“ ([F1]).

SONG SCORE GATE und FAST BLAST stoppen automatisch.



Die Ergebnisse oder die Bewertungen Ihres Trainings erscheinen nach dem jeweiligen Durchgang.

**Ein Beispiel für das Trainingsergebnis
(für 5. RHYTHM GATE)**



Um das Training erneut zu starten, drücken Sie die Taste unterhalb von „RETRY“ ([F1]), und um das Training zu beenden, drücken Sie die Taste unterhalb von „OK“ ([F3]).

- Am Ende von TRAINING SONG und PART MUTE werden keine Ergebnisse angezeigt.
- Bei SONG PART GATE und MEASURE BREAK erscheint das Übungsergebnis am Ende vor Beginn der Wiederholung.
Am Ende des Trainings erscheinen keine Trainingsergebnisse.

7. Um den TRAINING-Bildschirm zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Einzelheiten zu den Training-Typen

Auf den Modulen der PRO-Serie stehen die folgenden zehn Training-Typen zur Verfügung.

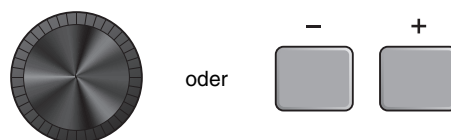


1. TRAINING SONG

Sie können zu verschiedenen Musikkategorien und -phrasen spielen.

Was Sie während des Übens tun können:

1. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um einen Training-Song auszuwählen.
2. Spielen Sie zu dem Training-Song auf dem Schlagzeug.



DRUM MUTE

Schalten Sie den Schlagzeug-Part des Training-Songs stumm. Drücken Sie die Taste, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.

DRUM

Schlagzeug-Part ist eingeschaltet

DRUM

Schlagzeug-Part ist ausgeschaltet

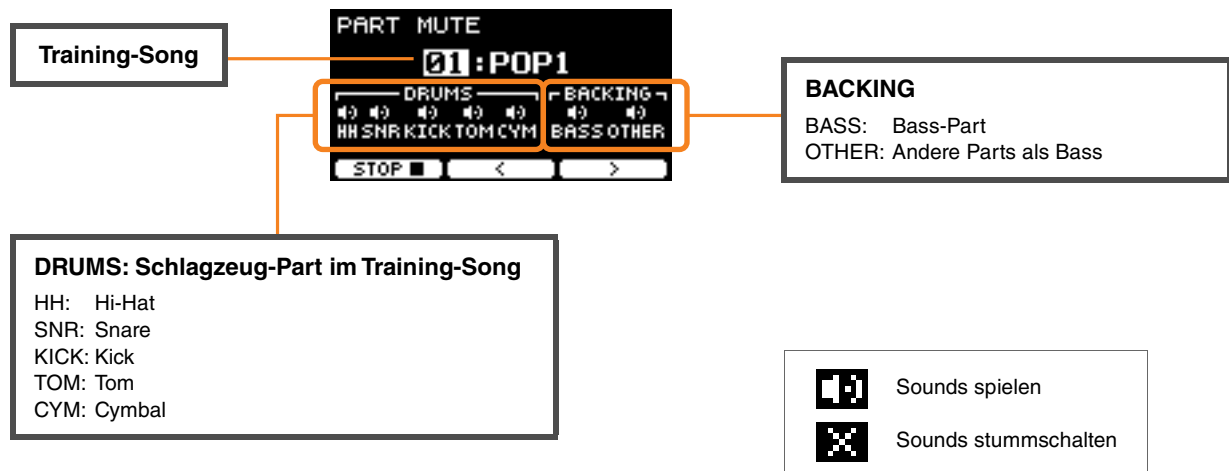


2. PART MUTE

Part Mute (Part-Stummschaltung) ist eine Übung, bei der Sie beliebige oder alle Schlagzeug-Parts (wie Snare oder Kick) und Begleit-Parts (nicht Schlagzeug) eines Training-Songs stummschalten können. **Part Mute** kann auf vielfältige Weise eingesetzt werden, z. B. zum Üben des Snare-Parts des Training-Songs oder zum Verbessern Ihrer Fähigkeiten als Teil der Rhythmusgruppe, indem Sie nur zusammen mit einem Bass-Sound üben.

Beachten Sie, dass diese Übung nicht bewertet wird.

Was Sie während des Trainings tun können:



- **Um einen stummzuschaltenden Part auszuwählen:**

Verwenden Sie die Tasten unterhalb von „<“ und „>“ ([F2] und [F3]), um den Cursor zu bewegen, und verwenden Sie dann die [-][+]-Bedienelemente zum Auswählen einer Einstellung.



3. SONG PART GATE

Bei *Song Part Gate* handelt es sich um eine praktische Übung zum Üben von nur jeweils einem Part oder Abschnitt des Training-Songs zur Zeit. Sie können einen Part auswählen, um intensiv an einer bestimmten Phrase zu arbeiten, oder Sie können z. B. separat an der Hand/Fuß-Koordination arbeiten, um den wesentlichen Teil des Training-Songs zu erlernen. Üben Sie Ihr Schlagzeugspiel mit anderen Trainings, bevor Sie *Song Part Gate* versuchen. Versuchen Sie dann, mit *Song Score Gate* (Seite 118), alle Abschnitte des Training-Songs durchzuspielen.

Die Noten (PDF-Datei) stehen auf der Website von Yamaha zur Verfügung:

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

Nachdem Sie die Support-Website aufgerufen haben (und auf „Manual Library“ geklickt haben), geben Sie die entsprechende Modellbezeichnung ein.

Was Sie während des Trainings tun können:



- So ändern Sie den Training-Song oder den zu übenden Part:

Verwenden Sie die Tasten unterhalb von „↶“ und „↷“ ([F2] und [F3]), um den Cursor zu bewegen, und verwenden Sie dann die Bedienelemente [-] und [+] zum Auswählen eines zu übenden Songs oder einer Section.

Hier können Sie nur die Training-Songs 1 bis 10 verwenden.

Die Bewertung wird am Ende der Phrase angezeigt, bevor sie wiederholt wird.





4. SONG SCORE GATE

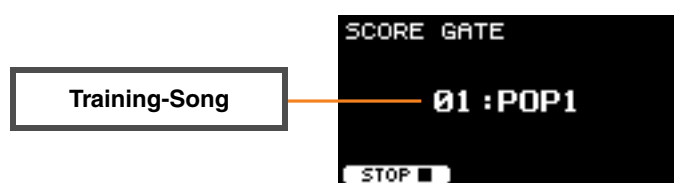
Song Score Gate ist die letzte Übung, um alle Parts oder Abschnitte eines gesamten Training-Songs durchzuspielen. Wir empfehlen Ihnen, zuerst *Song Part Gate* (Seite 117) so weit wie möglich zu beherrschen, bevor Sie mit *Song Score Gate* arbeiten.

Die Noten (PDF-Datei) stehen auf der Website von Yamaha zur Verfügung:

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

Nachdem Sie die Support-Website aufgerufen haben (und auf „Manual Library“ geklickt haben), geben Sie die entsprechende Modellbezeichnung ein.

Was Sie während des Übens tun können:



- **Um den Training-Song zu wechseln**

Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um einen Training-Song auszuwählen.

Hier können Sie nur die Training-Songs 1 bis 10 verwenden.

Die Bewertung wird angezeigt, wenn Sie das Ende des Training-Songs erreichen.



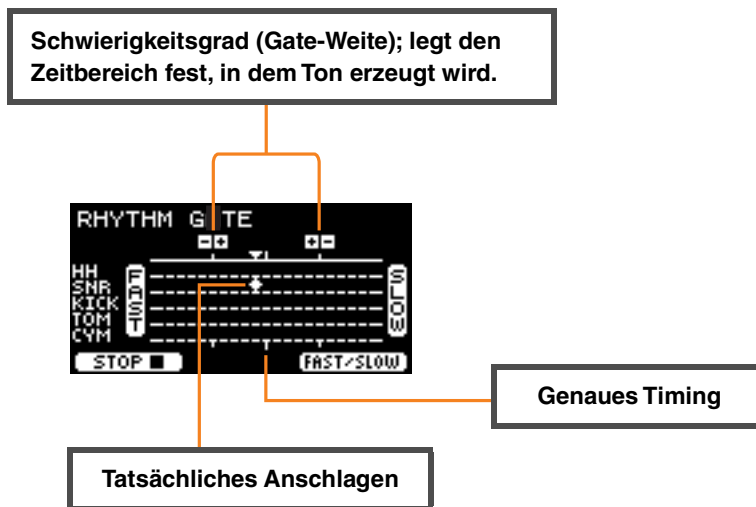
5. RHYTHM GATE



6. RHYTHM GATE TRIPLET

Rhythm Gate ist eine Übung, um Pads im richtigen Timing zum Metronom-Click anzuschlagen. *Rhythm Gate* ist eine Übung zum Üben mit Sechzehntelnoten, während Sie mit *Rhythm Gate Triplets* Triolen üben können. Wenn Sie zu früh oder zu spät anschlagen, wird kein Ton erzeugt.

Was Sie während des Trainings tun können:



- **Um den Schwierigkeitsgrad (die Gate-Weite) zu ändern**

Stellen Sie eine schmalere Gate-Weite ein, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Verwenden Sie die [-][+]-Controller, um die Gate-Weite einzustellen.

- **Um die Richtung der Timing-Anzeige zu ändern**

Die Richtung von FAST zu SLOW kann auf SLOW zu FAST umgeschaltet werden.

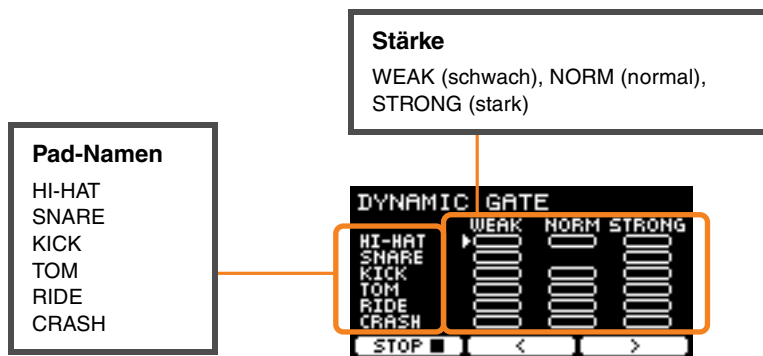
Drücken Sie die Taste unterhalb von „FAST/SLOW“ ([F3]).



7. DYNAMIC GATE

Dynamic Gate ist eine Übung zum Spielen von Pads mit der richtigen Dynamik. Ihr Ziel ist es, drei Pegel zu kontrollieren: Weak (schwach), Normal und Strong (stark). Wenn Sie mit der falschen Dynamik spielen, wird kein Ton erzeugt. Wie genau Sie die Pads mit der richtigen Dynamik anschlagen, wird am Ende der Übung bewertet. Wenn Sie **Dynamic Gate** beherrschen, sind Sie ein fähiger Drummer, der die Dynamik je nach musikalischer Situation steuern kann!

Was Sie während des Trainings tun können:



- **Um die Pad-Sounds bei bestimmten Dynamikbereichen stummzuschalten**

Sie können z. B. einstellen, dass der Pad-Sound nur dann erzeugt wird, wenn das Pad innerhalb des NORM-Bereichs angeschlagen wird. Deaktivieren Sie in diesem Fall WEAK und STRONG.



Verwenden Sie die Tasten unterhalb „◀“ und „▶“ ([F2] und [F3]), um den Cursor zu bewegen (▶), und verwenden Sie dann die [-][+]-Bedienelemente, um das Rechteck anzuzeigen (mit Sounds) oder zu verbergen (ohne Sounds).

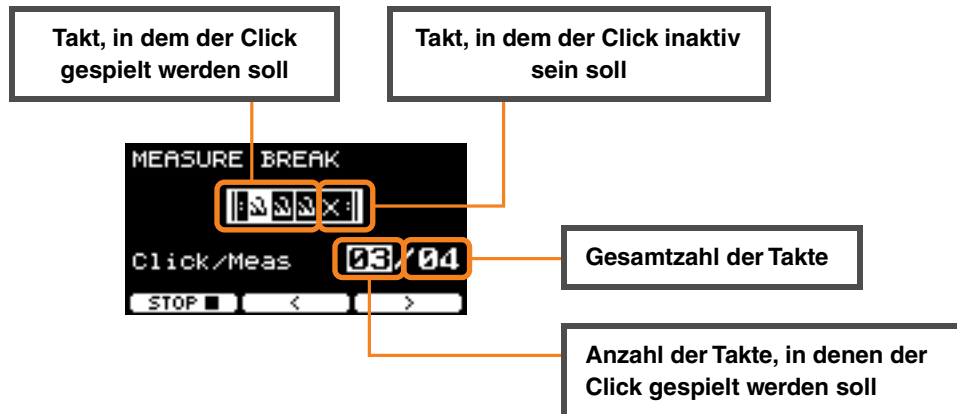
Sie können die Cursorposition auch durch Anschlagen des Pads ändern.



8. MEASURE BREAK

Measure Break ist eine Übung zum Halten eines gleichmäßigen Tempos ohne Metronom. Es wird bewertet, wie genau Sie den ersten Schlag des Taktes nach der Pause treffen. Sobald Sie *Measure Break* beherrschen, können Sie ein gleichmäßiges Tempo auch nach Pausen oder Fill-ins halten.

Was Sie während des Trainings tun können:



- Um eine bestimmte Anzahl von Takten, in denen der Click gespielt werden soll, oder die Gesamtzahl der Takte einzustellen

Verwenden Sie die Tasten unterhalb von „“ und „“ ([F2] und [F3]), um den Cursor zu bewegen, und verwenden Sie dann die [-][+]-Bedienelemente zum Auswählen der Taktanzahl.



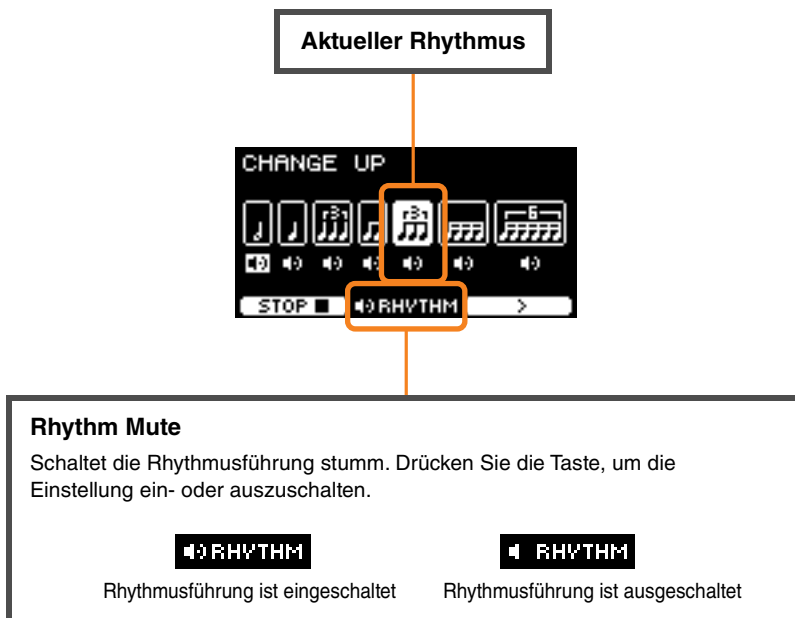
9. CHANGE UP

Change Up ist eine Wechselübung zum Spielen von sieben verschiedenen Rhythmen, die alle zwei Takte umgeschaltet werden. Es wird bewertet, wie gut Sie ein gutes Timing für den Rhythmus einhalten. Versuchen Sie, ein gleichmäßiges Tempo zu halten, auch dann, wenn der Rhythmus sich ändert.

*: Die sieben Übungs-Rhythmus-Patterns:



Was Sie während des Übens tun können:



- **Um den zu übenden Rhythmus auszuwählen**

Verwenden Sie die Taste unterhalb von „“ ([F3]), um den Cursor zu bewegen, und verwenden Sie dann die [-][+]-Controller, um die Einstellung zu ändern.



Zu übender Rhythmus



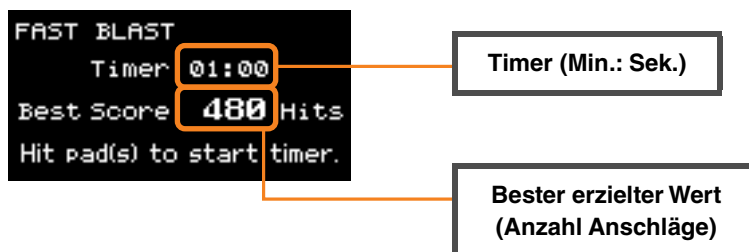
Zu überspringender Übungsrhythmus

Die Gesamtzahl der Takte kann über SETTING geändert werden.



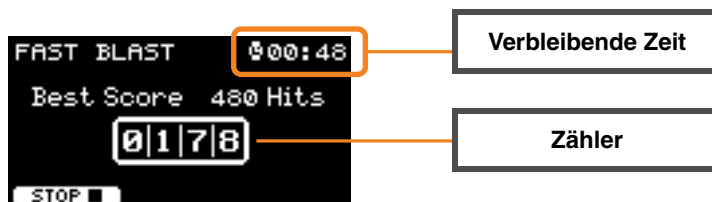
10. FAST BLAST

Fast Blast ist eine Übung zum Aufbauen der zum Schlagzeugspielen benötigten Ausdauer. Schlagen Sie die Pads innerhalb eines festen Zeitraums so oft wie möglich an.



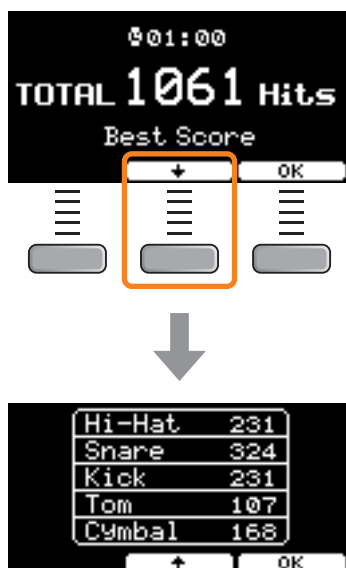
Schlagen Sie die Pads innerhalb des vorgegebenen Zeitraums so oft wie möglich an.

Der Timer beginnt zu zählen, sobald Sie mit dem Anschlagen der Pads beginnen.



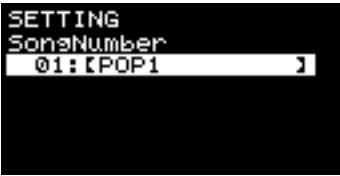
Das Ergebnis erscheint auf dem Bildschirm.

Um die Zählungen für die einzelnen Pads zu sehen, drücken Sie die Taste unterhalb von „+“ ([F2]).

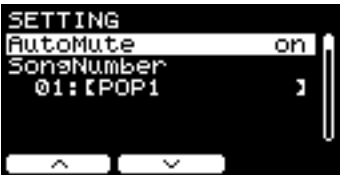
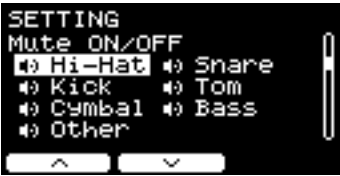





Beschreibungen der Parameter in SETTING ([F3])

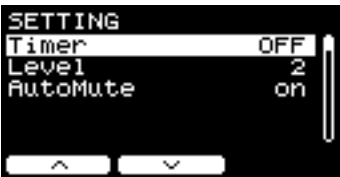

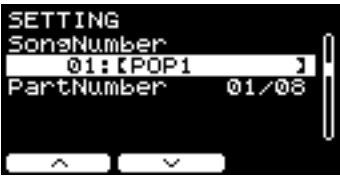
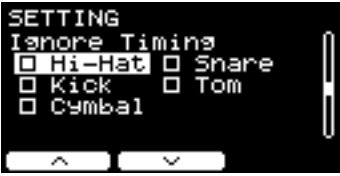
1. TRAINING SONG

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	SongNumber	1–37	Wählt einen Training-Song aus. Die Training-Songs 1 bis 10 sind identisch mit denjenigen, die in der DTX402-Serie enthalten sind. Die Schlagzeugnoten (PDF) stehen auf der folgenden Website zur Verfügung. https://download.yamaha.com/

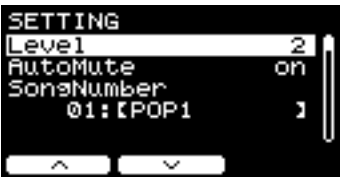
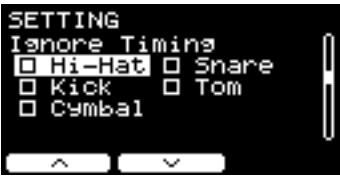
2. PART MUTE

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	AutoMute	on, off	Schaltet die Auto-Mute-Funktion ein oder aus. Wenn eingeschaltet, wird der Schlagzeug-Part durch Anschlagen eines Pads stummgeschaltet. Wenn der automatisch stummgeschaltete Part für gewisse Zeit nicht angeschlagen wird, wird er automatisch wieder eingeschaltet.
	SongNumber	1–37	Wählt einen Training-Song aus. Die Training-Songs 1 bis 10 sind identisch mit denjenigen, die in der DTX402-Serie enthalten sind. Die Schlagzeugnoten (PDF) stehen auf der folgenden Website zur Verfügung. https://download.yamaha.com/
	Mute ON/OFF	Ein 	Wählt aus, welcher der Schlagzeug-Parts oder Begleit-Parts des Training-Songs stummgeschaltet werden soll. Diese Einstellungen erscheinen im PART MUTE-Bildschirm.
	Hi-Hat	(Sounds werden gespielt)	
	Snare	Aus 	
	Kick	(Sounds sind stummgeschaltet)	
	Tom		
	Cymbal		
	Bass		
	Other		
			

3. SONG PART GATE

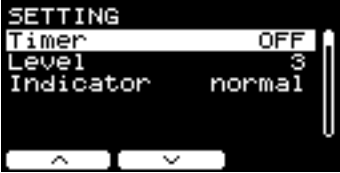
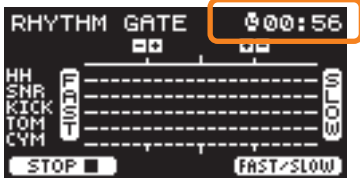
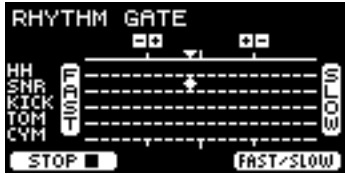
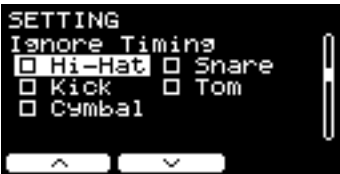
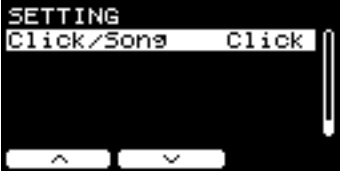
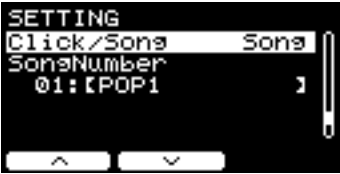
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Timer	OFF (unendlich), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stellt den Timer für die Dauer der Übungen ein. Wenn der Timer die eingestellte Zeit erreicht, endet die Übung automatisch. Wenn dieser Parameter auf eine andere Zeit als „off“ eingestellt ist, erscheint während des Übens die verbleibende Zeit in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.
			
	Level	1 (einfach) – 5 (schwierig)	Stellt den Schwierigkeitsgrad ein.
	AutoMute	off, on	Schaltet die Auto-Mute-Funktion ein oder aus. Wenn eingeschaltet, wird der Schlagzeug-Part durch Anschlagen eines Pads stummgeschaltet. Wenn der automatisch stummgeschaltete Part für gewisse Zeit nicht angeschlagen wird, wird er automatisch wieder eingeschaltet.
	SongNumber	1–10	Wählt einen Training-Song aus. Die Training-Songs 1 bis 10 sind identisch mit denjenigen, die in der DTX402-Serie enthalten sind. Die Schlagzeugnoten (PDF) stehen auf der folgenden Website zur Verfügung. https://download.yamaha.com/
	PartNumber	Abhängig vom Training-Song (beachten Sie die Schlagzeugnoten für die DTX402-Serie)	Wählt die Nummer des zu übenden Parts aus. Die Part-Nummern entsprechen den Lektionen in den Abschnitten „ Lesson Phrases “ in den Schlagzeugnoten (Drum Score) für die DTX402-Serie.
	Ignore Timing	off, on	Verwenden Sie diesen Parameter, um auszuwählen, welches der Pads Sounds erzeugen soll, auch wenn es nicht im genauen Timing gespielt wird.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

4. SONG SCORE GATE

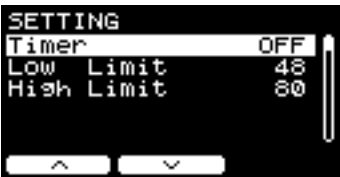

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Level	1 (einfach) – 5 (schwierig)	Stellt den Schwierigkeitsgrad ein.
	AutoMute	off, on	Schaltet die Auto-Mute-Funktion ein oder aus. Wenn eingeschaltet, wird der Schlagzeug-Part durch Anschlagen eines Pads stummgeschaltet. Wenn der automatisch stummgeschaltete Part für gewisse Zeit nicht angeschlagen wird, wird er automatisch wieder eingeschaltet.
	SongNumber	1–10	Wählt einen Training-Song aus. Die Training-Songs 1 bis 10 sind identisch mit denjenigen, die in der DTX402-Serie enthalten sind. Die Schlagzeugnoten (PDF) stehen auf der folgenden Website zur Verfügung. https://download.yamaha.com/
	Ignore Timing	off, on	Verwenden Sie diesen Parameter, um auszuwählen, welches der Pads Sounds erzeugen soll, auch wenn es nicht im genauen Timing gespielt wird.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

5. RHYTHM GATE


6. RHYTHM GATE TRIPLET

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Timer	OFF (unendlich), 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	Stellt den Timer für die Dauer der Übungen ein. Wenn der Timer die eingestellte Zeit erreicht, endet die Übung automatisch. Wenn dieser Parameter auf eine andere Zeit als „off“ eingestellt ist, erscheint während des Übens die verbleibende Zeit in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.
			
	Level	1 (einfach) – 4 (schwierig)	Stellt den Schwierigkeitsgrad (die Gate-Weite) ein.
	Indicator	normal (FAST ist links, SLOW ist rechts), reverse (SLOW ist links, FAST ist rechts)	Sie können die Richtung der Timing-Anzeige ändern. Auf dem Bildschirm, der während der Übung angezeigt wird, können Sie die Einstellung ändern, indem Sie die Taste unterhalb „FAST/SLOW“ ([F3]) drücken.
			
	Ignore Timing	off, on	Verwenden Sie diesen Parameter, um auszuwählen, welches der Pads Sounds erzeugen soll, auch wenn es nicht im genauen Timing gespielt wird.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Click/Song	Click, Song	Wählt aus, ob der Click-Sound oder der Training-Song gespielt werden soll.
	(Nur verfügbar, wenn Click/Song auf Song eingestellt ist) SongNumber	1–37	Wählt einen Training-Song aus. Die Training-Songs 1 bis 10 sind identisch mit denjenigen, die in der DTX402-Serie enthalten sind. Die Schlagzeugnoten (PDF) stehen auf der folgenden Website zur Verfügung. https://download.yamaha.com/

7. DYNAMIC GATE

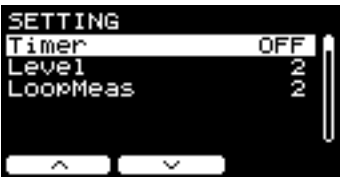















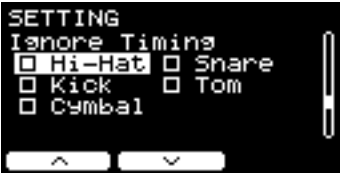
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Timer	OFF (unendlich), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stellt den Timer für die Dauer der Übungen ein. Wenn der Timer die eingestellte Zeit erreicht, endet die Übung automatisch. Wenn dieser Parameter auf eine andere Zeit als „off“ eingestellt ist, erscheint während des Übens die verbleibende Zeit in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.
	Low Limit	2–99	Stellt den Schwellenwert zwischen leichtem und mittlerem Schlag ein.
	High Limit	2–99	Stellt den Schwellenwert zwischen mittlerem und hartem Schlag ein.
	SelectLevel	WEAK, NORM, STRONG	Wählt die Stärke für das Anschlagen der einzelnen Pads aus.
	HI-HAT		
	SNARE	<input checked="" type="checkbox"/>	Während der Übung: Bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm mit „←“ oder „→“ ([F2] oder [F3]), und ändern Sie die Einstellung mit den [-][+] Bedienelementen.
	KICK	(Sounds werden gespielt),	
	TOM		
	RIDE	<input type="checkbox"/>	
	CRASH	(Sounds sind stummgeschaltet)	

8. MEASURE BREAK


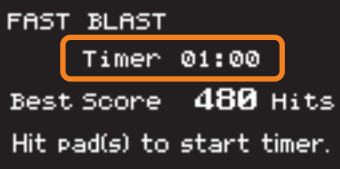
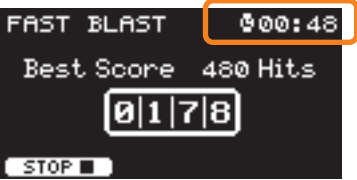
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Timer	OFF (unendlich), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stellt den Timer für die Dauer der Übungen ein. Wenn der Timer die eingestellte Zeit erreicht, endet der Training-Song automatisch. Wenn dieser Parameter auf eine andere Zeit als „off“ eingestellt ist, erscheint während des Übens die verbleibende Zeit in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.
	Level	1 (einfach) – 5 (schwierig)	Stellt den Schwierigkeitsgrad ein.
	Meas with Click	1–9	Stellt die Anzahl der Takte ein, in denen der Click gespielt werden soll.
	Total Meas	2–10	Gesamtzahl der Takte.



9. CHANGE UP

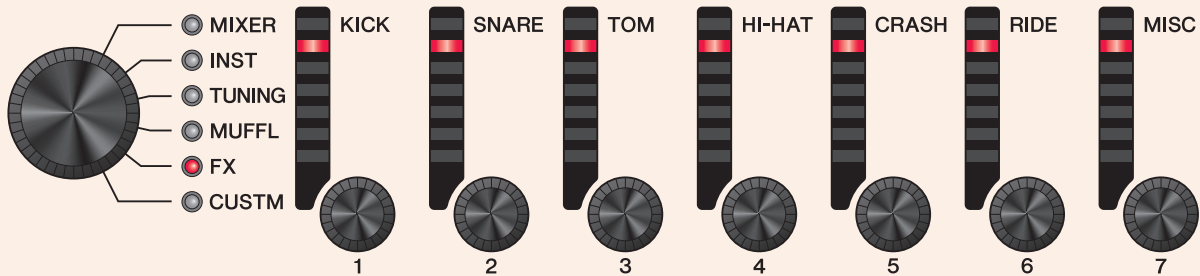
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Timer	OFF (unendlich), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Stellt den Timer für die Dauer der Übungen ein. Wenn der Timer die eingestellte Zeit erreicht, endet die Übung automatisch. Wenn dieser Parameter auf eine andere Zeit als „off“ eingestellt ist, erscheint während des Übens die verbleibende Zeit in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.
			
	Level	1 (einfach) – 5 (schwierig)	Stellt den Schwierigkeitsgrad ein.
	LoopMeas	1, 2, 4	Gesamtzahl der Takte im Loop.
	Select Rhythm	 (üben),  (nicht üben)	Wählt einen zu übenden Rhythmus aus. Verwenden Sie die Tasten unterhalb von „  “ und „  “ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen, und verwenden Sie dann die [-][+]-Bedienelemente zum Ändern der Einstellungen.
	 Halbe Noten		Während der Übung: Bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm mit der Taste unterhalb „  “ ([F3]), und ändern Sie die Einstellungen mit den [-][+]-Bedienelementen.
	 Viertelnoten		
	 Vierteltriolen		
	 Achtelnoten		
	 Achteltriolen		
	 Sechzehntelnoten		
	 Sechzehnteltriolen		
			
	Ignore Timing	off, on	Verwenden Sie diesen Parameter, um auszuwählen, welches der Pads Sounds erzeugen soll, auch wenn es nicht im genauen Timing gespielt wird.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

10. FAST BLAST

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	<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>Stellt den Timer ein. Die Einstellung wird auf dem FAST BLAST-Bildschirm angezeigt.</p>  <p>Wenn eine Zeitdauer ausgewählt ist, wird die verbleibende Zeit auf dem Bildschirm angezeigt. Der Timer beginnt zu zählen, sobald Sie die Pads anschlagen. Die Übung endet automatisch, wenn der Timer 0:00 erreicht hat, und die Gesamtzahl der Schläge und der höchste bisher erzielte Wert werden auf dem Bildschirm angezeigt.</p> <p>Wenn „<i>off</i>“ ausgewählt ist, wird die vergangene Zeit oben rechts im Bildschirm angezeigt. Wenn Sie die Taste „STOP■“ ([F1]) drücken, um die Übung zu beenden, werden die Gesamtzahl der Schläge und der höchste bisher erzielte Wert auf dem Bildschirm angezeigt.</p> 


Ändern des Effektanteils für jedes Inst

Sie können den Effektanteil für jedes Inst einstellen.



1. Verwenden Sie den Fader-Select-Regler, um einen Parameter auszuwählen.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	<i>FX1 SEND</i>	0–127	Stellt den Send-Pegel des Inst-Sounds ein, der an Effect1 gesendet wird.
	<i>FX2 SEND</i>	0–127	Stellt den Send-Pegel des Inst-Sounds ein, der an Effect2 gesendet wird.
	<i>TranAtk</i>	-50 – 0 – +50	Stellt den Attack (Einschwingen) des Transient-Effekts ein.
	<i>TranRls</i>	-50 – 0 – +50	Stellt das Release (Ausklängen) des Transient-Effekts ein.
	<i>InsType</i>	Effekttyp (Seite 157) (Kann für <i>Pad3</i> , <i>Pad5</i> , <i>Pad7</i> oder <i>Pad13</i> nicht eingestellt werden)	Wählt den Insert-Effekttyp aus.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	<i>InsDepth</i>	0–127 (Kann für <i>Pad3</i> , <i>Pad5</i> , <i>Pad7</i> oder <i>Pad13</i> nicht eingestellt werden)	Stellt den anzuwendenden Anteil des Insert-Effekts ein.

2. Verwenden Sie die LED-Drehregler [**1**(KICK)] to [**7**(MISC)], um die Einstellungen zu ändern.

Aufgedruckt auf dem Bedienfeld	<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>	Andere


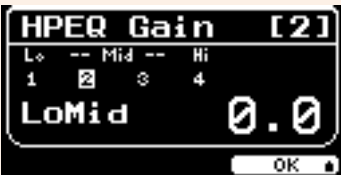


3. Wenn sich innerhalb einer Pad-Gruppe mehrere Pads befinden, drücken Sie die [PAD SELECT]-Taste, um das zu verwendende Pad auszuwählen.

Konfigurieren eigener Einstellungen

Die nachstehend gezeigten Einstellungen können angepasst werden.

(*Master EQ*, *Phones EQ*-Anhebung/-Absenkung, Lautstärke der einzelnen Click-Zählzeiten und die Send-Einstellungen für MIDI Control Changes)

1. Verwenden Sie den Fader-Select-Regler, um einen Parameter auszuwählen.

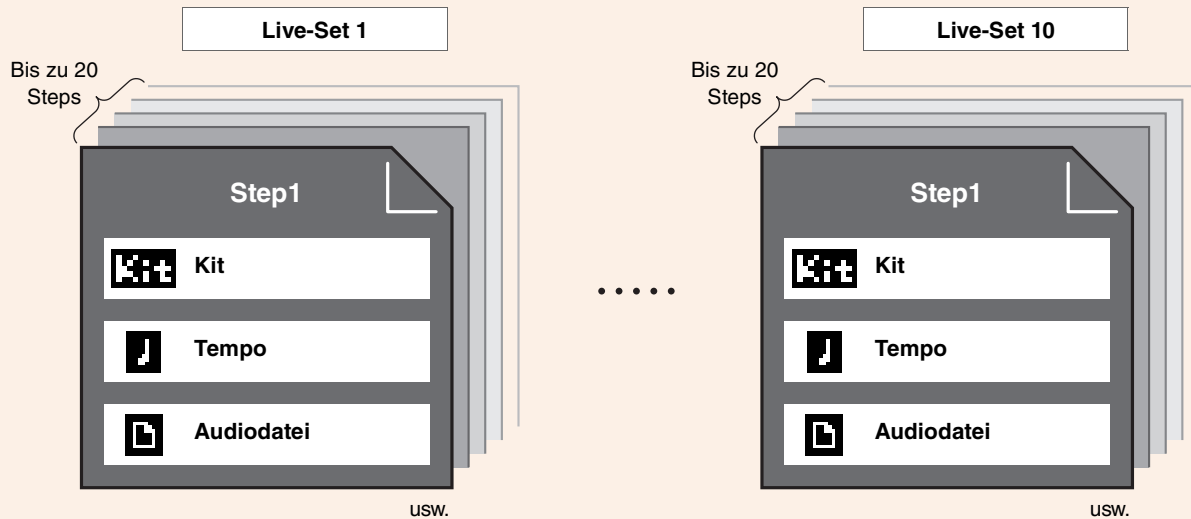
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	MEQ Gain	-12 – 0 – +12	Verwenden Sie diesen Parameter, um bei den Bändern Lo , LoMid , Mid , HiMid , and Hi MEQ Freq die Pegel im Bereich der jeweiligen Arbeitsfrequenzen anzuheben oder abzusenken. Die anderen MEQ-Parameter außer Gain können unter MENU/Master EQ eingestellt werden.
	HPEQ Gain	-12.0 – 0.0 – +12.0	Verwenden Sie diesen Parameter, um bei den Bändern Lo , LoMid , HiMid , and Hi HPEQ Freq die Pegel im Bereich der jeweiligen Arbeitsfrequenzen abzusenken oder anzuheben. Die anderen HPEQ-Parameter außer Gain können unter MENU/Phones EQ eingestellt werden.
	CLICK Vol	0–10	Stellt die Lautstärken der einzelnen Click-Timings ein.
	MIDI CC		Hier stellen Sie ein, welche MIDI-Control-Change-Events durch die LED-Drehregler gesendet werden.
SETTING ([F1])			
	CC No.	CC01–CC95	Verwenden Sie diesen Parameter, um die Control-Change-Nummer zu ändern.
	MinValue	0–127	Stellt den Minimalwert ein.
	MaxValue	0–127	Stellt den Maximalwert ein.
	MIDI Ch	1–16	Stellt den MIDI-Sendekanal ein.

2. Ändern Sie die Einstellungen mit den LED-Drehreglern [1] bis [7].

Verwenden Sie [1] bis [5] für MEQ, [1] bis [4] für HPEQ, [1] bis [6] für ClickVol und [1] bis [7] für MIDI CC.

LIVE SET

Ein Live-Set ist eine Kombination aus Drum-Kit, Tempo, Audio-Dateien und anderen Einstellungen, die in der gewünschten Reihenfolge abgespielt werden. Sie können z. B. eine Abfolge von Kits in der Reihenfolge einer Set-Liste für einen Auftritt erzeugen, wenn Sie live spielen, oder eine Abfolge von Audio-Dateien mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad für Ihren täglichen Gebrauch arrangieren. Beim DTX-PROX können Sie bis zu 10 Live-Sets speichern und sie während Ihres Spiels jederzeit nutzen.



LIVE SET-Funktionsliste




Select Live Set (PROX)

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


Beschreibung der LIVE-Funktionen ([F1])

LIVE SET/LIVE

Bildschirm	Taste	Beschreibung
	PLAY/STOP ([F1])	Startet oder stoppt die Wiedergabe von Audiodateien und Click-Sounds. Diese Taste erscheint nicht, wenn sowohl die Tempeoeinstellungen als auch die Dateiauswahl auf „off“ eingestellt sind.
	XSTICK ([F2])	Diese Einstellung ist identisch mit der Cross-Stick-Einstellung auf dem KIT-Bildschirm.
	DISPLAY ([F3])	Schaltet den Bildschirm um.

Funktionsbeschreibung für SETTING ([F3])

LIVE SET/SETTING

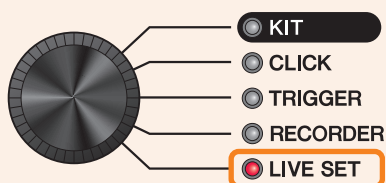
Bildschirm	Taste	Beschreibung
	EDIT ([F1])	Bearbeitet das Live-Set.
	DELETE ([F2])	Löscht das Live-Set.
	SORT ([F3])	Sortiert das Live-Set.

Bearbeiten von Live-Sets

Sie können die Einstellungen für jeden Step speichern und so ein Live-Set erstellen.

Auswählen des zu bearbeitenden Steps des LIVE SET

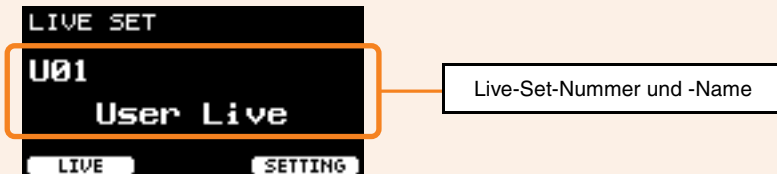
1. Stellen Sie den Mode-Select-Regler auf „LIVE SET“:



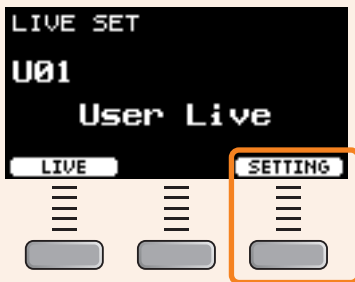
Der LIVE SET-Bildschirm erscheint.



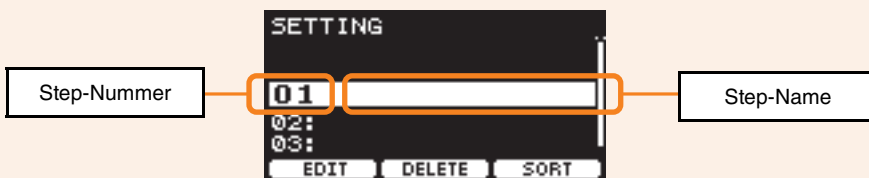
2. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um ein Live-Set auszuwählen.



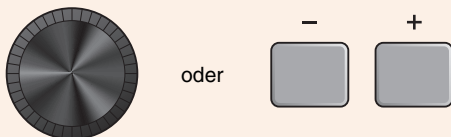
3. Drücken Sie die Taste unterhalb von „SETTING“ ([F3]).



Der LIVE SET EDIT-Bildschirm erscheint.

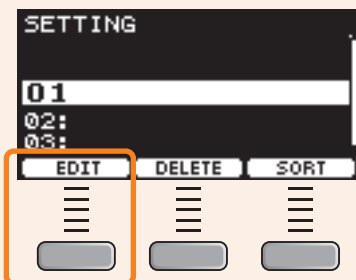


4. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um einen Step auszuwählen.



Steps speichern

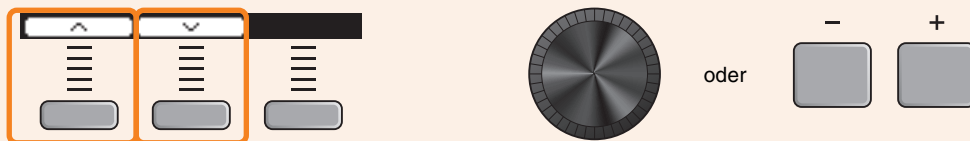
1. Drücken Sie, während der zu speichernde Step ausgewählt ist, die Taste unterhalb von „EDIT“ ([F1]).



Der EDIT STEP-Bildschirm erscheint.

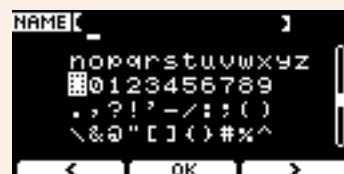


2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb von „^“ und „v“ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen, und verwenden Sie dann die [-][+]-Bedienelemente zum Auswählen einer Einstellung.









Die folgenden Parameter können für jeden Step gespeichert werden.

Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	Step Name		Wählen Sie mit den Bedienelementen [-][+] ein Zeichen aus, und verwenden Sie dann die Tasten „^“ und „v“ ([F1] und [F3]), um den Cursor zur nächsten Zeichenposition zu verschieben. Für jeden Step kann ein Name von bis zu 12 Zeichen Länge eingegeben werden.



Wenn Sie alle Zeichen eingegeben haben, drücken Sie die Taste „OK“ ([F2]).

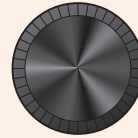
Bildschirm	Parameter	Einstellungen	Beschreibung
	 (Kit)	off , Kit-Nr.	Registrieren Sie das Kit für den Step. Das Kit wird nicht geändert, wenn diese Einstellung ausgeschaltet ist (off).
	 (Tempo)	off , 30.0–300.0	Registrieren Sie das Tempo für den Step. Bei „ off “ erklingt der Click-Sound auch dann nicht, wenn Sie die „PLAY“-Taste drücken. Wenn die Audiodatei ebenfalls auf „ off “ eingestellt ist, wird die „PLAY“-Taste nicht angezeigt.
	 (Click) PreCount	off , 1, 2 (Anzahl der Takte)	Stellt die Anzahl der PreCount -Takte (Vorzähler) ein. Wenn die Audiodatei und der Click-Sound auf gleichzeitige Wiedergabe eingestellt sind, wird PreCount hinzugefügt, bevor der Song startet.
	CountOff	off , 1, 2, stop	Stellt ein, ob der Click-Sound einen oder zwei Takte lang gespielt werden soll. In der Einstellung „ off “ erklingt der Click-Sound dauerhaft. Wenn „ stop “ eingestellt ist, stoppt der Click, sobald PreCount endet.
	 (Audiodatei)	off , 001–1000	Bereiten Sie eine Audiodatei vor und speichern Sie sie auf einem USB-Flash-Laufwerk, wie unter „Vorbereiten eines Begleit-Songs (Audiodatei)“ unter „Nehmen Sie Ihr Spiel zu einem Begleit-Song per Overdub auf“ im Benutzerhandbuch des DTX-PROX beschrieben.
	Wav&Click Sync	off, on	Wenn eingeschaltet, werden durch Drücken der „PLAY“-Taste die Audiodatei sowie der Click-Sound synchron gestartet. Stellen Sie Tempo auf einen Wert ein, der dem Tempo der Audiodatei entspricht, stellen Sie Offset Time ein, um das Timing des Wiedergabebeginns anzupassen, und stellen Sie PreCount ein.
	Offset Time	0 ms– 99sec999ms (in Schritten von 1 ms)	Mit diesem Parameter stellen Sie eine Offset-Zeit ein. Ändern Sie diese Einstellung, wenn die Wiedergabe der Audiodatei und der Click-Sound nicht synchron sind. Um dieses Problem zu beheben, ermitteln Sie zunächst die Zeitdauer vom Anfang der Audiodatei bis zum ersten Schlag des Songs, und stellen Sie dann die ermittelte Zeitdauer als „Offset Time“ ein. Dieser Offset-Wert bestimmt den Zeitpunkt des ersten Schlags des Clicks sowie den Zeitpunkt für den PreCount .

- 3. Um den nächsten Step zu registrieren, kehren Sie zunächst zum LIVE SET EDIT-Bildschirm oder zum STEP EDIT-Bildschirm zurück, und wählen Sie dann mit den [-][+]-Bedienelementen einen Step aus.**

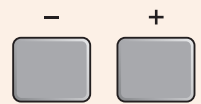
LIVE SET EDIT-Bildschirm



STEP EDIT-Bildschirm



oder



- 4. Sobald alle Steps registriert wurden, speichern Sie das Live-Set.**

Siehe ["Speichern eines eigenen Live-Sets unter einem neuen Namen."](#) (Seite 141)

Abstimmen des Clicks auf das Tempo der Audiodatei

Wenn der Song in der Audiodatei ein festes Tempo hat, können Sie den Click zur Audiodatei synchronisieren.

- 1. Wählen Sie die Audiodatei aus.**
- 2. Ermitteln Sie das Tempo für den Click, das dem Song-Tempo entspricht.**
- 3. Prüfen Sie die Zeitdauer vom Anfang der Audiodatei bis zum ersten Schlag des Songs, und stellen Sie die Zeit als *Offset Time* ein.**

3-1. Bewegen Sie den Cursor bei ausgewählter Audiodatei auf *Offset Time*.

3-2. Drücken Sie die „PLAY“-Taste ([F3]), um die Wiedergabe der Audiodatei zu starten, und drücken Sie dann die „STOP“-Taste ([F3]) beim ersten Schlag des Songs.

Die vergangene Zeit für die Audiowiedergabe erscheint oben rechts im Bildschirm.



3-3. Stellen Sie die hier angezeigte Zeit als *Offset Time* ein.

Beachten Sie, dass sich die auf dem Bildschirm angezeigte Zeit aufgrund einer leichten Verzögerung durch das Drücken der Taste vom tatsächlichen Zeitpunkt des ersten Schlags unterscheiden kann. Wenn Sie *Offset Time* um etwa 100 ms kürzer als auf dem Bildschirm angezeigt einstellen, passt das Offset-Timing vermutlich besser.

Sie können auch eine DAW-Software wie *Cubase AI* verwenden, die mit dem Modul der PRO-Serie mitgeliefert wird, um die Audiodatei zu öffnen und in die Wave hinein zu zoomen, um die Startzeit für den ersten Schlag zu ermitteln.

- 4. Stellen Sie *Wav&Click Sync* auf „on“, und drücken Sie dann „PLAY“ ([F3]).**

Der Click beginnt nach der eingestellten *Offset Time*.

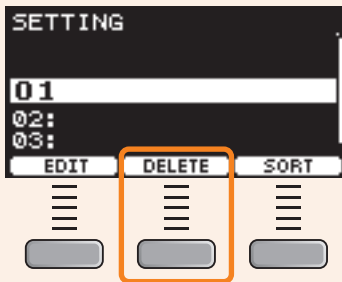
Ist *Offset Time* korrekt eingestellt, beginnt der Click gleichzeitig mit dem ersten Schlag des Songs. Wenn der Click und der erste Schlag immer noch nicht zusammenpassen, justieren Sie *Offset Time* erneut.

Um einen Vorzähler hinzuzufügen, der vor Beginn der Song-Wiedergabe startet, stellen Sie die gewünschte Anzahl von Takten unter *PreCount* ein.

Um den Click nach dem Vorzähler stummzuschalten, stellen Sie *CountOff* auf „stop“.

Löschen von Steps

1. Drücken Sie, während der zu löschende Step ausgewählt ist, die Taste unterhalb von „DELETE“ ([F2]).



Es erscheint der DELETE STEP-Bestätigungsbildschirm.



2. Drücken Sie auf die Taste unterhalb von „YES“ ([F1]), um den Step zu löschen.

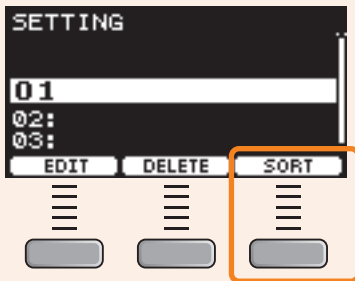


Drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]), um den Löschvorgang abubrechen; der Bildschirm kehrt zu Step 1 zurück.

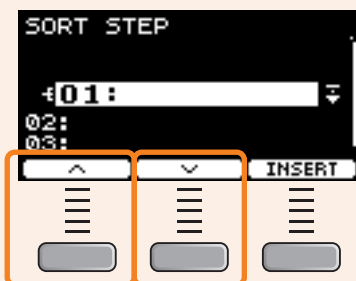
„*Completed.*“ erscheint, sobald der Löschvorgang abgeschlossen ist; der Bildschirm kehrt zurück zu Step 1.

Sortieren der Steps

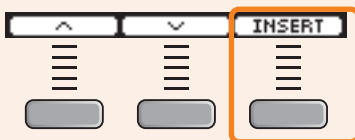
1. Drücken Sie, während der zu verschiebende Step ausgewählt ist, die Taste unterhalb von „SORT“ ([F3]).



2. Verwenden Sie die Tasten „^“ und „v“ ([F1] und [F2]), um den Step an die gewünschte Position zu verschieben.



3. Drücken Sie die Taste „INSERT“ ([F3]).



Durch Drücken der „INSERT“-Taste ([F3]) wird die Reihenfolge der Kits geändert, und die Step-Nummern werden entsprechend aktualisiert.

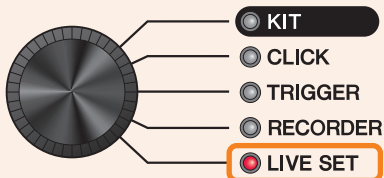
Speichern eines eigenen Live-Sets unter einem neuen Namen

Das von Ihnen eingestellte Live-Set kann auf die gleiche Weise gespeichert werden wie ein Kit. Weitere Informationen finden Sie unter „Speichern eines eigenen Kits unter einem neuen Namen“ im Benutzerhandbuch des DTX-PROX.

Verwenden der gespeicherten Live-Sets

Um eine Audiodatei für das Live-Set zu verwenden, stecken Sie zuerst das USB-Flash-Laufwerk mit der Audiodatei in die [USB TO DEVICE]-Anschlüsse auf der Rückseite.

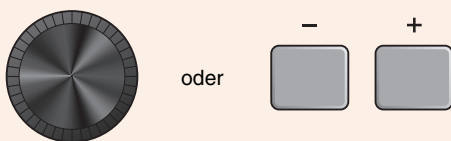
1. Stellen Sie den Mode-Select-Regler auf „LIVE SET“:



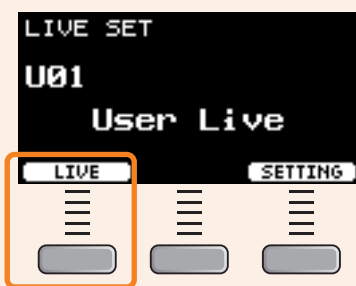
Der LIVE SET-Bildschirm erscheint.



2. Verwenden Sie die [-][+]-Bedienelemente, um ein Live-Set auszuwählen.



3. Drücken Sie die Taste unterhalb von „LIVE“ ([F1]).



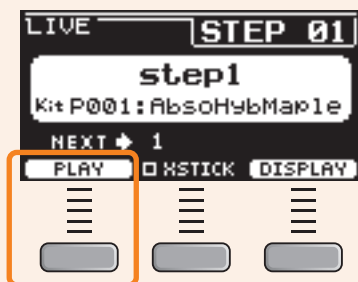
Der LIVE SET PLAY-Bildschirm erscheint.



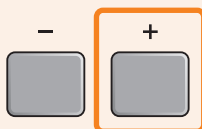
Wenn für einen Step kein Name eingegeben wurde, erscheint im entsprechenden Namensfeld nur die Step-Nummer.



4. Wenn Sie eine Audiodatei oder einen Click-Sound wiedergeben möchten, drücken Sie die Taste unterhalb „PLAY“ ([F1]).



5. Spielen Sie auf dem Schlagzeug.
6. Um zum nächsten Step zu gelangen, drücken Sie die [+]-Taste.



7. Zum Abschluss drücken Sie die Taste [EXIT].
Daraufhin erscheint wieder der LIVE SET-Bildschirm.

Einstellungen für Live-Auftritte

Die Einstellungen und Funktionen, die für Live-Auftritte nützlich sind, sind unten aufgeführt.

Einstellungen

● **AutoPowerOff**

Bei Live-Auftritten wird empfohlen, die Auto-Power-Off-Funktion ausgeschaltet zu lassen.

Einstellung Schnelles Abschalten der Auto Power-Off-Funktion (siehe Benutzerhandbuch), *MENU/Utility/General/AutoPowerOff*

● **Click (ClickOut L&R)**

Ausschalten der Click-Ausgabe an den Ausgangsbuchsen.

Einstellung *CLICK/SETTING/ClickOut L&R*

● **PROX Individual Output**

Auswählen der Ausgangsziele für die einzelnen Pads. Sie können Presets verwenden, um die einzelnen Pad-Einstellungen alle gemeinsam zu ändern.

Presets sind für acht, vier und drei Signalpfade vorgesehen, die je nach Anzahl der Mischpulteingänge am Veranstaltungsort oder je nach Verwendung von Y-Kabeln zur Auswahl stehen.

Einstellung *MENU/Utility/Indiv Out*

Hiermit werden die Bedienelemente von den Sounds entkoppelt, die an den Einzelausgängen ausgegeben werden (Verhindert, dass Sounds sich beim Ändern von Werten am Bedienfeld verändern)

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

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

Passen Sie den Gain an, wenn der Ausgangspegel der einzelnen Ausgangsbuchsen von den Einstellungen am angeschlossenen Gerät abweicht.

Einstellung *MENU/Utility/Output Gain*

● **Aux In Input Mode**

Bei Live-Veranstaltungen können Sie die Audiosignale (monaural) vom PA-System nur über Kopfhörer abhören, indem Sie das Mischpult einfach an der AUX IN-Buchse anschließen.

Einstellung Wählen Sie unter *MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input Mode* die Option PA-HP

Um die Stereo-Audiosignale von der PA hören zu können, stellen Sie den Input Mode auf „*stereo*“, und stellen Sie die Ausgabe an den OUTPUT-Buchsen auf „*off*“.

● **Routing-Funktionen für Audiodateien, bei denen die Guide-Spur (der Click-Sound) und der Begleitungs-Sound getrennt auf den Kanälen L und R vorliegen.**

Ermöglicht die Eingabe und Wiedergabe von Audiodateien, bei denen die Guide-Spur (der Click-Sound) und der Begleitungs-Sound getrennt auf den Kanälen L und R vorliegen.

PRO Das Lautstärkeverhältnis zwischen Guide-Spur (Click-Sound) und Begleitungs-Sound im Kopfhörer lässt sich ganz einfach mit den [VOLUME]-Reglern einstellen.

PROX Das Lautstärkeverhältnis zwischen Guide-Spur (Click-Sound) und Begleitungs-Sound im Kopfhörer lässt sich ganz einfach mit den Schiebereglern einstellen.

Einstellung Wählen Sie *L guide* oder *R guide* unter *MENU/Utility/Input Output/.../InputMode*
Wählen Sie *L guide* oder *R guide* unter *RECORDER/SETTING/PlayMode*

Funktionen

● **Pad Function**

PRO Während eines Live-Auftritts können Sie ein Pad anschlagen, um zu einem anderen Kit zu wechseln oder den Click-Sound zu starten oder zu stoppen.

PROX Während des Live-Auftritts können Sie ein Pad anschlagen, um den nächsten Step in einem Live-Set auszuwählen, oder um die Audio-Wiedergabe oder den Click-Sound zu starten oder zu stoppen.

Einstellung *MENU/Utility/Pad/Pad Function*

● **PROX Live-Set (Audio-Songs, Click-Einstellungen usw.)**

Sie können den internen Click verwenden, um Vorzähler hinzuzufügen, oder Click-Sounds (mit festem Tempo) zur Wiedergabe von Audiodateien abspielen.

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

● **PROX LED-Drehregler (FX, MIDI CC, usw.)**

Sie können einen Insert-Effektyp für jedes Pad auswählen und den Effektanteil in Echtzeit steuern.

Einstellung *Fader Select FX/InsType, FX/InsDepth*

In Live-Situationen können Sie externe Geräte und DAW-Software mittels MIDI-Control-Change-Events steuern.

Einstellung *Fader Select CUSTM/MIDI CC*

● **PROX Auslöser**

Die Bedingungen für „Crosstalk“ (Übersprechen) können je nach Veranstaltungsort variieren. Sie können die Crosstalk-Einstellungen direkt am Veranstaltungsort schnell ändern und sie als User-Trigger-Setup speichern, ohne die ursprünglichen Trigger-Einstellungen zu ändern.

Einstellung Ändern der Einstellungen in *TRIGGER/SETTING* → Store → Umschalten der Trigger-Einstellungen im ersten Bildschirm des TRIGGER-Modus

Sie können das Trigger-Setup für jedes Kit ändern.

Einstellung *MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink*

● **Click (Count Off und Click Out)**

Um vor dem Spielen eines Songs dessen Tempo aufzunehmen, können Sie einstellen, dass der Click nach einem oder zwei Takten automatisch ausgeschaltet wird.

Einstellung *CLICK/SETTING/ClickCountOff*

PROX Die gleiche Einstellung ist für Steps in Live-Sets verfügbar.

PROX Die Click-Sounds können auch an Einzelausgänge – *Indiv Out* – ausgegeben werden.

Einstellung Vierte Seite auf *MENU/Utility/Indiv Out*

● **Importieren von Sample-Sounds**

Sie können einer User-Voice bis zu 10 gesampelte Audiodateien verschiedenen Velocity-Bereichen zuweisen.

Einstellung *MENU/Job/User Voice*

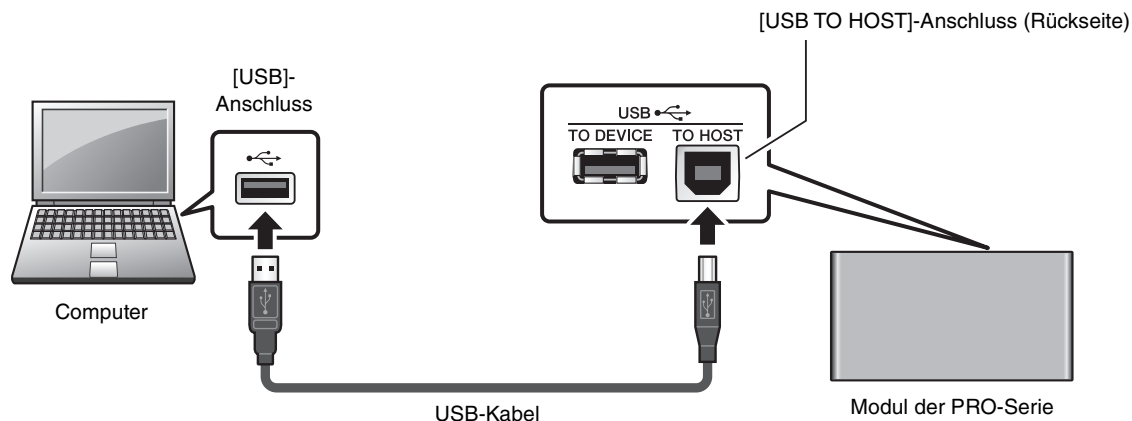
Bei der Verwendung von vier Layers können Sie bis zu 40 gesampelte Audiodateien verschiedenen Velocity-Bereichen zuweisen.

Einstellung *MENU/Kit Edit/Voice*

Anschließen eines Computers

Wenn Sie das Modul der PRO-Serie über ein USB-Kabel an einen Computer anschließen, können Sie Audio- oder MIDI-Daten senden und empfangen.

Dieser Abschnitt beschreibt den Anschluss des Moduls der PRO-Serie an einen Computer.



HINWEIS

Ein USB-Kabel ist nicht im Lieferumfang enthalten. Um Ihren Computer mit dem Modul der PRO-Serie zu verbinden, verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs A-B von nicht mehr als 3 Metern Länge.

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung des [USB TO HOST]-Anschlusses

Wenn Sie den Computer am [USB TO HOST]-Anschluss anschließen, beachten Sie die folgenden Punkte, um ein Einfrieren des Computers und die Beschädigung von Daten zu verhindern.

Starten Sie bei einem Systemabsturz des Computers oder Instruments die Anwendung oder das Computer-Betriebssystem neu, oder schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

ACHTUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel am [USB TO HOST]-Anschluss einstecken oder abziehen.
 - Beenden Sie alle Programme am Computer.
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden.
- Während der Computer an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten:
(1) wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.

Installieren des *Yamaha Steinberg USB Driver*


Um die Übertragung von Audiodaten mit einem Windows-Computer zu ermöglichen, müssen Sie den *Yamaha Steinberg USB Driver* installieren.

HINWEIS

Wenn Sie einen Computer unter macOS verwenden, oder wenn Sie einen Computer unter Windows ausschließlich für die Verarbeitung von MIDI-Daten verwenden, ist die Installation des *Yamaha Steinberg USB Driver* nicht erforderlich.

1. Laden Sie den aktuellen Yamaha Steinberg USB-Treiber unter dem folgenden URL herunter.

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

Drücken Sie die [(Treibername) ]-Taste, laden Sie die Datei herunter und öffnen Sie sie.

HINWEIS

- Die oben angegebene Internetseite enthält Informationen zu den Systemanforderungen.
- Zur Verbesserung kann der *Yamaha Steinberg USB Driver* ohne vorherige Ankündigung aktualisiert werden. Für Näheres und aktuelle Informationen besuchen Sie bitte die vorstehende Website.

2. Installieren Sie den *Yamaha Steinberg USB Driver* auf dem Computer.

Weitere Informationen finden Sie im Installationshandbuch für den *Yamaha Steinberg USB Driver*.

Verwenden von DAW-Software

Weitere Informationen über Aufnahme oder Audiowiedergabe finden Sie im Benutzerhandbuch des verwendeten DAW-Programms.

Referenz zum Thema MIDI

Informationen zu MIDI und zum Erstellen von Musik mit einem Computer finden Sie in der Data List (PDF).

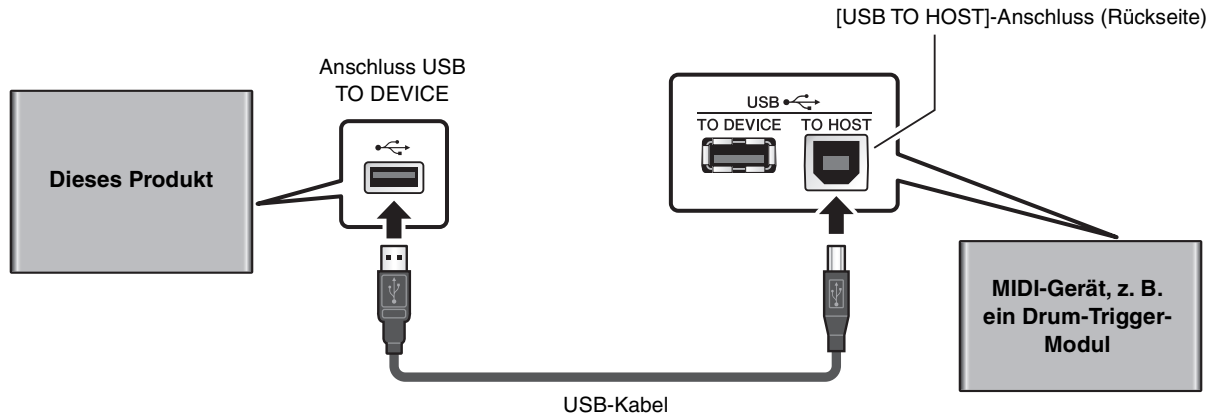
Die Data List (PDF) kann von der folgenden Internetseite heruntergeladen werden.

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

* Die Yamaha Corporation behält sich das Recht vor, diesen URL jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

Anschließen anderer MIDI-Geräte über USB

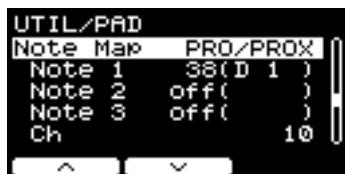
Es wurde eine USB Trigger-Link-Funktion ab Version 2 dieses Produkts hinzugefügt. Schließen Sie die Geräte an, wie in der Abbildung unten gezeigt, so dass die Performance Daten von einem anderen MIDI-Gerät, z. B. einem Drum-Trigger-Modul, an dieses Produkt übertragen und mit dem hiesigen Kit gespielt werden kann.



Da die Trigger-Eingangsquelle und die Voice-Zuordnungen je nach Modell variieren, sind ab Produkt-Version 2 Maps für die MIDI-Noten-Zuordnung verfügbar, um die Kompatibilität sicherzustellen. Führen Sie die nächsten Schritte aus, um Einstellungen auszuwählen, die für das anzuschließende Modell geeignet sind.

1. Rufen Sie *MENU/Utility/Pad/Note Map* auf.
2. Verwenden Sie die Controller **[-][+]**, um das angeschlossene Gerät auszuwählen.

Weitere Informationen finden Sie unter [Seite 60](#).



HINWEIS

- Der [USB TO DEVICE]-Anschluss dieses Produkts kann nur MIDI-Daten empfangen (und nicht senden).

Fehlerbehebung

Problem		Mögliche Ursache	Lösung	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Kein Ton Unausgewogener Klang	Kein Ton	Das Kabel ist nicht richtig angeschlossen	<ul style="list-style-type: none"> • Wurde ein Kopfhörer oder eine externe Audioanlage wie z. B. Verstärker, Lautsprecher usw. richtig am Modul der PRO-Serie angeschlossen? • Prüfen Sie, ob die verwendeten Kabel in einem einwandfreien Zustand sind. 	
		Pad-Einstellungen wurden nicht richtig konfiguriert	Schalten Sie die Einstellung „ PadFunction “ im MENU/Utility/Pad auf „ off “.	
		Die Trigger-Einstellungen sind nicht korrekt	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie den Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Prüfen Sie den Parameter „Velocity Curve“ bei MENU/Trigger/Curve oder TRIGGER/SETTING/Curve, und den Parameter „Gain“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „Minimum Level“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type nicht zu hoch eingestellt wurde, da dies die Ausgabe des Sounds verhindern könnte. • Prüfen Sie die Einstellungen in den Modi MENU/Trigger/Input Mode oder TRIGGER/SETTING/Input Mode. 	
		Filter- und Decay-Einstellungen wurden nicht richtig konfiguriert	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie Filter verwenden, stellen Sie die VoiceFilter-Einstellungen neu ein, da diese auch die Ausgabe des Sounds verhindern können. • Überprüfen Sie die VoiceFilter- und VoiceDecay-Einstellungen unter MENU/Kit Edit/Voice. 	
		MIDI-Einstellungen wurden nicht richtig konfiguriert	<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, dass der Parameter „MessageType“ unter MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice auf „note“ eingestellt ist. • Wenn der Parameter „MessageType“ unter MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice auf „note“ eingestellt ist, wird der Klang nicht gespielt, wenn der Parameter „Voice Number“ unter MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice auf „no assign“ eingestellt ist. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „VelLo“ unter MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType nicht zu hoch eingestellt ist. Pads erzeugen nur dann einen Sound, wenn sie härter als mit dem hier eingestellten Wert angeschlagen werden. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „TrgVel“ unter MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType nicht zu niedrig eingestellt ist. Niedrige Trigger-Velocities ergeben geringe Ausgangslautstärken. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „MIDI LocalCtrl“ bei MENU/Utility/General auf „on“ steht. 	
		Die Lautstärke- oder Pegelinstellungen sind ungeeignet Die Kopfhörerlautstärke ist nicht aufgeregelt Die Metronomlautstärke ist nicht aufgeregelt	Prüfen Sie Folgendes: <ul style="list-style-type: none"> • Lautstärkereglern an Verstärkern und/oder Lautsprechern, die am Modul der PRO-Serie angeschlossen sind. • MENU/Kit Edit/Volume • Der Trigger-Ausgangspegel von Pads, die einen Regler besitzen, mit dem dieser Pegel eingestellt werden kann. • Wenn der Parameter „EffectKnobVol“ (Seite 32) unter MENU/KIT Edit/Kit Modifier/Effect/Other auf „on“ eingestellt ist, wird die Lautstärke der Trigger-Eingangsquelle durch den [EFFECT]-Regler gesteuert. Stellen Sie sicher, dass der [EFFECT]-Regler in einer geeigneten Stellung steht (angemessene Lautstärke). 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Den [MASTER VOLUME]-Regler auf der Vorderseite des DTX-PRO. • Die Schieberegler im MIXER-Bildschirm. • Die Lautstärke für das Metronom (den Click). ([CLICK VOLUME]-Drehregler) 	<ul style="list-style-type: none"> • Schieberegler ([OUTPUT] und [PHONES]) an der Oberseite des DTX-PROX. • LED-Drehregler • Die Lautstärke für den Metronom-Click ([CLICK]). 	

Problem	Mögliche Ursache	Lösung		
		DTX-PRO	DTX-PROX	
Schlechtes Lautstärkeverhältnis	Schlechtes Lautstärkeverhältnis zwischen den einzelnen Pads	Stellen Sie sicher, dass die Schieberegler im MIXER-Bildschirm korrekt eingestellt wurden.	Achten Sie darauf, dass die LED-Drehregler richtig eingestellt wurden.	
	Ungünstiges Lautstärkeverhältnis zwischen dem externen Audiogerät und dem Modul der PRO-Serie	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie die jeweiligen Ausgangslautstärken des Moduls der PRO-Serie und externen Audiogeräten ein. • Stellen Sie die Parameter unter MENU/Utility/Input Output/AUX In Gain ein. 	Stellen Sie mit dem [AUDIO]-Schieberegler die Lautstärke ein.	
Ungeeignete Einstellung der Klangregelung	Ungeeignete Einstellung der Klangregelung	Stellen Sie den Phones EQ und den Master EQ ein.		
Pads mit Positionserkennung erzeugen die Sounds nicht richtig		<ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass der Parameter Pad Type richtig eingestellt wurde. • Prüfen Sie die Ausrichtung des Becken-Pads. Wenn diese nicht richtig eingestellt ist, kann es sein, dass das Becken-Pad nicht vollständig funktioniert. • Achten Sie darauf, das Pad an einer Buchse anzuschließen, die die Positionserkennung unterstützt. 		
Die Kopfhörerlautstärke ist zu leise Die Lautstärke der Kickdrum ist im Kopfhörer zu leise		<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie die Werte unter MENU/Utility/Output Gain ein. • Stellen Sie den PhonesEQ ein. • Verwenden Sie hochwertige Kopfhörer. 	Verwenden Sie immer nur einen Kopfhörer zur Zeit. Wenn zwei Kopfhörer angeschlossen sind, kann der Ausgangspegel niedriger sein.	
Schwierigkeiten während des Spielens	Becken/Hi-Hat-Sounds sind zu leise Das Modul der PRO-Serie erzeugt ein Tonsignal, dies ist jedoch zu leise (geringe Lautstärke).	<p>Die Ausrichtung des Becken-Pads ist falsch</p> <p>Der Schaft am Hi-Hat-Pad ist lose</p> <p>Es wurde ein zusätzlicher Filz montiert</p> <p>„Pad Type“ oder die Trigger-Parameter sind nicht richtig eingestellt</p> <p>Der Schieberegler ist auf Minimalpegel eingestellt (DTX-PRO)</p> <p>Der LED-Regler ist auf Minimalpegel eingestellt (DTX-PROX)</p> <p>Die Pegelinstellungen für das Pad sind ungeeignet</p> <p>Der Becken-Randsensor wurde nicht erkannt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie die Ausrichtung des Becken-Pads. Wenn dies nicht richtig eingestellt ist, kann es sein, dass das Becken-Pad nicht vollständig funktioniert. • Der Schaft am Hi-Hat-Ständer kann sich während der Benutzung lösen und ein Drehen des Hi-Hat-Pads verursachen. Wenn dies passiert, funktioniert das Pad möglicherweise nicht richtig. Um das Problem zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, den Schaft festzuziehen und die Position des Hi-Hat-Pads regelmäßig zu prüfen. • Wenn Sie einen zusätzlichen Filz unter dem Becken-Pad platzieren, kann die Lautstärke niedriger sein. • Vergewissern Sie sich, dass der Parameter Pad Type und die Trigger-Parameter richtig eingestellt sind. Ist der Pad-Typ mit dem Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder bei TRIGGER/SETTING/Pad Type korrekt? (Wählen Sie den richtigen Pad-Typ für das an das Modul der PRO-Serie angeschlossene Becken-Pad aus.) • Prüfen Sie den Trigger-Ausgangspegel von Pads mit einem Regler, mit dem dieser Pegel eingestellt werden kann. • Achten Sie darauf, dass der Regler auf dem MIXER-Bildschirm oder der LED-Drehregler des Pads, für das kein Ton erzeugt wird, hoch genug eingestellt ist. • Achten Sie darauf, den Stick beim Anschlagen parallel zur Pad-Oberfläche zu halten. Der Schalter des Randsensors des Becken-Pads reagiert eventuell nicht richtig, wenn das Pad direkt seitlich angeschlagen wird. 	
	Es werden Doppelauslösungen erzeugt		<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden. • Wenn das betreffende Pad oder der Drum-Trigger einen Regler zur Einstellung des Ausgangspegels oder der Empfindlichkeit besitzt, regeln Sie diesen herunter. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „Gain“ unter MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type nicht zu hoch eingestellt ist. 	
	Ein Sound wird erzeugt, ohne dass das Pad angeschlagen wurde; ein Sound wird von einem nicht angeschlagenen Pad erzeugt (es tritt Übersprechen auf).		<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden. • Stellen Sie den Parameter „Reject Lvl“ unter MENU/Trigger/Crosstalk oder TRIGGER/SETTING/Crosstalk auf einen geeigneten Pegel ein. • Wenn Sie ein gesondert erworbenes Pad mit Pegelregler verwenden, prüfen Sie, ob der Pegel korrekt eingestellt wurde. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „Minimum Level“ unter MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type richtig eingestellt wurde. 	

Problem	Mögliche Ursache	Lösung	
		DTX-PRO	DTX-PROX
Es wird nur ein Inst-Pad gespielt, wenn zwei Pads gleichzeitig angeschlagen werden		<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden. • Wählen Sie unter MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type das Pad, das nicht erklingt, und erhöhen Sie den Wert des Gain-Parameters. • Wählen Sie unter MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type das Pad, das nicht erklingt, und verringern Sie den Wert des MinLevel-Parameters. 	
Während Rolls und Flams werden Sounds ausgelassen		<p>Verringern Sie den Parameter „Reject Time“ bei MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type.</p>	
Pad kann nicht per Choke abgedämpft werden Mute nicht möglich		<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie den Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Prüfen Sie die Ausrichtung des Becken-Pads. Wenn die Ausrichtung des Pads nicht richtig eingestellt ist, funktioniert das Becken-Pad möglicherweise nicht optimal. 	
Es können keine fußgeschlossenen Hi-Hat-Sounds gespielt werden Es ist schwierig, geschlossene Hi-Hat-Sounds zu erzeugen	<p>Der Schaft am Hi-Hat-Pad ist lose</p> <p>Es wurde ein zusätzlicher Filz montiert</p> <p>Der LED-Regler ist auf Minimalpegel eingestellt (DTX-PROX)</p> <p>Die Pegelinstellungen für das Pad sind ungeeignet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, den verwendeten Hi-Hat-Controller oder das Hi-Hat-Pedal fest und prononciert zu spielen. • Verringern Sie die Einstellung des Parameters „FootClosePos“ im MENU/Utility/Pad. • Ist der Pad-Typ mit dem Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder bei TRIGGER/SETTING/Pad Type korrekt? • Vergewissern Sie sich, dass das Hi-Hat-Pad oder der Hi-Hat-Controller korrekt an der [CONTROL]-Buchse des Moduls der PRO-Serie angeschlossen ist. • Wenn Sie einen zusätzlichen Filz unter dem Becken-Pad platzieren, kann die Lautstärke niedriger sein. • Achten Sie darauf, dass der Regler auf dem MIXER-Bildschirm oder der LED-Drehregler des Pads, für das kein Ton erzeugt wird, hoch genug eingestellt ist. 	
Hi-Hat-Splash-Sounds werden nicht wie beabsichtigt erzeugt		<p>Stellen Sie den Parameter „FootSplashSens“ über MENU/Utility/Pad ein. Es werden keine Hi-Hat-Splash-Sounds erzeugt, wenn hier „off“ eingestellt wurde.</p>	
Pads mit Positionserkennung erzeugen die Sounds nicht richtig		<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie den Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Prüfen Sie die Ausrichtung des Becken-Pads. Wenn diese nicht richtig eingestellt ist, kann es sein, dass das Becken-Pad nicht vollständig funktioniert. • Achten Sie darauf, das Pad an einer Buchse anzuschließen, die die Positionserkennung unterstützt. • Wählen Sie ein Inst oder eine Voice aus, das/die mit der Positionserkennung kompatibel ist. Weitere Informationen finden Sie in der Data List (PDF). 	
Es lassen sich keine gleichmäßigen, zuverlässigen Trigger-Signale erzeugen (bei Verwendung eines Drum-Triggers, der an einer akustischen Trommel befestigt ist).		<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie den Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „Gain“ unter MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type nicht zu hoch eingestellt ist. • Vergewissern Sie sich, dass nur von Yamaha empfohlene Drum-Trigger (Trigger-Sensoren) oder Pads verwendet werden. Produkte anderer Hersteller erzeugen möglicherweise zu starke Signale, was zu Doppelauslösungen führen kann. • Stellen Sie sicher, dass die Felle nicht übermäßig schwingen, und bedämpfen Sie sie gegebenenfalls. • Vergewissern Sie sich, dass die Drum-Trigger richtig befestigt wurden. • Erhöhen Sie den Parameter „Reject Time“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type. Vermeiden Sie eine zu hohe Reject Time, da diese möglicherweise die korrekte Erkennung von Flams, Wirbeln usw. unmöglich macht. • Je länger der Bassdrum-Sound ausklingt, desto leichter ist es, Doppelauslösungen zu verursachen. Stellen Sie die Trommel so ein, dass sie schneller ausklingt. Versuchen Sie es damit, das Fell zu bedämpfen, es zu stimmen oder ein neues aufzuziehen. 	

Problem	Mögliche Ursache	Lösung	
		DTX-PRO	DTX-PROX
Pads erzeugen nur Sounds mit sehr hoher Lautstärke (bzw. hoher Velocity)		<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, dass der Parameter „Gain“ unter MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type nicht zu hoch eingestellt ist. • Stellen Sie den Parameter „Velocity Curve“ bei MENU/Trigger/Curve oder TRIGGER/SETTING/Curve ein. • Prüfen Sie die Einstellung „TrgVel“ unter MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType. Ist der Parameter beispielsweise auf „127“ eingestellt, wird auch bei einer geringen Schlagstärke die maximale Velocity erzeugt. • Vergewissern Sie sich, dass nur von Yamaha empfohlene Pads verwendet werden. Produkte anderer Hersteller erzeugen möglicherweise zu starke Signale. 	
Pads erzeugen unbeabsichtigte Sounds		<ul style="list-style-type: none"> • Achten Sie darauf, dass die Trigger-Setups richtig konfiguriert wurden. • Wenn ein externes MIDI-Gerät, das vom Modul der PRO-Serie aus gespielt wird, nicht die erwarteten Sounds erzeugt, prüfen Sie dessen Voice-Einstellungen für den MIDI-Kanal, auf dem das Modul der PRO-Serie Daten sendet, und vergewissern Sie sich, dass sie für die gesendeten MIDI-Daten geeignet sind. • Voices, die den Layers B, C oder D zugewiesen sind, können unbeabsichtigte Klänge verursachen. • In einigen Fällen werden unerwartete Sounds erzeugt, wenn Sie ein Zwei- oder Drei-Zonen-Pad an einer der Buchsen [2TOM1/3], [4TOM2/5], [6TOM3/7], [8KICK/9], [1SNARE] oder [10] angeschlossen haben. Wenn ja, stellen Sie bei Pad 3, Pad 5, Pad 7 oder Pad 13 den Parameter „Pad Type“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type auf „off“. Wählen Sie beim Datentyp Pad 1 oder Pad 14 unter MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type den richtigen Pad-Typ aus. • Überprüfen Sie die Einstellungen für Crosstalk, MinLevel und Sensitivity. 	
Die Sounds sind verzerrt		<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob die Effektparameter korrekt eingestellt wurden. Bei bestimmten Kombinationen von Effektyp- und Parametereinstellungen kann die Klangausgabe verzerrt werden. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „VoiceFilter“ unter MENU/Kit Edit/Voice richtig konfiguriert ist. Je nach VoiceQ-Einstellungen (Filterresonanz) können Verzerrungen verursacht werden. • Verringern Sie die Gesamtlautstärke des Moduls der PRO-Serie. 	
Die Sounds werden endlos gespielt und stoppen nicht		Stellen Sie sicher, dass die Hold-Funktion nicht eingeschaltet ist. Drücken Sie [EXIT] im Kit-Bildschirm (oberster Bildschirm), um die KIT-Sounds zu stoppen.	
Es können keine Effekte angewendet werden		<ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass der [EFFECT]-Regler nicht auf Minimum gedreht ist. • Vergewissern Sie sich, dass der Effektyp nicht auf „THRU“ oder „NO EFFECT“ eingestellt ist. • Vergewissern Sie sich, dass der InstSend-Wert für Effekt 1 oder Effekt 2 hoch genug ist. 	
			Es kann sein, dass Effekte nicht auf die Ausgabe über die Einzelausgänge Indiv Out angewendet werden. Es werden keine Master-Effekte angewendet. Je nach den Einstellungen können Insert-Effekte nicht angewendet werden.
Das Tempo von Waves ändert sich nicht		Das Wave-Tempo lässt sich nicht ändern. Diese werden stets im Tempo der ursprünglich importierten Datei abgespielt, unabhängig vom Drum-Kit-Tempo und ähnlichen Einstellungen.	
Der Pad-Controller funktioniert nicht		Pad-Controller werden nicht unterstützt.	
Durch Drücken der [REC]-Taste kann nur ein Song aufgezeichnet werden. Die vorherige Aufnahme wird überschrieben		Auf den Modulen der PRO-Serie kann nur ein Song aufgezeichnet werden.	
Meine Trainingsergebnisse sind merkwürdig	Es tritt Übersprechen auf	Siehe den Abschnitt „Crosstalk“	

Problem		Mögliche Ursache	Lösung	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Einstellungen	Das Modul der PRO-Serie speichert seine Einstellungen nicht		<p>Das Modul der PRO-Serie speichert automatisch seine Systemeinstellungen, bevor Sie es mit der Taste [⏻] (Standby/ On) ausschalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Schalten Sie das Modul der PRO-Serie nicht aus, indem Sie den Netzadapter herausziehen. Dadurch wird verhindert, dass die Systemeinstellungen gespeichert werden. 	
			User-Einstellungen für Kits, Click-Sets und Trigger müssen aktiv (von Ihnen) gespeichert werden.	User-Einstellungen für Kits, Click-Sets, Trigger und Live-Sets müssen aktiv (von Ihnen) gespeichert werden.
	Die Daten können nicht auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden		<p>Mit USB 1.1 kompatible Flash-Laufwerke können nicht mit den Modulen der PRO-Serie verwendet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vergewissern Sie sich, dass das fragliche USB-Flash-Laufwerk mit dem Modul der PRO-Serie formatiert wurde. Vergewissern Sie sich, dass das USB-Flash-Laufwerk nicht schreibgeschützt ist. Stellen Sie sicher, dass auf dem fraglichen USB-Flash-Laufwerk ausreichend freier Speicherplatz zum Speichern der Daten vorhanden ist. Überprüfen Sie den freien Speicherplatz unter „Memory Info“ in MENU/File. 	
	Audiodateien von einem USB-Flash-Laufwerk können nicht geladen werden MIDI-Dateien von einem Standard-USB-Flash-Laufwerk können nicht geladen werden		<p>Mit USB 1.1 kompatible Flash-Laufwerke können nicht mit den Modulen der PRO-Serie verwendet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Stellen Sie sicher, dass auf dem Modul der PRO-Serie ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist. Formatieren Sie das USB-Flash-Laufwerk mit dem Modul der PRO-Serie. Stellen Sie sicher, dass die zu lesende Datei sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichers befindet (d. h. nicht in einem Ordner). 	
	Es können keine Daten vom oder zum Smart-Gerät gesendet werden		Überprüfen Sie die Verbindung. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad oder im Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten mit Android™-Betriebssystem (PDF).	
	Das Pairing bzw. die Verbindung zwischen dem mit <i>Bluetooth</i> ausgestatteten Smart-Gerät und dem Modul der PRO-Serie ist nicht möglich.			<ul style="list-style-type: none"> Prüfen Sie, ob die <i>Bluetooth</i>-Funktion des Smart-Geräts aktiv ist. Um das Smart-Gerät und das Modul der PRO-Serie über <i>Bluetooth</i> miteinander zu verbinden, müssen beide Geräte funktionsbereit sein. Das Smart-Gerät und das Modul der PRO-Serie müssen gekoppelt werden (Seite 98). Falls in der Nähe ein Gerät wie ein Mikrowellenherd, ein Wireless-LAN-Gerät o. ä. Signale im 2,4-GHz-Frequenzband ausgibt, stellen Sie das Modul der PRO-Serie in größerer Entfernung zu dem Gerät auf, das solche Funkfrequenzsignale aussendet.
Die Wave wird nicht gespielt	Die Wave wurde gelöscht		Bei einer User-Voice, in die eine Audiodatei importiert wurde, wird der Sound nicht mehr abgespielt, wenn die Wave gelöscht wurde.	

Problem		Mögliche Ursache	Lösung	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Das angeschlossene externe Gerät erzeugt keinen Ton	Das Gerät wurde nicht richtig angeschlossen Die MIDI-Kanäle stimmen nicht überein Dem Pad wurde eine Funktion zugewiesen Die Pad-Lautstärke ist zu niedrig	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob das MIDI-Kabel richtig angeschlossen ist. • Vergewissern Sie sich, dass die MIDI-Kanäle übereinstimmen. Weitere Informationen zu den MIDI-Einstellungen finden Sie auf Seite 44. • Stellen Sie bei Verwendung einer USB-MIDI-Verbindung sicher, dass die USB-Kabel richtig angeschlossen sind. • Pads, denen eine Funktion zugewiesen wurde, erklingen nicht, wenn sie angeschlagen werden. Schalten Sie die Einstellung „Pad Function“ im MENU/Utility/Pad auf „off“. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „MessageType“ in den Parametern MENU/Kit Edit/Voice auf „note“ steht. Es werden keine Sounds erzeugt, wenn hier nicht „note“ eingestellt ist. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „VelLo“ unter MENU/Kit Edit/Voice/MessageType nicht zu hoch eingestellt ist. Pads erzeugen nur dann einen Sound, wenn sie härter als mit dem hier eingestellten Wert angeschlagen werden. • Achten Sie darauf, dass der Parameter „Minimum Level“ bei MENU/Trigger/Pad Type oder TRIGGER/SETTING/Pad Type nicht zu hoch eingestellt wurde, da dies die Ausgabe des Sounds verhindern könnte. 	
	Es lassen sich keine Daten mit DAW-Anwendungen austauschen		<ul style="list-style-type: none"> • Wenn die Funktion Auto Power-Off aktiv wird, um das Modul der PRO-Serie abzuschalten, werden jegliche Verbindungen zu DAW-Software getrennt. Um diese Verbindung wieder herzustellen, schließen Sie die DAW-Anwendung, schalten Sie das Modul der PRO-Serie wieder ein, und starten Sie dann die Anwendung erneut. Es wird empfohlen, die Auto Power-Off-Funktion auszuschalten, wenn Sie Daten mit dem Computer austauschen. • Zum Senden von Audiodaten unter Windows ist ein Treiber erforderlich. (Seite 147) • Prüfen Sie, ob das USB-Kabel richtig angeschlossen ist. 	
	Das Instrument schaltet sich unerwartet aus		Deaktivieren Sie die automatische Abschaltungsfunktion.	
	Das Modul der PRO-Serie empfängt keine Schalt- oder Trigger-Signale Ich möchte das Modul der PRO-Serie auf die Werkseinstellungen zurücksetzen		Mit einem Factory Reset können Sie die werksseitigen Standardeinstellungen wiederherstellen.	

Effekttyp

● *Ambi Type*

Name	Beschreibung
No Effect	Bypass ohne Anwendung eines Effekts.
Hall 1	Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals emuliert.
Hall 2	
Hall 3	
Hall 4	
Room 1	
Room 2	Halleffekt, der die Akustik eines Raums emuliert.
Room 3	
Room 4	
Room 5	
Plate 1	
Plate 2	Ein Halleffekt, der eine Hallplatte aus Metall emuliert.
Stage	Halleffekt, der die Akustik einer Bühne emuliert.
Space Simulator	Ein Halleffekt, der den Nachhall in einem großen Raum wie einem Tunnel, einer Höhle usw. emuliert.
Reverb+Gate	Ein Effekt, der einen Gated-Reverb- und einen Reverb-Effekt kombiniert.
Reverb+Chorus	Ein Effekt, der einen Chorus- und einen Reverb-Effekt kombiniert.
Reverb+Phaser	Ein Effekt, der einen Phaser- und einen Reverb-Effekt kombiniert.
Reverb+Flanger	Ein Effekt, der einen Flanger- und einen Reverb-Effekt kombiniert.
Reverb+Harmonic	Ein Effekt, der einen Harmonic Enhancer- und einen Reverb-Effekt kombiniert.
Reverb+RingMod	Ein Effekt, der einen Ringmodulator- und einen Reverb-Effekt kombiniert.

● **Fx1 Type**● **Fx2 Type**

Name	Beschreibung	
No Effect	Bypass ohne Anwendung eines Effekts.	
Gated Reverb	Simulation eines Gated-Reverb-Effekts (ein in der Länge begrenzter Hall).	
Reverse Reverb	Simulation eines rückwärts wiedergegebenen Gated-Reverb-Effekts.	
Early Ref 1	Bei diesem Effekt sind nur die Hallkomponenten der Frühreflexionen des Reverb-Effekts zu hören.	
Early Ref 2		
Early Ref 3		
Early Ref 4		
Early Ref 5		
Tempo Delay 8th	Der Effekt synchronisiert die Dauer des Delay-Effekts zu einem Achtelnotentempo.	(*)
Tempo Delay Tri	Der Effekt synchronisiert die Dauer des Delay-Effekts zu einem Vierteltriolentempo.	(*)
Tempo Delay Dot	Der Effekt synchronisiert die Dauer des Delay-Effekts zu einem punktierte Achtelnotentempo.	(*)
G Chorus	Ein Chorus-Effekt, der eine vollere und komplexere Modulation als der normale Chorus-Effekt erzeugt.	
2 Modulator	Ein Chorus-Effekt, der aus Tonhöhen- und Amplitudenmodulation besteht.	
SPX Chorus	Ein Effekt, der dem Klang mit Hilfe eines Dreiphasen-LFO (Low Frequency Oscillator) Modulation und Räumlichkeit hinzufügt.	
Symphonic	Ein 3-phasiger Chorus, der eine komplexe LFO-Wellenform verwendet.	
Ensemble Detune	Chorus-Effekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines leicht in der Tonhöhe verschobenen Sounds.	
VCM Flanger	Diese Effekte emulieren die Eigenschaften eines analogen Flangers der 70er Jahre und erzeugen einen warmen, hochwertigen Flanger-Effekt.	
Classic Flanger	Herkömmlicher Flanger-Typ.	
Tempo Flanger	Tempo-synchronisierter Flanger.	(*)
Dynamic Flanger	Dynamisch gesteuerter Flanger.	
AmbienceFlanger	Ein Flanger, der Frühreflexionen hinzufügt.	
VCM Phaser	Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Phaser der 70er Jahre und erzeugt einen warmen, hochwertigen Phaser-Effekt. Dies ist ein Stereo-Phaser mit VCM-Technik, die einen „Vintage Sound“ erzeugt.	
Tempo Phaser	Tempo-synchronisierter Phaser.	(*)
Dynamic Phaser	Dynamisch gesteuerte Phasenverschiebung.	
VCM Auto Wah	Moduliert den Klang per LFO.	
VCM Touch Wah	Moduliert den Klang anhand der Amplitude.	
Ring Modulator	Ein Effekt, der die Tonhöhe durch Anwendung von Amplitudenmodulation auf die Eingangsfrequenz moduliert.	
Dynamic RingMod	Dynamisch gesteuerter Ringmodulator.	
Auto Synth 1	Verarbeitet das Eingangssignal zu einem synthesizerartigen Sound.	
Auto Synth 2		
Auto Synth 3		
TempoSpiralizerP	Spiralizer mit temposynchronisiertem LFO.	(*)
Tech Modulation	Fügt eine einzigartige Modulation hinzu, die der Ringmodulation ähnelt.	
Pitch Change 1	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.	
Pitch Change 2		

(*) Der Effekt ändert sich je nach der Tempoeinstellung des Moduls.

- **MXF Type**
- **InsertionType**

Name	Beschreibung	
<i>Thru</i>	Kein Effekt.	
<i>Analog Delay 1</i>	Analoges Eimerketten-Delay mit kurzer Delay-Einstellung.	
<i>Analog Delay 2</i>	Analoges Eimerketten-Delay mit langer Delay-Einstellung.	
<i>G Chorus</i>	Ein Chorus-Effekt, der eine vollere und komplexere Modulation als der normale Chorus-Effekt erzeugt.	
<i>2 Modulator</i>	Ein Chorus-Effekt, der aus Tonhöhen- und Amplitudenmodulation besteht.	
<i>SPX Chorus</i>	Ein Effekt, der dem Klang mit Hilfe eines Dreiphasen-LFO (Low Frequency Oscillator) Modulation und Räumlichkeit hinzufügt.	
<i>Symphonic</i>	Ein 3-phasiger Chorus, der eine komplexe LFO-Wellenform verwendet.	
<i>VCM Flanger</i>	Diese Effekte emulieren die Eigenschaften eines analogen Flangers der 70er Jahre und erzeugen einen warmen, hochwertigen Flanger-Effekt.	
<i>Dynamic Flanger</i>	Dynamisch gesteuerter Flanger.	
<i>VCM Phaser</i>	Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Phaser der 70er Jahre und erzeugt einen warmen, hochwertigen Phaser-Effekt. Dies ist ein Stereo-Phaser mit VCM-Technik, die einen „Vintage Sound“ erzeugt.	
<i>Dynamic Phaser</i>	Dynamisch gesteuerte Phasenverschiebung.	
<i>Overdrive</i>	Verzerrung in stereo.	
<i>Compressor</i>	Herkömmlicher Kompressor.	
<i>Lo-Fi</i>	Verschlechtert die Audioqualität des Eingangssignals, um einen Low-Fidelity-Klang zu erreichen.	
<i>Noisy</i>	Fügt dem aktuellen Klang Rauschen hinzu.	
<i>Turntable</i>	Simuliert das Rauschen/Knistern einer analogen Schallplatte.	
<i>Bit Crusher</i>	Erzeugt durch Verringern der Auflösung oder Bandbreite des digitalen Sounds eine Verzerrung.	
<i>Dynamic RingMod</i>	Dynamisch gesteuerter Ringmodulator.	
<i>Dynamic Filter</i>	Dynamisch gesteuerter Filter.	
<i>TempoSpiralizrF</i>	Spiralizer mit temposynchronisiertem LFO.	(*)
<i>Tech Modulation</i>	Fügt eine einzigartige Modulation hinzu, die der Ringmodulation ähnelt.	
<i>Control Filter</i>	Manuell gesteuerter Filter.	
<i>Ring Modulator</i>	Ein Effekt, der die Tonhöhe durch Anwendung von Amplitudenmodulation auf die Eingangsfrequenz moduliert.	
<i>Presence</i>	Ein Effekt, der z. B. versteckte Präsenz im Eingangssignal betont.	
<i>Harmo Enhancer</i>	Fügt dem Eingangssignal zusätzliche Obertöne hinzu, um den Klang hervorzuheben.	
<i>Pitch Change</i>	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.	
PROX <i>4Tap Delay 8th</i>	Vier separate Delay-Effekte werden zu einem Achtelnotentempo synchronisiert.	(*)
PROX <i>4Tap Delay 16th</i>	Vier separate Delay-Effekte werden zu einem Sechzehntelnotentempo synchronisiert.	(*)
PROX <i>4Tap Delay 32nd</i>	Vier separate Delay-Effekte werden zu einem Zweiunddreißigstelnotentempo synchronisiert.	(*)
PROX <i>High Gain</i>	Eine Variation des Overdrive-Effekts.	
PROX <i>Modern</i>	Eine Variation des Overdrive-Effekts.	
PROX <i>Crunch</i>	Eine Variation des Overdrive-Effekts.	

(*) Der Effekt ändert sich je nach der Tempoeinstellung des Moduls.