

Drum Trigger Module

DTX-PRO

DTX-PROX

Manual de Referência para a Ver.2
PT
Atualizações principais na Versão 2

	Página de referência
<ul style="list-style-type: none"> • Agora você pode modificar a velocidade da audição das entradas do trigger (AUDITION VELOCITY). 	13
<ul style="list-style-type: none"> • O layout da página da tela MENU/Kit Edit/Voice foi completamente atualizado. Agora você pode selecionar uma camada primeiro e, depois, editar a fonte de entrada do trigger, facilitando a edição. Nessa tela, as seguintes funções foram adicionadas: <ul style="list-style-type: none"> - Agora você pode selecionar uma voice (som) para reproduzir em monofônico (Layer/Mono/Poly). - Agora você pode selecionar voices (sons) que deseja excluir da reprodução simultânea (Layer/AltGroup). - Agora você pode definir facilmente várias configurações que permitem utilizar camadas de voice (som) (LayerType, LayerMix). 	13, 36–44
<ul style="list-style-type: none"> • Agora você pode ajustar o nível do volume da apresentação usando o botão giratório [EFFECT]. Agora você pode especificar se pode ou não ajustar o volume de cada camada da fonte de entrada do trigger. (Menu/Kit Edit/Kit Modifier/Other/EffectKnobVol) 	32
<ul style="list-style-type: none"> • Duas opções foram adicionadas à curva de velocidade gerada quando os pads são atingidos, permitindo configurações mais detalhadas. 	48
<ul style="list-style-type: none"> • Um método fácil para evitar diafonia entre pads foi adicionado. 	52
<ul style="list-style-type: none"> • O valor da configuração MENU/Utility/General/Humanize foi alterado de "off, on" para "off, 1, 2", o que permite criar uma variação de som mais natural ao bater no mesmo pad repetidamente. 	56
<ul style="list-style-type: none"> • Dois parâmetros foram adicionados à última página de MENU/Utility/Pad. Com o parâmetro "HH Pitch Up", agora você pode especificar se a afinação será elevada quando o pedal do chimbau for totalmente pressionado. O parâmetro "Note Map" agora facilita a configuração dos kits deste produto para reproduzir mensagens MIDI recebidas de outros dispositivos MIDI, como um módulo de trigger de bateria. 	60
<ul style="list-style-type: none"> • Agora você pode usar o parâmetro RecordingSource para impedir que o som de reprodução do gravador seja gravado (RECORDER/SETTING/RecordingSource). Isso significa que mesmo que você use o gravador para reprodução enquanto ele estiver gravando, ele irá gravar somente o som da apresentação, e não o som da reprodução. 	110
<ul style="list-style-type: none"> • Quando a opção RECORDER/SETTING/PlayMode estiver definida como "stereo", você poderá selecionar "on" (o sinal é emitido) ou "off" (o sinal não é emitido) para cada destino de saída. 	111
<ul style="list-style-type: none"> • Foi adicionada uma função de link de trigger USB. Essa adição permite o recebimento de mensagens MIDI de outro Dispositivo MIDI conectado ao terminal [USB TO DEVICE]. 	148

Sumário

Diferenças entre o DTX-PRO e o DTX-PROX	5
DTX-PRO	5
DTX-PROX	5
Anotações sobre o Manual de Referência	6
Links dos Manuais do Proprietário	7
DTX-PRO Manual do Proprietário	7
DTX-PRO Manual do Proprietário	8
Como os triggers geram sons	9
A relação entre os conectores de entrada do trigger, as entradas do trigger e as fontes de entrada do trigger	9
Modo de entrada do conector de entrada do trigger	10
Sons tocados pelo trigger (Inst e Voice (Som))	11
Voices (sons) e camadas	11
Voices (sons) do usuário	12
Importação para voices (sons) do usuário	12
Alteração da maneira como uma voice (som) do usuário é tocada (uma só vez ou em loop)	12
Edição e escuta das voices (sons) do usuário	12
Seleção da entrada do trigger ou da fonte de entrada do trigger	13
Configurações individuais de entrada do trigger	14
Configurações individuais da fonte de entrada do trigger	14
Seleção de pad (DTX-PROX)	15
Design do processador de efeitos	16
Efeitos aplicados a cada kit	17
Efeitos do sistema	18
Memória interna dos módulos da série PRO	19

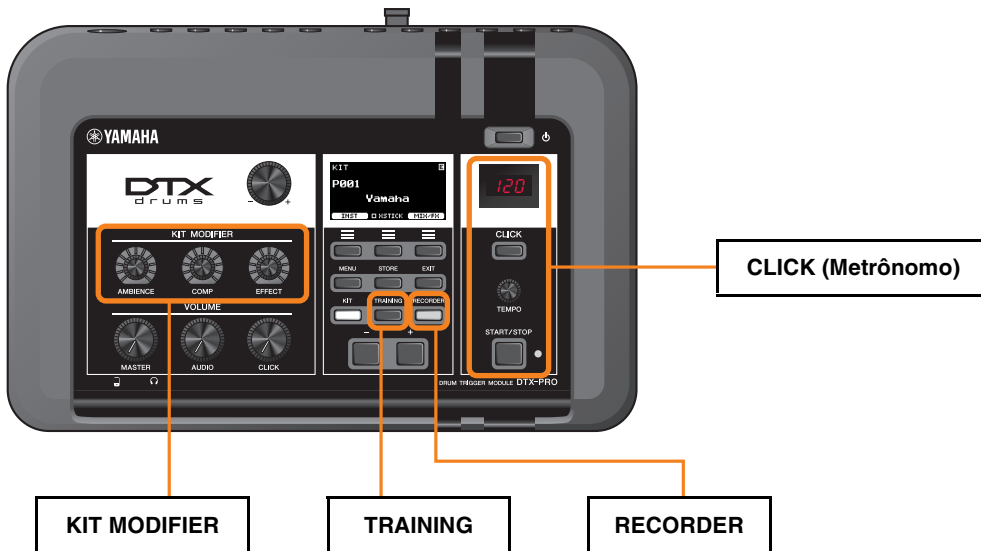
Botão MENU	20
<hr/>	
Operações básicas da tela	20
Lista de funções	21
Descrição dos parâmetros	27
<i>Kit Edit</i>	27
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX)	46
Training (DTX-PROX)	54
<i>Utility</i>	55
<i>Master EQ</i>	66
<i>Phones EQ</i>	69
<i>Job</i>	72
<i>File</i>	86
<i>Bluetooth</i> (DTX-PROX)	98
<i>Factory Reset</i>	99
<i>Version</i>	101
Modo KIT	102
<hr/>	
Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do Inst	102
Modo CLICK	105
<hr/>	
Lista de funções de SETTING ([F3])	105
Descrição dos parâmetros de SETTING ([F3])	106
Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do clique	108
Modo RECORDER	109
<hr/>	
Lista de funções de SETTING ([F3])	109
Descrição dos parâmetros de SETTING ([F3])	110
Prática com o recurso de treinamento	112
<hr/>	
Iniciando e encerrando o treinamento	113
Informações sobre os tipos de treinamento	115
Descrição dos parâmetros de SETTING ([F3])	124

PROX	Botão giratório de seleção FX	131
	Alteração do volume de efeito aplicado a cada Inst	131
PROX	Botão giratório de seleção CUSTM	133
	Definição de configurações personalizadas	133
PROX	Modo LIVE SET	134
	LIVE SET	134
	Lista de funções LIVE SET	134
	Descrição da função LIVE ([F1])	135
	Descrição da função SETTING ([F3])	135
	Edição de Live Sets.	135
	Seleção da etapa que você deseja editar usando LIVE SET	135
	Registro de etapas	137
	Correspondência do clique com o tempo do arquivo de áudio	139
	Exclusão de etapas	140
	Classificação de etapas.	141
	Salvar uma Live Set personalizada com um novo nome	141
	Uso das Live Sets armazenadas.	142
	Configurações para apresentações ao vivo	144
	Configurações	144
	Funções.	145
	Conexão com um computador	146
	Instalação do <i>Yamaha Steinberg USB Driver</i>	147
	Uso do software DAW.	147
	Conectar outros dispositivos MIDI por USB	148
	Solução de problemas	149
	Referência	155
	Tipo de efeito.	155

Diferenças entre o DTX-PRO e o DTX-PROX

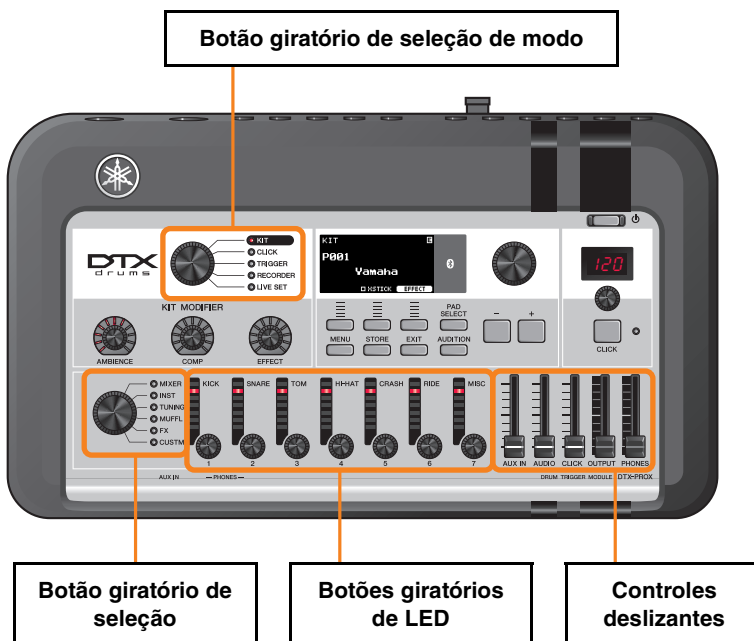
DTX-PRO

O DTX-PRO traz funcionalidades básicas, como os recursos Click (Metrônomo), Recorder (Gravador) e Training (Treinamento). Além disso, ao usar os botões giratórios KIT MODIFIER, você controla de maneira intuitiva as configurações de AMBIENCE, COMP e EFFECT. Vários menus de treinamento podem ser acessados pelo botão [TRAINING].



DTX-PROX

Além dos mesmos recursos do DTX-PRO, o DTX-PROX conta com funções de Live Set e conectores [INDIVIDUAL OUTPUT]. Os mesmos menus de treinamento do DTX-PRO podem ser acessados pelo botão [MENU].



- Controladores que permitem a edição intuitiva (como controles deslizantes e botões giratórios de LED).
- Função Live Set e diversos conectores de entrada e saída (INDIVIDUAL OUTPUT e AUX IN), úteis para apresentações ao vivo.
- Definir e salvar várias configurações do trigger
- Compatibilidade com áudio *Bluetooth* → (Função *Bluetooth* não disponível em alguns países)

Anotações sobre o Manual de Referência

Nome do modelo

Este documento refere-se coletivamente ao DTX-PRO e ao DTX-PROX como os "módulos da série PRO".

Os ícones e as cores de plano de fundo a seguir são usados para diferenciar cada modelo.

PRO	Aplica-se somente ao DTX-PRO
PROX	Aplica-se somente ao DTX-PROX
PROX-com-Bluetooth	Aplica-se somente ao DTX-PROX (modelos equipados com <i>Bluetooth</i>)

"AVISO" e "OBSERVAÇÃO"

AVISO	Descrições dos problemas que podem causar falhas ou danos ao dispositivo, mau funcionamento ou perda de dados
OBSERVAÇÃO	Descrições complementares

Links dos Manuais do Proprietário

Veja esta lista de links dos Manuais do Proprietário.

● DTX-PRO Manual do Proprietário

Página	Descrição	Link
4	AVISO Configurações do sistema	Memória interna dos módulos da série PRO (página 19)
4	AVISO Salvar dados em uma unidade flash USB ou em um computador	MENU/File/Save
11	Botão [MENU]	Botão MENU (página 20)
13	Uso com um computador	Conexão com um computador (página 146)
16	EQ (Equalizador) do fone de ouvido	MENU/Phones EQ
17	Alteração da configuração do trigger	MENU/Job/Trigger
20	Salvar dados	MENU/File/Save
22	Formatação de uma unidade flash USB	MENU/File/Format
29	Função Recall (Chamar)	MENU/Job/Kit/Recall
31	Ajuste do volume de cada pad ou de cada seção do pad	MENU/Kit Edit/Volume
35	Mudar o som da bateria	MENU/Kit Edit
37	Importação de arquivos de áudio	Modo KIT: Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do Inst (página 102)
40	Alteração de outras configurações de clique	CLICK/SETTING
42, 43	Alteração de outras configurações do gravador	RECORDER/SETTING
42	Exportação da apresentação gravada para o DTX-PRO como arquivo de áudio	MENU/Job/Recorder/Export Audio
46	Seleção da música de treinamento, duração do treinamento (configurações do temporizador), níveis de dificuldade e outras configurações	TRAINING/SETTING
57	Configuração de entradas separadas do trigger	MENU/Trigger/Input Mode
58	Configurações de tipos de pads	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
61	Conexão com um computador	Conexão com um computador (página 146)
64, 65	Solução de problemas — Configurações de tipos de pads	MENU/Trigger/Pad Type/PadType
65	Solução de problemas — Acionamento duplo, diafonia	Acionamento duplo: MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime Diafonia: MENU/Trigger/Crosstalk
65	Solução de problemas — Verificação da memória disponível na unidade flash USB	MENU/File/Memory Info

● DTX-PRO Manual do Proprietário

Página	Descrição	Link
4	AVISO Configurações do sistema	Memória interna dos módulos da série PRO (página 19)
4	AVISO Salvar dados em uma unidade flash USB ou em um computador	MENU/File/Save
11	Entrada do trigger Fonte de entrada do trigger	Como os triggers geram sons (página 9)
11	Botão [MENU]	Botão MENU (página 20)
13	Conector [AUX IN] (entrada auxiliar)	MENU/Utility/Input Output
13	Uso com um computador	Conexão com um computador (página 146)
20	Salvar dados	MENU/File/Save
22	Formatação de uma unidade flash USB	MENU/File/Format
25	Ativar/Desativar a função <i>Bluetooth</i>	MENU/Bluetooth
32	Função Recall (Chamar)	MENU/Job/Kit/Recall
34	Mudar o som da bateria	MENU/Kit Edit
35	Ajuste do volume de cada pad ou de cada seção do pad	MENU/Kit Edit/Volume
36	Seleção do pad com o botão [PAD SELECT]	Seleção do pad (página 15)
37	Importação de arquivos de áudio	Modo KIT: Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do Inst (página 102)
39	Alteração do volume de efeito aplicado a cada Inst	Botão giratório de seleção FX (página 131)
39	Ganho de Master EQ , Phones EQ , volume da duração do clique individual, bem como as configurações de envio na alteração de controle MIDI e outras configurações personalizadas	Botão giratório de seleção CUSTM (página 133)
43	Alteração de outras configurações de clique	CLICK/SETTING
45	Alteração das configurações do trigger	TRIGGER/SETTING
46, 47	Alteração de outras configurações do gravador	RECORDER/SETTING
46	Exportação da apresentação gravada para o DTX-PROX como arquivo de áudio	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	Alteração das configurações de roteamento dos conectores [INDIVIDUAL OUTPUT]	MENU/Utility/Indiv Out
51	Configuração de entradas separadas do trigger	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	Conexão com um computador	Conexão com um computador (página 146)
57, 58	Solução de problemas — Configurações de tipos de pads e triggers	TRIGGER/SETTING
57	Solução de problemas — MENU/Utility/Output Gain	MENU/Utility/Output Gain
58	Solução de problemas — Acionamento duplo, diafonia	Acionamento duplo: TRIGGER/SETTING/Pad Type/RejectTime Diafonia: MENU/Trigger/Crosstalk
59	Solução de problemas — Verificação da memória disponível na unidade flash USB	MENU/File/Memory Info

Como os triggers geram sons

A palavra "trigger" refere-se aos sinais do trigger (informações sobre a intensidade da batida e o local do pad em que ele foi tocado) gerados sempre que um pad é tocado. Os módulos de trigger de bateria reproduzem sons quando os sinais do trigger são recebidos por meio dos conectores de entrada do trigger.

A relação entre os conectores de entrada do trigger, as entradas do trigger e as fontes de entrada do trigger

Esta seção explica a relação entre os conectores de entrada do trigger, entradas do trigger e fontes de entrada do trigger.

Conectores de entrada do trigger

Os conectores de entrada do trigger dos módulos da série PRO incluem do [1]SNARE] até [14].

Ao alternar o modo de entrada nos conectores [12]KICK/[13], [6]TOM3/[7], [4]TOM2/[5] e [2]TOM1/[3], você pode alternar entre a entrada do trigger e a fonte de entrada do trigger.

Os conectores [1]SNARE] e [14] podem ser usados para um pad de três zonas de piezoelétrico único ou um pad de duas zonas de piezoelétrico múltiplo. (A configuração é alterada automaticamente quando o *PadType* é selecionado.)

Fontes de entrada do trigger

A fonte de entrada do trigger é um sinal do trigger transmitido de cada zona de um pad.

Quando os módulos da série PRO recebem um sinal do trigger de um pad, eles reproduzem a fonte de entrada do trigger.

Conector de entrada do trigger	Nome da entrada do trigger	Nome da fonte de entrada do trigger
1	Snare	SnareHd
		SnareOp
		SnareCl
2	Tom1	Tom1Hd
		Tom1Rm
3	Pad3	Pad3
4	Tom2	Tom2Hd
		Tom2Rm
5	Pad5	Pad5
6	Tom3	Tom3Hd
		Tom3Rm
7	Pad7	Pad7
8	Ride	RideBw
		RideEg
		RideCp
9	Crash1	Crash1Bw
		Crash1Eg
		Crash1Cp

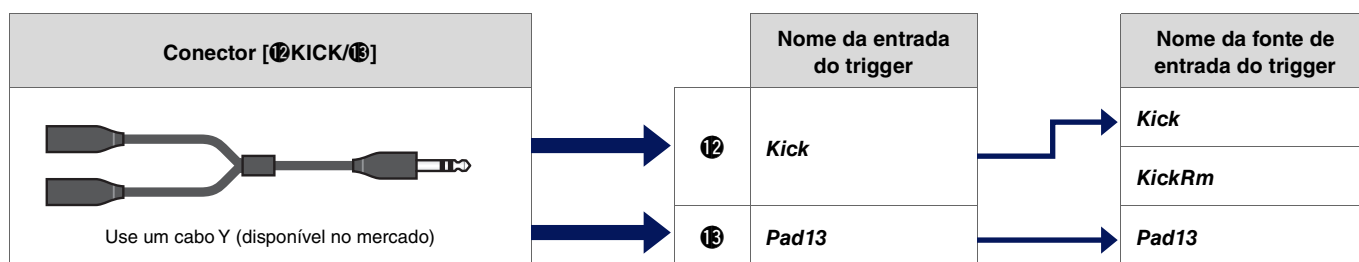
Conector de entrada do trigger	Nome da entrada do trigger	Nome da fonte de entrada do trigger
10	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
11	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
		HhFtSp
12	Kick	Kick
		KickRm
13	Pad13	Pad13
14	Pad14	Pad14Hd
		Pad14Rm1
		Pad14Rm2

Modo de entrada do conector de entrada do trigger

Você pode definir o modo de entrada dos conectores [12KICK/13], [6TOM3/7], [4TOM2/5] e [2TOM1/3]. Os modos de entrada disponíveis incluem "separate" e "paired".

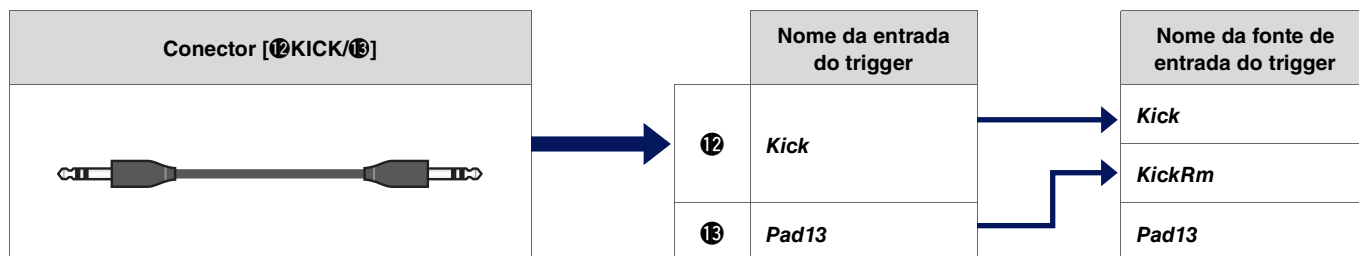
separate

Na configuração "separate", o conector de entrada do trigger é separado em duas entradas únicas para serem usadas com dois Insts. Por exemplo, o sinal do trigger recebido pelo conector [13] está conectado à fonte de entrada do trigger "Pad13". O som "KickRm" não é produzido.



paired

Na configuração "paired", o conector de entrada do trigger é usado com um Inst. Por exemplo, o sinal do trigger recebido pelo conector [13] está conectado à fonte de entrada do trigger "KickRm". O sinal "Pad13" não é produzido.



As fontes de entrada do trigger que não estão definidas para serem tocadas nos pads conectados aos conectores de entrada do trigger podem ser tocadas pelo dispositivo MIDI externo. Como alternativa, você pode pressionar o botão [F3] na tela para alterar a fonte de entrada do trigger para ouvir a fonte de entrada do trigger. Ao usar o DTX-PROX, você pode abrir a tela para alterar a entrada do trigger pressionando o botão [Pad Select].

Sons tocados pelo trigger (Inst e Voice (Som))

É possível atribuir um Inst ou voice (som) a cada entrada do trigger ou fonte de entrada do trigger para reproduzir sons.

Inst

"Inst" refere-se a cada um dos instrumentos de percussão (caixa, tom, prato e bumbo) usados em uma bateria do kit. Com os módulos da série PRO, é possível usar um Inst diferente em cada entrada do trigger.

Voice (Som)

"Voice (Som)" refere-se a um som que compõe um Inst. Com os módulos da série PRO, é possível usar uma voice (som) diferente em cada fonte de entrada do trigger. Por exemplo, em uma caixa acústica, você pode reproduzir um som de head shot (som de pele), som de rimshot e som de aro — todos no mesmo pad. Cada um desses sons diferentes é chamado de voice (som), e os módulos da série PRO têm voices (sons) internas que incluem vários instrumentos de percussão, efeitos sonoros, sons eletrônicos e muito mais. Além das voices (sons) internas, você pode importar arquivos de áudio e reproduzi-los como voices (sons) do usuário.

OBSERVAÇÃO

Você poderá usar os arquivos de áudio importados após selecionar "**User**" na categoria de voice (som). O arquivo importado para os módulos da série PRO é chamado de "Onda". Antes da importação, esses arquivos são chamados de "arquivos de áudio".

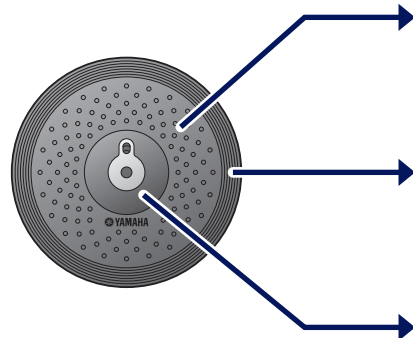
Voices (sons) e camadas

Quatro camadas (A a D) são fornecidas para cada fonte de entrada do trigger. Você pode definir uma voice (som) para cada camada, possibilitando a atribuição de até quatro voices (sons) a cada fonte de entrada do trigger.

É possível reproduzir todas as quatro voices (sons) ao mesmo tempo ou em ordem sequencial.

Além disso, é possível definir o intervalo de velocidade de cada camada para reproduzir uma voice (som) diferente em resposta à intensidade de cada batida.

Exemplo: Usando um pad de três zonas de piezoelétrico único como *Crash1*:



Fonte de entrada do trigger	Camada	Voice (som)	Inst
<i>Crash1Bw</i>	A	Voice (som)	Inst
	B	Voice (som)	
	C	Voice (som)	
	D	Voice (som)	
<i>Crash1Eg</i>	A	Voice (som)	
	B	Voice (som)	
	C	Voice (som)	
	D	Voice (som)	
<i>Crash1Cp</i>	A	Voice (som)	
	B	Voice (som)	
	C	Voice (som)	
	D	Voice (som)	

Voices (sons) do usuário

Além das voices (sons) internas, você pode importar arquivos de áudio e reproduzi-los como voices (sons) do usuário. Existem diferentes maneiras de importar arquivos de áudio.

Importação de arquivos de áudio para entradas do trigger

Importe um arquivo de áudio especificando um pad. Todas as fontes de entrada reproduzem a mesma onda.

Importação de arquivos de áudio para fontes de entrada do trigger

Importe um arquivo de áudio especificando uma fonte de entrada. Cada fonte de entrada reproduz uma onda diferente. Você também pode especificar a camada desejada: A, B, C ou D.

Importação de arquivos de áudio para durações de clique

Você pode atribuir os arquivos de áudio preferidos para durações de clique, como timbres e semínimas.

Com as operações descritas acima, as ondas são automaticamente atribuídas a uma voice (som) do usuário vazia, criando uma voice (som) do usuário que produz som.

A voice (som) do usuário pode ser usada para outros kits e conjuntos de cliques do usuário.

Importação para voices (sons) do usuário

É possível importar até 10 arquivos de áudio para cada voice (som) do usuário.

No entanto, não é possível tocar várias ondas ao mesmo tempo.

Defina o intervalo de velocidade de cada onda para reproduzir uma onda diferente em resposta à intensidade de cada batida.


Se o intervalo de velocidade se sobrepôr a várias ondas, a onda com o menor número será tocada.

Alteração da maneira como uma voice (som) do usuário é tocada (uma só vez ou em loop)

Geralmente, a voice (som) do usuário para depois de ser tocada uma vez. Para repetir a reprodução da voice (som) do usuário, defina *MENU/Kit Edit Voice/VoiceHoldMode* como "on".

Com essa configuração, a reprodução da onda inicia ou para sempre que o pad é tocado.

Edição e escuta das voices (sons) do usuário

Ao escutar sons com o botão [] na tela *MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit*, apenas uma única reprodução é possível, e o som é reproduzido em uma velocidade fixa.

Nenhum efeito será aplicado.

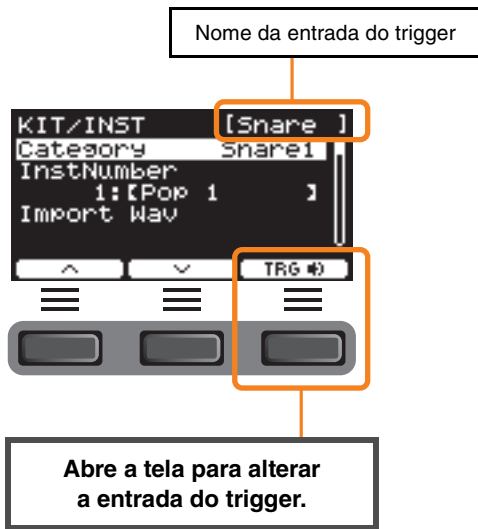
Ao atribuir uma voice (som) do usuário ao kit, você pode mudar a velocidade da reprodução, aplicar efeitos ou reproduzir sons tocando no pad.

Seleção da entrada do trigger ou da fonte de entrada do trigger

Na tela dos parâmetros em que a configuração da entrada do trigger ou da fonte de entrada do trigger é necessária, o nome da entrada do trigger ou o nome da fonte de entrada do trigger e a respectiva camada (A, B, C ou D) são exibidas no canto superior direito.

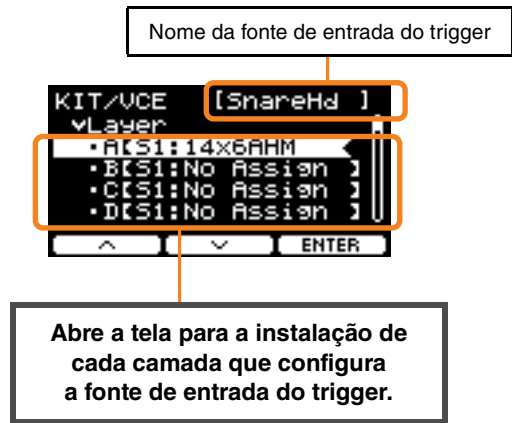
- Tela para configurar uma entrada do trigger individual

Exemplo:
Para MENU/Kit Edit/Inst



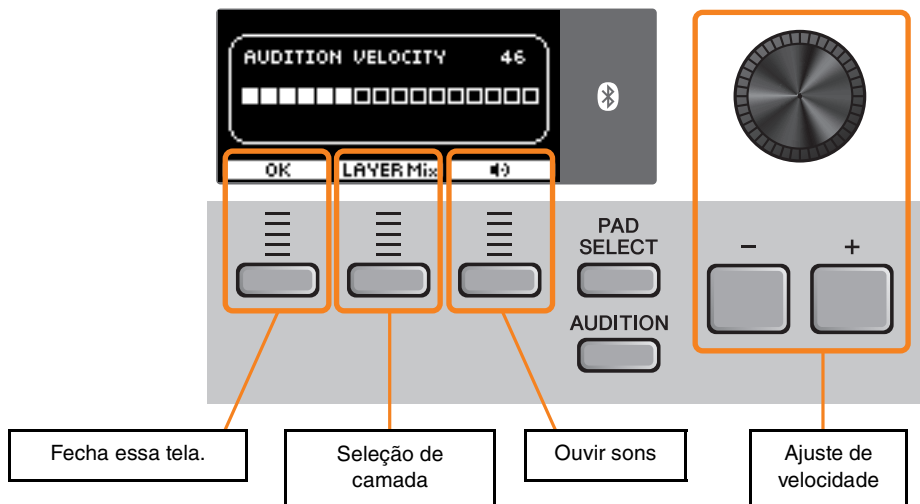
- Tela para configurar uma fonte de entrada do trigger individual

Exemplo:
Para MENU/Kit Edit/Voice/Layer




- Tela AUDITION VELOCITY (Velocidade da audição)

Se o indicador [TRG ■] ou [■] for exibido na parte inferior direita da tela, você poderá pressionar o botão ([F3]) abaixo desse indicador e o botão [-] ou [+] simultaneamente para abrir uma tela que permite ajustar a intensidade (velocidade) do som de audição para a entrada do trigger. Com o DTX-PROX, você pode abrir essa tela mantendo pressionado o botão [AUDITION].

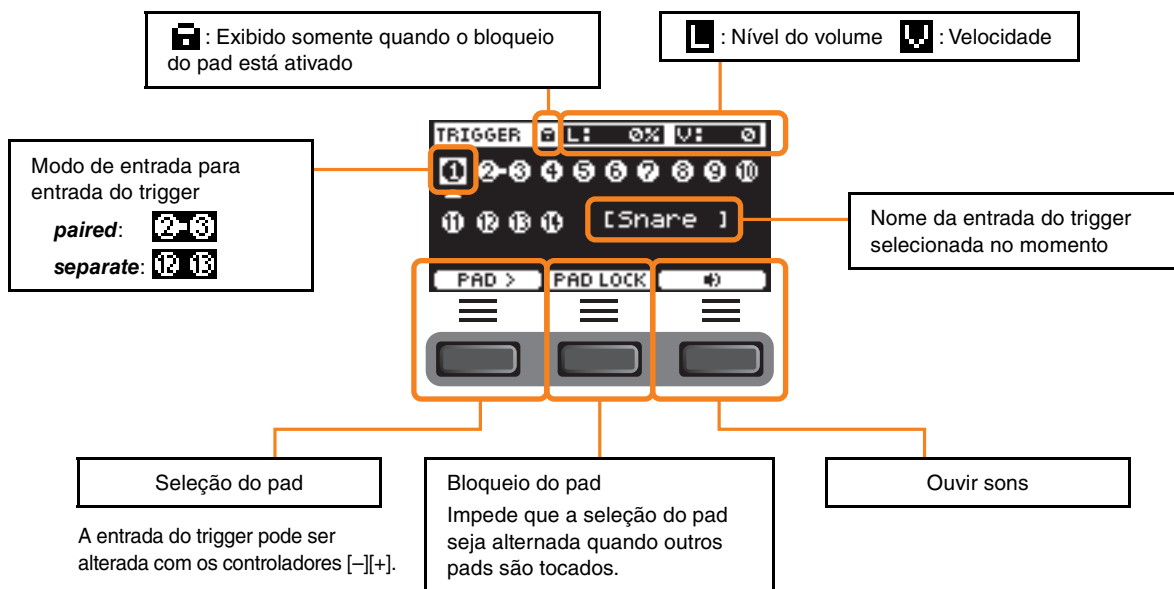


* A figura acima ilustra o DTX-PROX como um exemplo.


Configurações individuais de entrada do trigger

Em *MENU/Kit Edit/Inst* ou *MENU/Trigger/Pad Type* do DTX-PRO, por exemplo, ou em qualquer tela de configuração em que a configuração de entrada do trigger é necessária, pressione o botão "TRG"  (F3) para abrir a tela para alterar a entrada do trigger. Com o DTX-PROX, você pode abrir essa tela pressionando o botão [PAD SELECT].

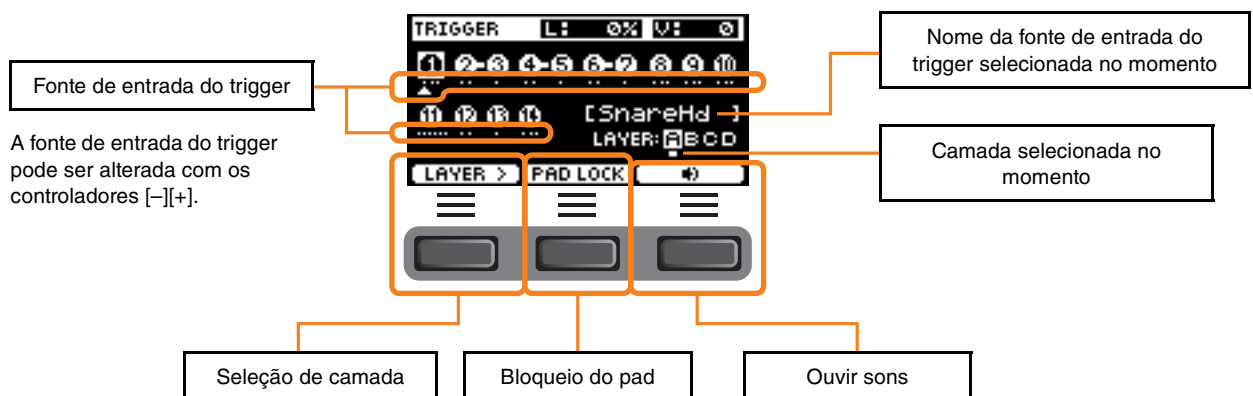
● Tela para alterar a entrada do trigger



Configurações individuais da fonte de entrada do trigger

Em *MENU/Kit Edit/Voice/Message* ou *MENU/Utility/Pad*, por exemplo, ou em qualquer tela de configuração em que a configuração da fonte de entrada do trigger é necessária, pressione o botão "TRG"  (F3) para abrir a tela e alterar a fonte de entrada do trigger.

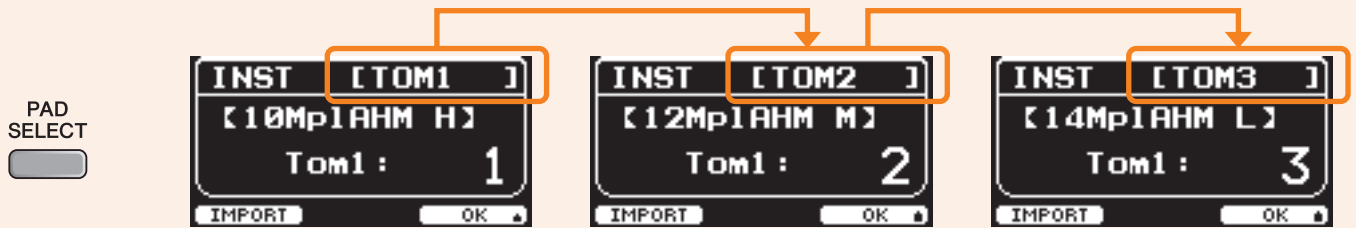
● Tela para alterar a fonte de entrada do trigger



PROX Seleção do pad

Ao pressionar o botão [PAD SELECT], diferentes telas aparecerão dependendo da situação.

Ao alterar o Inst usando o botão giratório de seleção e os botões giratórios de LED, use o botão [PAD SELECT] para alternar entre *Tom1*, *Tom2* e *Tom3* ou entre *Crash1* e *Crash2*.



Em outras situações, pressionar o botão [PAD SELECT] mostra a tela para alteração da entrada do trigger ou a tela para alteração da fonte de entrada do trigger.

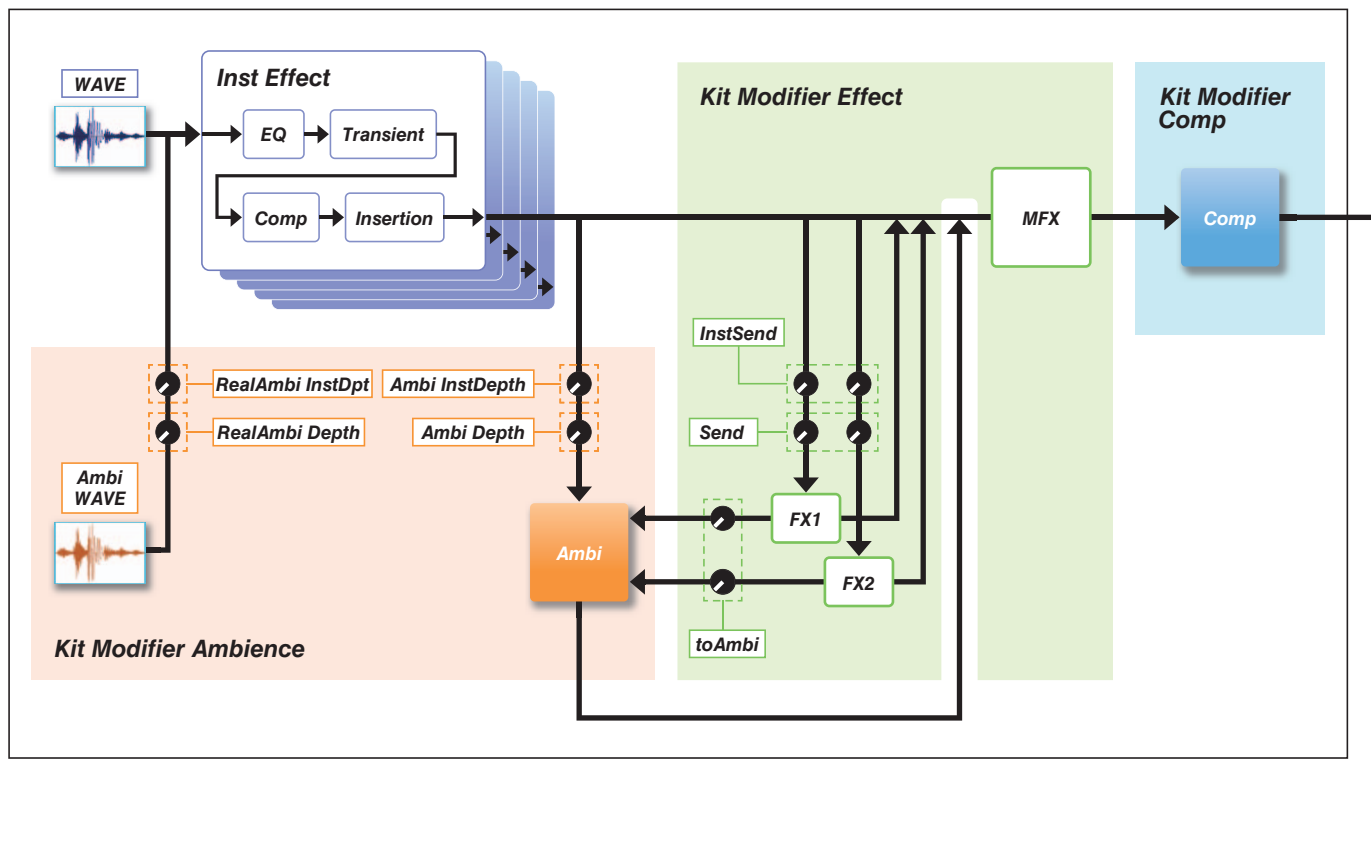
Design do processador de efeitos

O design do pad de efeitos do DTX-PRO e do DTX-PROX é o mesmo.

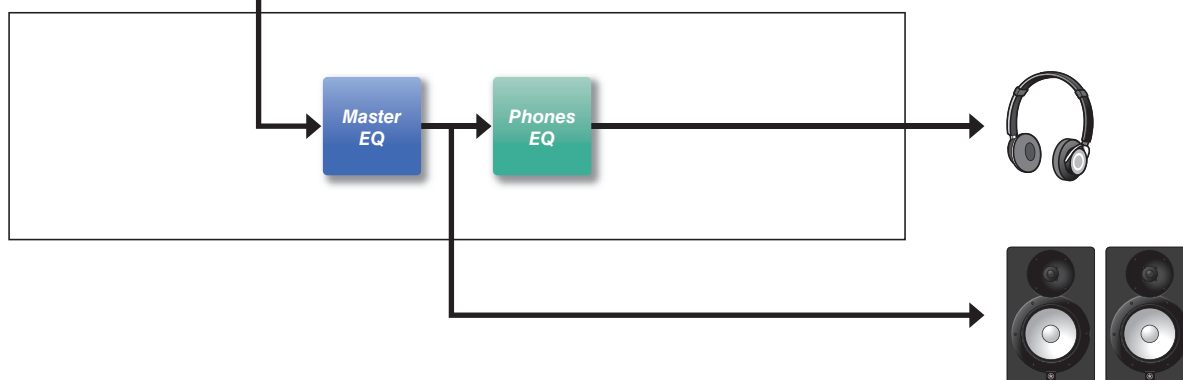
Os efeitos são divididos em dois grupos: os efeitos aplicados a cada kit e os efeitos aplicados a todo o sistema.

● Diagrama do pad de efeitos

Kit Edit



Configuração do sistema



Efeitos aplicados a cada kit

KIT MODIFIER é composto por três pads (*Ambience*, *Comp* e *Effect*), e a quantidade de efeitos nesses pads pode ser ajustada com os botões correspondentes.

Ambience

Existem dois tipos de efeitos Ambience, conforme mostrado abaixo.

- **RealAmbi**

São as características acústicas gravadas em um ambiente de estúdio real. Observe que não está disponível para alguns sons do Inst. A profundidade pode ser definida para cada Inst.

- **Ambi**

É um efeito de reverberação adicionado por meio de processamento digital. O *Ambi Type* e a profundidade podem ser definidos para cada Inst.

As configurações de curva do botão giratório [AMBIENCE] determinam como a profundidade geral de *RealAmbi* e *Ambi* é controlada. Você pode aumentar a quantidade de *RealAmbi* primeiro e, depois, aumentar a quantidade de *Ambi*. Ao usar um Inst que não é compatível com *RealAmbi*, selecione a curva na qual *Ambi* se torna ativo desde o início.

Comp

Comp é aplicado a todo o som de sua apresentação.

Effect

Composto pelos três pads indicados abaixo.

- **MFX (Efeito mestre)**

Esse pad é para os efeitos aplicados a todo o som de sua apresentação. O tipo e a profundidade do efeito podem ser configurados.

- **FX1 (Efeito 1)**

Esse pad é para os efeitos aplicados a cada Inst ao definir o nível de emissão. Você pode usar o botão giratório [EFFECT] para ajustar o nível de emissão geral.

- **FX2 (Efeito 2)**

Trata-se de um pad adicional que age da mesma maneira que o FX1. É possível definir o tipo de efeito e o nível de emissão separadamente das configurações do FX1.

Inst Effect

Esses efeitos podem ser definidos para cada Inst (ou pad). Os quatro efeitos abaixo estão conectados em série.

- ***EQ***

É um equalizador de três bandas que permite a definição de ganho, frequência e outras configurações diferentes para cada banda.

- ***Transient***

Ajusta o ataque e a liberação.

- ***Comp***

Ajusta com precisão as configurações do compressor.

- ***Insertion***

Os mesmos tipos de efeitos dos efeitos do MFX podem ser usados. Observe que esses efeitos, no entanto, não podem ser aplicados a ***Pad3***, ***Pad5***, ***Pad7*** ou ***Pad13***.

Efeitos do sistema

Master EQ

Equalizador de cinco bandas que ajusta o som da apresentação e o tom das músicas de treinamento. Esse efeito não é aplicado aos sons da entrada auxiliar ou sons de clique.

Phones EQ

Equalizador de quatro bandas que ajusta o tom do som dos fones de ouvido.

Memória interna dos módulos da série PRO

O conteúdo editado salvo na memória interna possibilita manter os dados mesmo depois que a alimentação é desligada. É possível salvar as configurações do trigger (*MENU/Trigger* no DTX-PRO ou modo TRIGGER no DTX-PROX) e outras configurações gerais (*MENU/Utility*), bem como as configurações do sistema.

Dados que podem ser salvos nos módulos da série PRO

Os seguintes tipos de dados podem ser salvos nos módulos da série PRO.

	DTX-PRO	DTX-PROX
Kits de usuários	200	
Conjuntos de cliques do usuário	30	
Músicas do usuário	1	
Voices (sons) do usuário	100	
Ondas	Até 1.000 Até 10 por voice (som) do usuário	
Configurações do trigger	Configurações do sistema: 1	Triggers do usuário: 10
Live Sets	—	10
Outras configurações gerais	1	

AVISO

- Os dados de gravação nos módulos da série PRO são perdidos quando a alimentação é desligada.
- É possível importar até 1.000 ondas, desde que você não exceda o limite da capacidade total.

Como salvar e carregar arquivos de dados

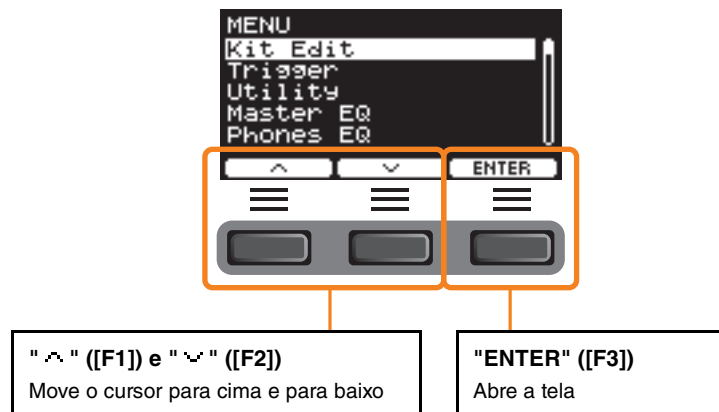
Todos os dados salvos nos módulos da série PRO podem ser salvos em uma unidade flash USB. Os arquivos salvos em uma unidade flash USB podem ser carregados de volta nos módulos da série PRO. No entanto, os arquivos do DTX-PROX salvos em uma unidade flash USB não podem ser carregados no DTX-PRO. Para obter mais informações, consulte *MENU/File* (página 86).

Botão MENU

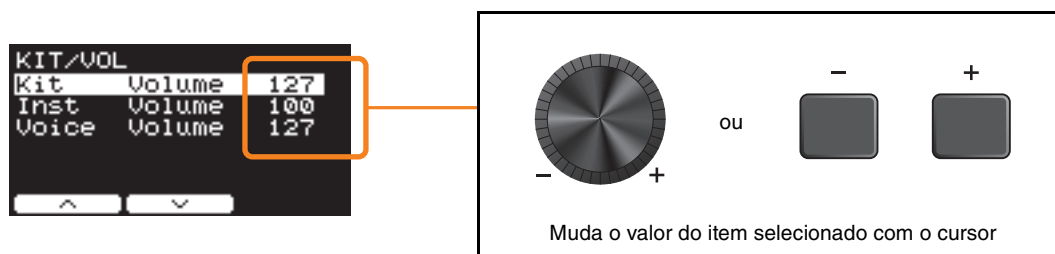
Operações básicas da tela

A tela aparece ao pressionar o botão [MENU].

Navegação no MENU



Alteração dos valores de configuração



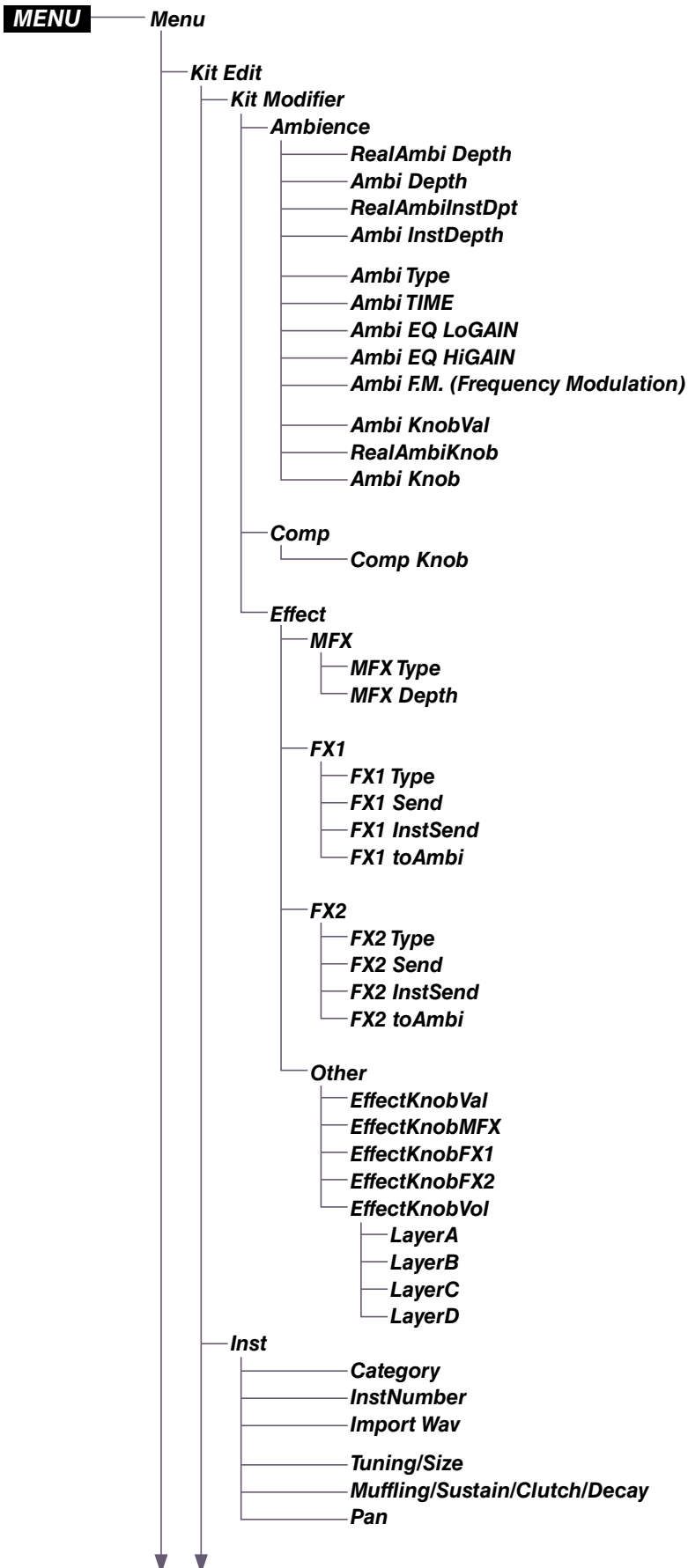
Recurso Marcador

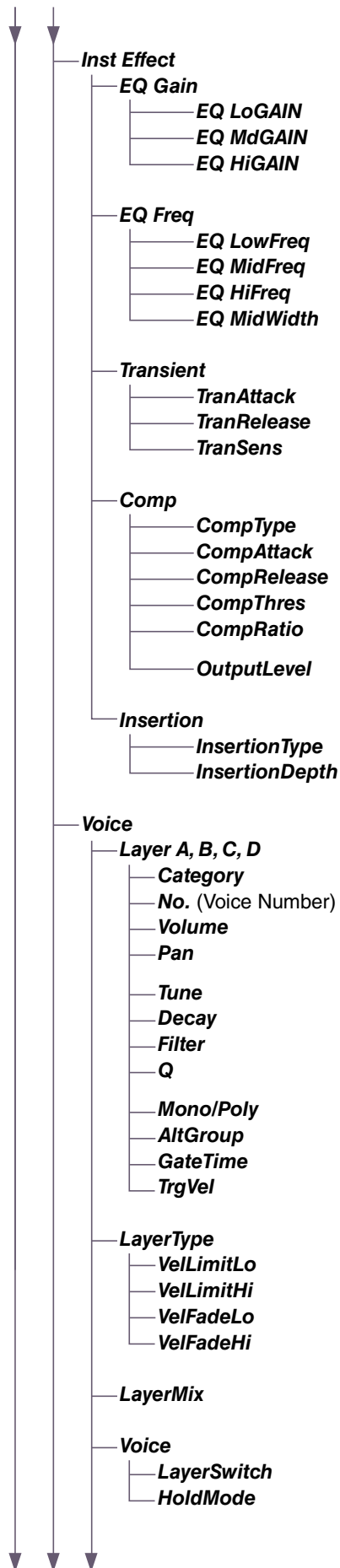


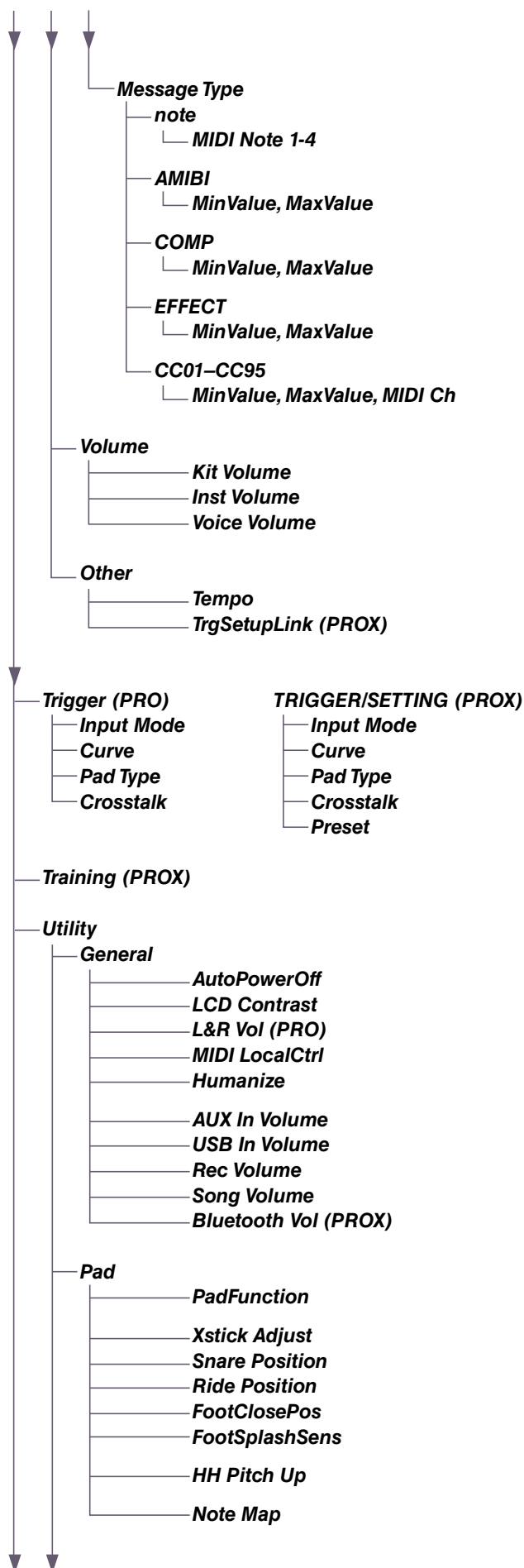
Em algumas telas, é possível usar marcadores para ter acesso mais fácil aos parâmetros acessados e usados frequentemente. Selecione um marcador e pressione o botão abaixo de "ENTER" ([F3]) para exibir a tela de configurações do parâmetro relevante.

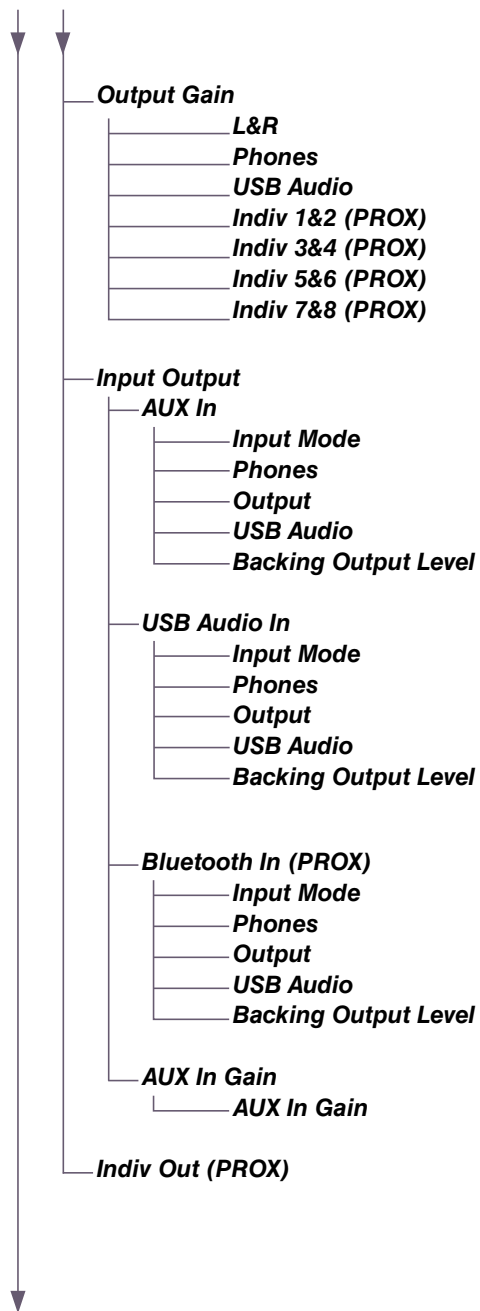
Você pode usar os botões abaixo de " ^ " e " v " ([F1] e [F2]) na tela de configurações do parâmetro para mover o cursor entre os marcadores. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao marcador.

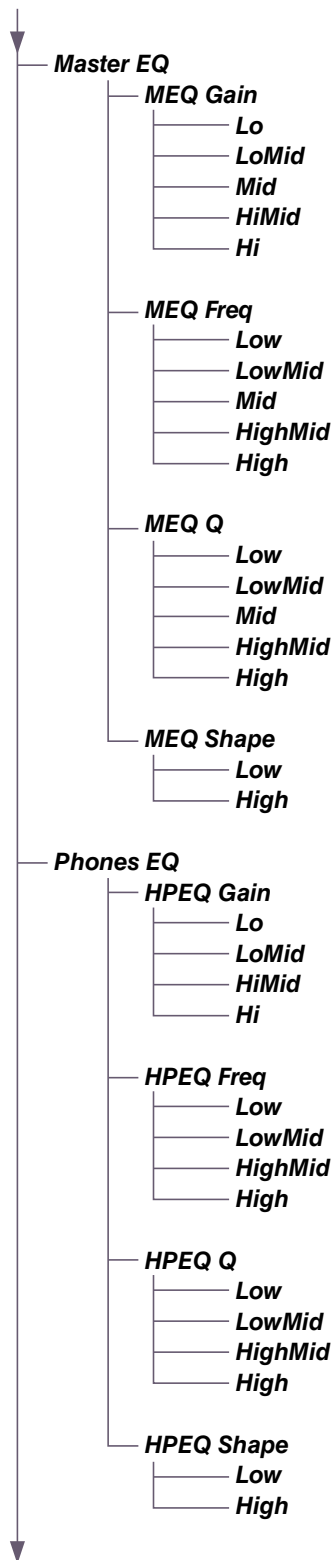
Lista de funções

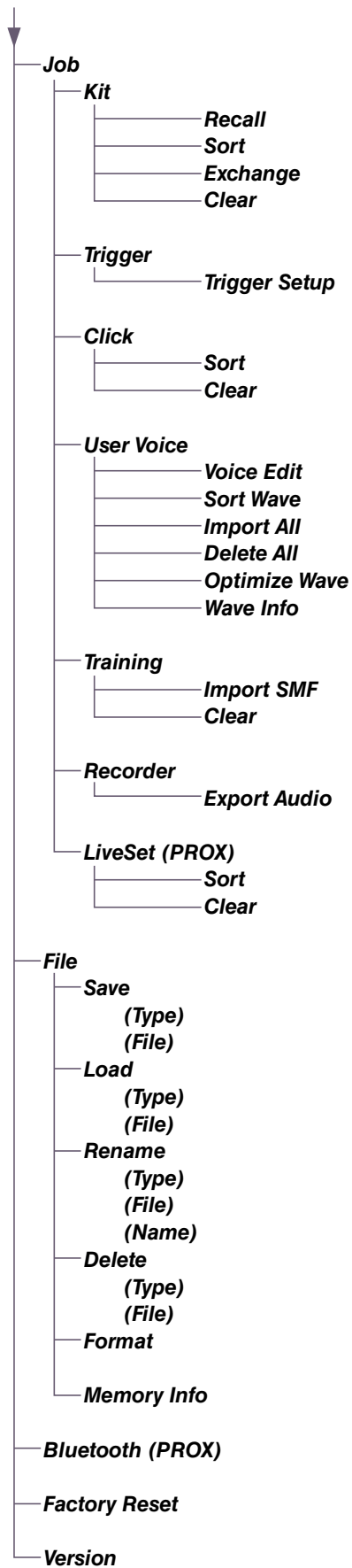












Descrição dos parâmetros

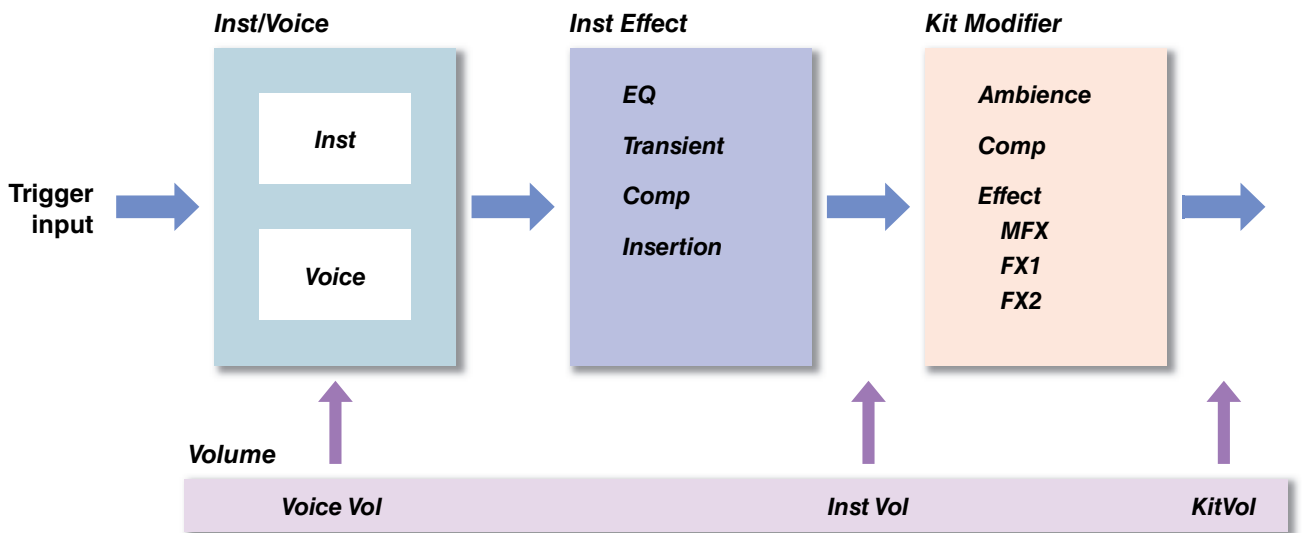
Kit Edit

Esta seção explica as configurações de "Kit Edit" no menu. Em **Kit Edit**, você pode configurar Kit modifiers (Modificadores de kits), Insts (Instrumentos), Inst effects (Efeitos do instrumento), Voices (sons), Volume e outras configurações. Com os modificadores de kits, você pode personalizar as configurações de Ambiente, Comp e Effect de acordo com as suas preferências. As configurações que podem ser alteradas são os parâmetros de cada Inst, os efeitos que podem ser definidos para cada Inst, as configurações de voice (som) (definidas pela fonte de entrada ou camada), as configurações de volume (Master volume (Volume principal), Inst volume (Volume do inst), voice volume (Volume da voice (som))), entre outros.

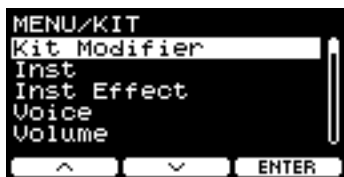
AVISO

Salve (armazene) o kit depois de ter sido personalizado ao seu gosto (Manual do Proprietário). Os dados do kit personalizado serão perdidos se você selecionar outro kit sem primeiro armazenar as configurações.

● Diagrama de pads do kit



MENU/Kit Edit

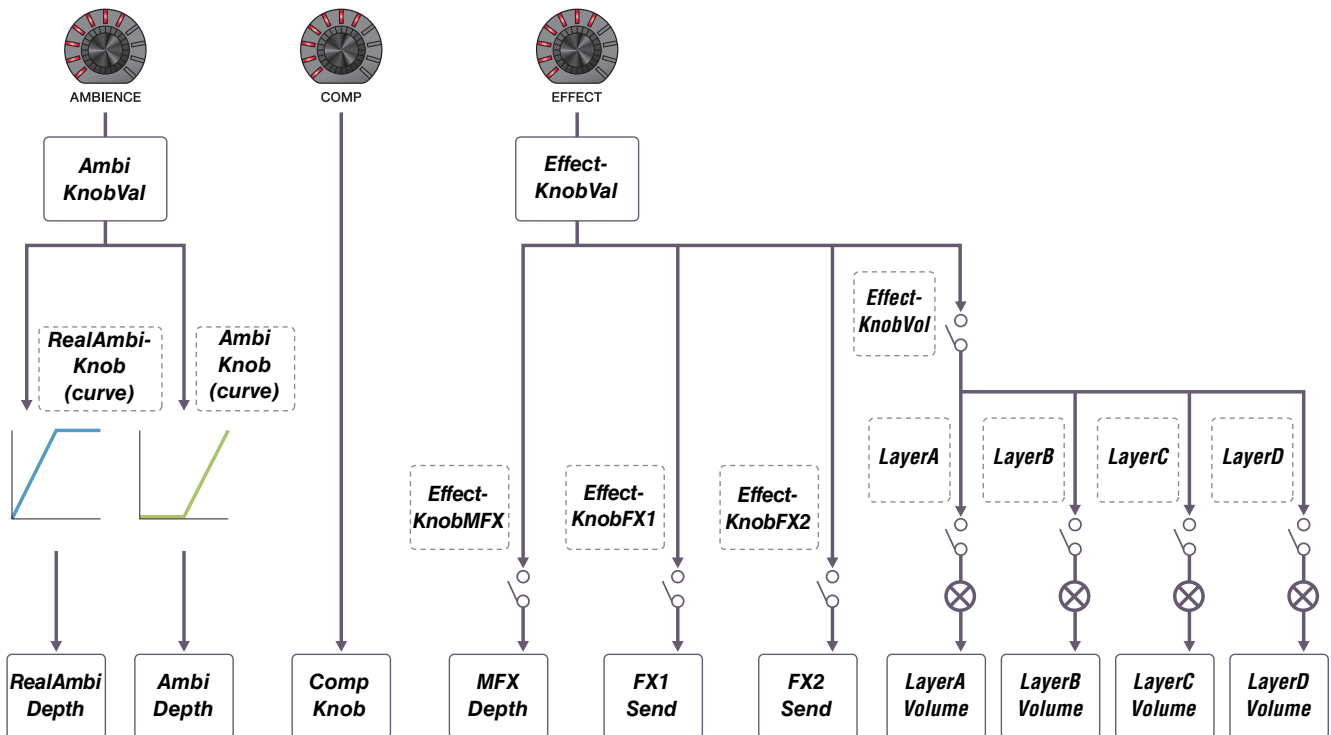


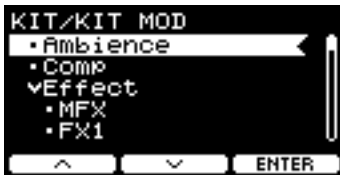
Kit Modifier
Inst
Inst Effect
Voice
Volume
Other

Kit Modifier

Com os parâmetros do Kit Modifier, você pode alterar as configurações avançadas dos botões giratórios KIT MODIFIER. Um diagrama da relação entre os botões giratórios e os parâmetros é fornecido abaixo.


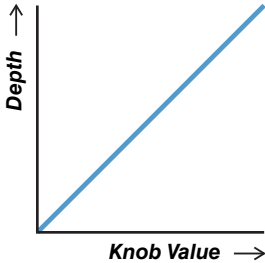
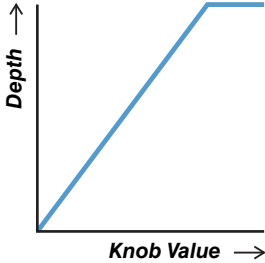
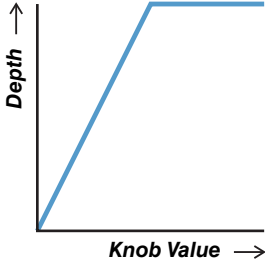
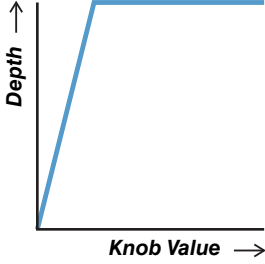
Parâmetros associados aos botões giratórios

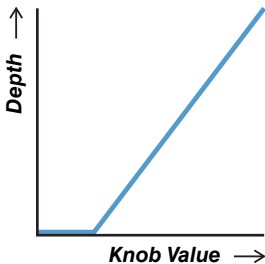
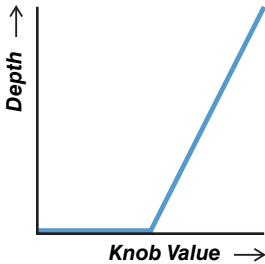
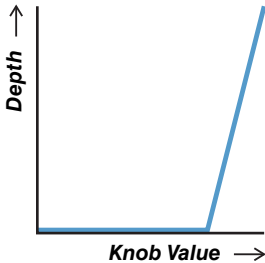







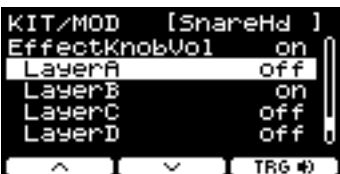


MENU/Kit Edit/Kit Modifier

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
Ambience			
	RealAmbi Depth	0–127	Ajusta a profundidade geral do RealAmbi a ser aplicado. Também é possível controlar esse parâmetro com o botão giratório [AMBIENCE]. Os sons do Inst aos quais RealAmbi pode ser aplicado são limitados. Para obter mais informações, consulte Data List (Lista de dados) (PDF).
	Ambi Depth	0–127	Ajusta a profundidade geral do Ambi a ser aplicado. Também é possível controlar esse parâmetro com o botão giratório [AMBIENCE].
	RealAmbiInstDpt	0–100	Ajusta a profundidade do RealAmbi a ser aplicado a cada Inst.
	Ambi InstDepth	0–127	Ajusta a profundidade do Ambi a ser aplicado a cada Inst.
	Ambi Type	Tipo de efeito (página 155)	Define o tipo de Ambi .
	Ambi TIME	0.3s–30.0s	Ajusta a duração de Ambi .
	Ambi EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12	Ajusta o ganho da banda grave de Ambi a ser ajustada com o equalizador.
	Ambi EQ HiGAIN		Ajusta o ganho da banda aguda de Ambi a ser ajustada com o equalizador.
	Ambi FM. (Frequency Modulation)	O intervalo varia dependendo do tipo de Ambi Type .	Ajusta a modulação de frequência de efeitos como chorus e flanger a serem aplicados a Ambi .

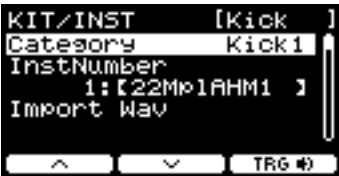

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Ambi KnobVal	0-127	Essa configuração é ajustada com o botão giratório [AMBIENCE]. Você pode usar esse parâmetro para ajustar com precisão o valor controlado com o botão giratório [AMBIENCE].
	RealAmbiKnob Ambi Knob		Escolha a curva para controlar o RealAmbi Depth ou Ambi Depth a ser aplicado quando o botão giratório [AMBIENCE] é girado.
	off		RealAmbi Depth ou Ambi Depth não mudará quando o botão giratório [AMBIENCE] for girado.
	curve1		
curve2			
curve3			
curve4			

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		curve5	
		curve6	
		curve7	
Comp			
	Comp Knob	0–127	Define o nível de Comp a ser aplicado. Você pode usar esse parâmetro para ajustar com precisão o valor controlado com o botão giratório [COMP].
Effect			
MFX			
	MFX Type	Tipo de efeito (página 157)	Seleciona o tipo de Efeito mestre a ser aplicado.
	MFX Depth	0–127	Define a profundidade do Efeito mestre a ser aplicada. Você pode usar esse parâmetro para ajustar com precisão o valor controlado com o botão giratório [EFFECT].

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
FX1			
	FX1 Type	Tipo de efeito (página 156)	Selecione o tipo de Effect 1 (Efeito 1) a ser aplicado.
	FX1 Send	0–127	Ajusta o nível de emissão do som todo a ser enviado para Efeito 1.
	FX1 InstSend	0–127	Ajusta o nível de emissão do som do Inst a ser enviado para Efeito 1.
	FX1 toAmbi	0–127	Ajusta o nível de emissão do Efeito 1 a ser enviado para Ambi .
FX2			
	FX2 Type	Tipo de efeito (página 156)	Selecione o tipo de Effect 2 (Efeito 2) a ser aplicado.
	FX2 Send	0–127	Ajusta o nível do som todo a ser enviado para Effect 2 (Efeito 2).
	FX2 InstSend	0–127	Ajusta o nível do som do Inst a ser enviado para Effect 2 (Efeito 2).
	FX2 toAmbi	0–127	Ajusta o nível do Effect 2 (Efeito 2) a ser enviado para Ambi .
Other			
	EffectKnobVal	0–127	Esse valor é ajustado com o botão giratório [EFFECT]. Você pode usar esse parâmetro para ajustar com precisão o valor controlado com o botão giratório [EFFECT].
	EffectKnobMFX	off on	Define se MFX Depth é controlado ao girar o botão giratório [EFFECT].
	EffectKnobFX1		Define se FX1 Send é controlado ao girar o botão giratório [EFFECT].
	EffectKnobFX2		Define se FX2 Send é controlado ao girar o botão giratório [EFFECT].
	EffectKnobVol	off on	Defina este parâmetro como "on" para controlar o nível do volume da fonte de entrada do trigger atual com o botão giratório [EFFECT].
	LayerA	off	Essas opções ficam disponíveis quando o parâmetro EffectKnobVol está definido como "on". Você pode especificar para cada camada se o nível do volume ("on" ou "off") da fonte de entrada do trigger selecionado no momento pode ser controlado por meio do botão giratório [EFFECT].
	LayerB	on	
	LayerC	off	
LayerD	off		


Inst

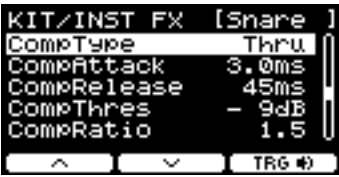


MENU/Kit Edit/Inst

Tela	Parâmetro	Configurações
	Category	<p>Consulte Data List (Lista de dados) (PDF)</p> <p>Especifica a categoria do Inst.</p> <p>Com o DTX-PRO, o Inst também pode ser selecionado pressionando-se o botão abaixo de "INST" ([F1]) na tela KIT.</p> <p>Com o DTX-PROX, o Inst também pode ser selecionado colocando-se o botão giratório de seleção em "INST" e, em seguida, girando os botões giratórios de LED.</p>
	InstNumber	<p>Consulte Data List (Lista de dados) (PDF)</p> <p>Especifica o número do Inst.</p> <p>Com o DTX-PRO, o Inst também pode ser selecionado pressionando-se o botão abaixo de "INST" ([F1]) na tela KIT.</p> <p>Com o DTX-PROX, o Inst também pode ser selecionado colocando-se o botão giratório de seleção em "INST" e, em seguida, girando os botões giratórios de LED.</p>
	Import Wav	<p>Importa arquivos de áudio.</p> <p>Ao pressionar o botão abaixo de "ENTER" ([F3]), a tela IMPORT é exibida.</p>
	Tuning	<p>-12.00 – 0.00 – +12.00</p> <p>Ajusta a afinação em unidades de 25 centésimos. 0,01 corresponde a 1 centésimo.</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>Um "centésimo" é uma unidade de afinação definida como um centésimo de um semitom. (100 centésimos = 1 semitom)</p>
Diferentes parâmetros serão mostrados dependendo da categoria do Inst.	Size	-32 – 0 – +32
	Muffling	0 – +16
	Sustain	-32 – 0
	Clutch	-32 – 0 – +32
	Decay	-16 – 0
	Pan	L64–C–R63

Inst Effect

MENU/Kit Edit/Inst Effect

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
EQ Gain			
	EQ LoGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Ajusta o ganho da banda grave a ser ajustado com o equalizador.
	EQ MdGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Ajusta o ganho da banda média a ser ajustado com o equalizador.
	EQ HiGAIN	-12 – 0 – +12 (dB)	Ajusta o ganho da banda aguda a ser ajustado com o equalizador.
EQ Freq			
	EQ LowFreq	32Hz–2.0kHz	Ajusta a frequência da banda grave a ser ajustada com o equalizador.
	EQ MidFreq	100Hz–10kHz	Ajusta a frequência da banda média a ser ajustada com o equalizador.
	EQ HiFreq	500Hz–16kHz	Ajusta a frequência da banda aguda a ser ajustada com o equalizador.
	EQ MidWidth	0.1–12.0	Ajusta a largura da banda média.
Transient			
	TranAttack	-50 – 0 – +50	Ajusta o ataque.
	TranRelease	-50 – 0 – +50	Ajusta a liberação.
	TranSens	Low, LowMid, HighMid, High	Define a aplicação do efeito Transient.

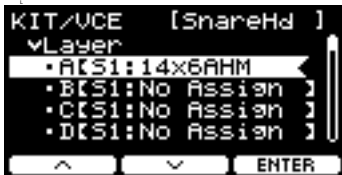
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
Comp			
	CompType	<i>Thru, Kick 1, Kick 2, Snare 1, Snare 2, Tom 1, Tom 2, Cymbal, Limiter</i>	Define o tipo de Comp . Ao alterar esse parâmetro, CompAttack , CompRelease , CompThres e CompRatio são definidos como valores ideais. Você pode ajustar cada um desses parâmetros conforme necessário.
	CompAttack	1.0ms–40.0ms	Define a duração até que o efeito Comp atinja o pico.
	CompRelease	10ms–680ms	Define a duração até que o efeito Comp desapareça.
	CompThres	-48dB – -6dB	Define o nível de entrada no qual Comp começa a ser aplicado.
	CompRatio	1.0–20.0	Define a proporção de compressão do efeito Comp .
	OutputLevel	-18.0dB – 0.0dB – +18.0dB	Define o nível de saída.
Insertion			
	InsertionType	Tipo de efeito (página 157)	Seleciona o tipo de efeito de inserção.
	InsertionDepth	0–127	Ajusta a profundidade do efeito de inserção a ser aplicado.

Esses parâmetros não podem ser definidos para **Pad3**, **Pad5**, **Pad7** ou **Pad13**.

Voice

Os parâmetros **Voice** permitem modificar as configurações de cada som atribuído aos pads.

MENU/Kit Edit/Voice/Layer



Os parâmetros a seguir permitem que você modifique cada configuração da camada, bem como a atribuição de voice (som), do pad atualmente selecionado. Depois de verificar o status de atribuição de voice (som) de cada camada, pressione o botão ([F1] ou [F2]) abaixo do indicador "✓" ou "✗" para mover o cursor para a camada que deseja editar e, depois, pressione [ENTER] para abrir a tela de edição.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Category	Consulte Data List (Lista de dados) (PDF)	Especifica a categoria de voice (som).
	No.	Consulte Data List (Lista de dados) (PDF)	Especifica o número da voice (som).
	Volume	0–127	Configura o volume da voice (som).
	Pan	L63–C–R63	Define a panorâmica estéreo da voice (som).
	Tune	-24.0 – 0.0 – +24.0 (0,1 = 10 centésimos)	Define a afinação da voice (som) atribuída. 0,1 corresponde a 10 centésimos.
	Decay	-64 – 0	Define o enfraquecimento (o tempo que leva para o som desaparecer até silenciar) da voice (som) atribuída. Quanto menor for o valor, mais rápido será o som produzido.
	Filter	-64 – 0 – +63	Define a frequência de corte do filtro da voice (som) atribuída. Valores negativos produzem um som mais abafado, já valores positivos produzem um som mais claro.
	Q	-64 – 0 – +63	Define o Q (ressonância do filtro) do filtro da voice (som) atribuída. Aumenta o sinal próximo à frequência de corte do filtro, adicionando personalidade ao som.

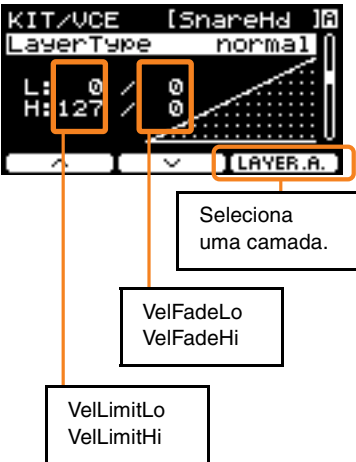
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Mono/Poly	mono, poly	Se você definir esse parâmetro como " mono ", quando o mesmo pad for atingido repetidamente, cada som sucessivo irá silenciar cada som anterior. Se você defini-lo como " poly ", não haverá essa restrição.
	AltGroup	off, S&R1–32, S1–32, R1–32	Ao registrar voices (sons) que não podem soar simultaneamente, como um chimbau aberto e fechado, para o mesmo número de grupo alternativo (além de " off "), você pode evitar que eles soem simultaneamente. Atribua S1–32 à camada que transmite o comando de silenciamento, R1–32 à camada que recebe o comando de silenciamento e S&R1–32 à camada que deverá transmitir e receber comandos de silenciamento. OBSERVAÇÃO Se a fonte de entrada do trigger especificada for um chimbau, a definição desse parâmetro como qualquer outra coisa que não seja "off" desativará qualquer efeito.
	GateTime	0.0s–9.9s	Define o tempo do gate (o tempo que passa entre a transmissão das mensagens de Ativação/desativação de tecla MIDI) para a entrada do trigger.
	TrgVel	variable	Use esse parâmetro para controlar o valor da velocidade das notas MIDI enviadas quando o pad atual é tocado. Os valores de velocidade MIDI vão refletir a intensidade do toque no pad.
		1–127	As notas MIDI são enviadas com esse valor de velocidade fixo, independentemente da intensidade do toque no pad.

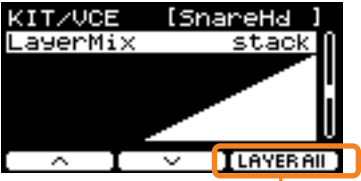
MENU/Kit Edit/Voice/LayerType

Usando a tela "**LayerType**" ou "**LayerMix**", você pode especificar com que força cada camada responde (representada pelo eixo vertical no gráfico) ao nível de força ou de suavidade com que o pad é atingido (representado pelo eixo horizontal do gráfico). Esses parâmetros permitem que você reproduza diferentes camadas em resposta à intensidade de cada toque e ajuste o equilíbrio do volume entre as camadas. Na tela "**LayerType**", você configura a forma do gráfico para cada camada e, na tela "**LayerMix**", você define como as camadas se sobrepõem enquanto visualiza a forma do gráfico.

Aviso

Duas telas ("**LayerType**" e "**LayerMix**") estão disponíveis para edição. No entanto, você configurará o mesmo gráfico único. Portanto, tome cuidado para não apagar acidentalmente o gráfico que está sendo configurado em uma das telas ao operar a outra tela. A melhor maneira de continuar é determinar primeiro como as camadas devem se sobrepôr na tela "**LayerMix**" e, em seguida, ajustar as formas de gráfico individuais na tela "**LayerType**".

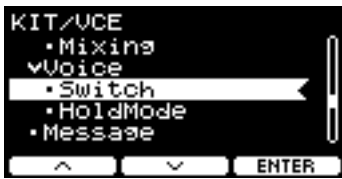
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	LayerType	<i>normal, swA, xFadeA, etc.</i>	Define a forma do gráfico para cada camada. A configuração padrão é " normal ". Com a configuração padrão, a intensidade (velocidade) com a qual o pad é atingido é aplicada diretamente ao nível da voice (som). Para configurações que não são " normal ", consulte a forma do gráfico na tela para verificar a intenção do design.
	VelLimitLo VelLimitHi	0–126 1–127	Esse parâmetro se refere ao eixo horizontal do gráfico e determina um intervalo de velocidade (intensidade) ao qual o pad responde quando atingido, para a camada atualmente selecionada.
	VelFadeLo VelFadeHi	0–127	Define o nível em que o nível do volume aumenta/diminui gradualmente em resposta à intensidade de cada toque em uma das extremidades do limite de velocidade. Quanto maior o valor, maior será o nível de aumento/diminuição. À esquerda do gráfico, VelLimitLo se torna zero (0), e o nível do volume aumenta gradualmente em resposta à intensidade de cada toque. À direita do gráfico, VelLimitHi se torna zero (0), e o nível do volume diminui em resposta à intensidade de cada toque.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
 <p>Seleciona uma camada. Se você selecionar LAYER ALL, os gráficos de todas as camadas de A a D serão exibidos simultaneamente.</p>	LayerMix		<p>Permite definir como as camadas se sobrepõem durante a visualização das formas de gráfico.</p> <p>Você pode selecionar camadas individuais (A a D) e definir as configurações enquanto visualiza como todas as camadas se sobrepõem quando você seleciona "All".</p>
		off	Essa é uma configuração de kit do usuário da Versão 1. Depois de selecionar algo diferente de " off ", você não poderá selecionar " off " novamente.
		stack	Cada camada será representada por um gráfico com LayerType definido como " normal ".
		addB	Essa configuração assume que somente as camadas A e B têm voices (sons) atribuídas. Com essa configuração, a camada B (com LayerType definido como " normal ") é sobreposta, com a velocidade começando em um valor específico e aumentando até 127, sobre a camada A, que apresenta a configuração " normal " LayerType em todo o intervalo de velocidade. Você pode definir livremente qualquer valor de velocidade inicial colocando o cursor em " B ".
		fadeInB	Essa configuração assume que somente as camadas A e B têm voices (sons) atribuídas. Com essa configuração, a camada B é sobreposta à camada A (que apresenta a configuração " normal " LayerType em todo o intervalo de velocidade), de modo que a camada B aumenta gradualmente com a velocidade a partir de um valor específico e aumenta em direção a 127. O valor inicial da velocidade é fixo e não pode ser alterado. No entanto, o grau de fade-in pode ser definido livremente ao colocar o Cursor em " Fade ".
		swA, B	Essa configuração assume que somente as camadas A e B têm voices (sons) atribuídas. LayerType é definido como " normal " para as camadas A e B, e uma camada de som é alternada para outra camada em um limite de velocidade específico. O limite de velocidade pode ser definido livremente colocando o cursor em " AB ".
		xFadeA, B	Essa configuração assume que somente as camadas A e B têm voices (sons) atribuídas. Em um determinado limite de velocidade, uma camada de sons é alternada para outra camada por meio de desaparecimento gradual. O limite de velocidade pode ser definido livremente usando " AB ". Você também pode definir livremente a distância entre a extremidade direita da camada A e a extremidade esquerda da camada B no gráfico usando " All ". Além disso, você pode usar "Fade" para definir o nível em que os valores de velocidade das camadas A e B se sobrepõem.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		addB, C	Essa configuração assume que as camadas A, B e C têm voices (sons) atribuídas. Com essa configuração, as camadas B e C (com LayerType definido como " normal ") são sobrepostas, com a velocidade começando em um valor específico e aumentando até 127, sobre a camada A, que apresenta a configuração " normal " LayerType em todo o intervalo de velocidade. Você pode definir livremente qualquer valor de velocidade inicial colocando o cursor em " B " ou " C ". Você também pode mover essas duas camadas em paralelo colocando o cursor em " All ".
		fadeInB, C	Essa configuração assume que as camadas A, B e C têm voices (sons) atribuídas. Com essa configuração, as camadas B e C são sobrepostas à camada A (que apresenta a configuração "normal" LayerType em todo o intervalo de velocidade), de modo que as camadas B e C aumentam gradualmente com cada velocidade a partir de um valor específico e aumentam em direção a 127. Os dois valores iniciais da velocidade são fixos e não podem ser alterados. No entanto, o grau de fade-in pode ser definido livremente ao colocar o Cursor em " Fade ".
		swA-C	Essa configuração assume que as camadas A, B e C têm voices (sons) atribuídas. LayerType é definido como " normal " para as camadas A, B e C, e uma camada de som é alternada para outra camada em um limite de velocidade específico. Os limites de velocidade podem ser definidos livremente colocando o cursor em " AB " (limite entre as camadas A e B) e " BC " (limite entre as camadas B e C), respectivamente. Você também pode mover essas duas camadas em paralelo colocando o cursor em " All ".
		xFadeA-C	Essa configuração assume que as camadas A, B e C têm voices (sons) atribuídas. Em um determinado limite de velocidade, uma camada de sons é alternada para outra camada por meio de desaparecimento gradual. Os limites de velocidade podem ser definidos usando " AB " e " BC ", respectivamente. Você pode usar " All " para definir a distância entre a extremidade direita da camada A e a extremidade esquerda da camada B e a distância entre a extremidade direita da camada B e a extremidade esquerda da camada C no gráfico. Além disso, você pode usar " Fade " para definir simultaneamente o nível em que os valores de velocidade das camadas A e B e os valores de velocidade das camadas B e C, respectivamente, se sobrepõem.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		addB-D	Essa configuração assume que todas as camadas têm voices (sons) atribuídas. Com essa configuração, as camadas B, C e D (com LayerType definido como "normal") são sobrepostas, com a velocidade começando em um valor específico e aumentando até 127, sobre a camada A, que apresenta a configuração " normal " LayerType em todo o intervalo de velocidade. Você pode definir qualquer valor de velocidade inicial colocando o cursor em " B ", " C " ou " D ". Você também pode mover essas três camadas em paralelo colocando o cursor em " All ".
		fadeInB-D	Essa configuração assume que todas as camadas têm voices (sons) atribuídas. Com essa configuração, as camadas B, C e D são sobrepostas à camada A (que apresenta a configuração " normal " LayerType em todo o intervalo de velocidade), de modo que as camadas B, C e D aumentam de maneira gradual respectivamente com cada velocidade a partir de um valor específico e aumentam em direção a 127. Esses três valores iniciais da velocidade são fixos e não podem ser alterados. No entanto, os níveis de aumento gradual podem ser definidos livremente colocando o cursor em " Fade ".
		swA-D	Essa configuração assume que todas as camadas têm voices (sons) atribuídas. LayerType é definido como " normal " para todas as camadas, e uma camada de som é alternada para outra camada em um limite de velocidade específico. Os limites de velocidade podem ser definidos livremente colocando o cursor em " AB " (limite entre as camadas A e B), " BC " (limite entre as camadas B e C), e " CD " (limite entre as camadas C e D), respectivamente. Você também pode mover essas três camadas em paralelo colocando o cursor em " All ".
		xFadeA-D	Essa configuração assume que todas as camadas têm voices (sons) atribuídas. Em um determinado limite de velocidade, uma camada de sons é alternada para outra camada por meio de desaparecimento gradual. Os limites de velocidade podem ser definidos usando " AB ", " BC " e " CD ", respectivamente. Você pode usar " All " para definir simultaneamente a distância entre a extremidade direita da camada A e a extremidade esquerda da camada B, a distância entre a extremidade direita da camada B e a extremidade esquerda da camada C e a distância entre a extremidade direita da camada C e a extremidade esquerda da camada D no gráfico. Além disso, você pode usar " Fade " para definir simultaneamente o nível em que os valores de velocidade das camadas A e B, os valores de velocidade das camadas B e C e os valores de velocidade das camadas C e D, respectivamente, se sobrepõem.




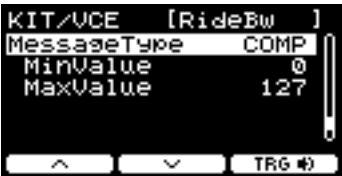

MENU/Kit Edit/Voice/Voice

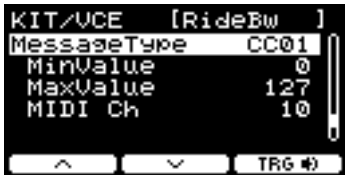


Os parâmetros a seguir permitem que você defina como as voices (sons) atribuídas ao pad selecionado são reproduzidas.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	LayerSwitch	stack	Reproduz todas as voices (sons) registradas em camadas simultaneamente quando o pad é tocado.
		alt	Reproduz todas as voices (sons) registradas em camadas em ordem sequencial cada vez que o pad é tocado.
	HoldMode	on	Liga ou desliga o modo de espera para a voice (som) na categoria " User ". Tocar no Pad toca os sons repetidamente em loop e tocar no Pad interrompe o som novamente. Todas as vezes que o pad é tocado, mensagens de Ativação/desativação de tecla MIDI são enviadas alternadamente.
		off	Com essa configuração, o pad reproduz sons uma só vez. Uma mensagem de ativação de tecla MIDI é enviada quando um pad é tocado, e a mensagem de desativação correspondente é enviada automaticamente após o término do tempo de gate.


MENU/Kit Edit/Voice/MessageType

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Message Type		Define o tipo de mensagem MIDI a ser enviada quando o pad é tocado. Qualquer configuração que não seja "note" não gera som quando o pad é tocado.
	note		Define a Nota MIDI e as Mensagens de canal a serem enviadas quando o pad é tocado. Se a Nota MIDI e as Mensagens de canal forem recebidas, a fonte de entrada do trigger correspondente será tocada. Você pode atribuir até quatro notas MIDI a cada Camada a serem enviadas.
	MIDI Note 1-4	off, 1(C#-2) – 127(G8)	Especifica o Número da nota MIDI e o Canal MIDI a serem usados para emitir um sinal do trigger que será recebido na fonte de entrada do trigger selecionada. Se as Mensagens MIDI forem recebidas usando o Número da nota MIDI e o Canal MIDI especificados aqui, a fonte de entrada do trigger correspondente será tocada.
	Ch	1–16	
	AMBI		Controla a quantidade de Ambience (botão giratório) de acordo com a intensidade do toque no pad. Nenhum som é produzido quando o pad é tocado.
	MinValue	0–127	Define a quantidade de Ambience (valor mínimo) aplicada quando o pad é levemente tocado.
	MaxValue	0–127	Define a quantidade de Ambience (valor máximo) aplicada quando o pad é tocado com força.
	COMP		Controla a quantidade de Comp (botão giratório) de acordo com a intensidade do toque no pad. Nenhum som é produzido quando o pad é tocado.
	MinValue	0–127	Define a quantidade de Comp (valor mínimo) aplicada quando o pad é levemente tocado.
	MaxValue	0–127	Define a quantidade de Comp (valor máximo) aplicada quando o pad é tocado com força.
	EFFECT		Controla a quantidade de Effect (botão giratório) de acordo com a intensidade do toque no pad. Nenhum som é produzido quando o pad é tocado.
	MinValue	0–127	Define a quantidade de Effect (valor mínimo) aplicada quando o pad é levemente tocado.
	MaxValue	0–127	Define a quantidade de Effect (valor máximo) aplicada quando o pad é tocado com força.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	CC01–CC95		Envia uma mensagem de alteração de controle de acordo com a intensidade do toque no pad. Nenhum som é produzido quando o pad é tocado.
	MinValue	0–127	Define o valor mínimo quando o pad é levemente tocado.
	MaxValue	0–127	Define o valor máximo quando o pad é tocado com força.
	MIDI Ch	1–16	Define o canal MIDI para enviar as mensagens MIDI especificadas.


Volume

MENU/Kit Edit/Volume

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Kit Volume	0–127	Define o volume geral do kit. Ajuste o equilíbrio entre os kits.
	Inst Volume	0–127	Configura o volume do Inst. Ajuste o equilíbrio entre os sons do Inst no mesmo kit.
	Voice Volume	0–127	Define o volume da voice (som) atribuída a uma camada. Use esse parâmetro para ajustar o equilíbrio entre zonas no mesmo Inst e o equilíbrio entre camadas.

Other

MENU/Kit Edit/Other

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Tempo	off , 30–300	Define o tempo do metrônomo do kit selecionado. Quando definido como " off ", o tempo permanecerá o mesmo quando o kit for alterado. Para usar o metrônomo para verificar o tempo durante a apresentação ao vivo ou para usar efeitos de sincronia de tempo, use o tempo definido para o kit. Esse parâmetro não é aplicado a Live Sets no DTX-PROX. Para alterar o tempo do kit alternando para a próxima etapa, use o parâmetro tempo .
	PROX TrgSetupLink	off , U01–U10	Use os controladores [-][+] para selecionar uma configuração do trigger para o kit selecionado. Quando definido como " off ", a configuração do trigger permanecerá o mesmo quando o kit for alterado.

PRO TRIGGER PROX TRIGGER/SETTING

Esta seção explica as configurações de "Trigger" no menu do DTX-PRO e o modo Trigger do DTX-PROX. As características dos sinais do trigger transmitidos pelos pads ao serem tocados dependem de diferentes fatores de design do pad. As configurações do "Trigger" permitem otimizar os sinais do trigger de cada pad a ser processado pelos módulos da série PRO. Selecione o tipo de pad correto ao adicionar ou alterar pads. Ao conectar o pad aos conectores [12KICK/13], [6TOM3/7], [4TOM2/5] ou [2TOM1/3], altere o modo de entrada. Com o DTX-PROX, você pode alterar as configurações do trigger usando o botão abaixo de "SETTING" ([F3]). As configurações precisam ser armazenadas depois de alteradas.



Nesta seção, os exemplos de tela são do DTX-PRO.

MENU/Trigger



Input Mode

Curve

Pad Type


Crosstalk

PROX Preset

Input Mode

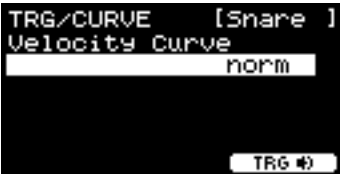
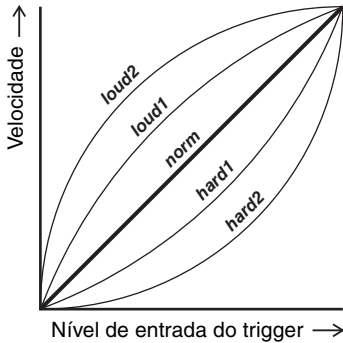
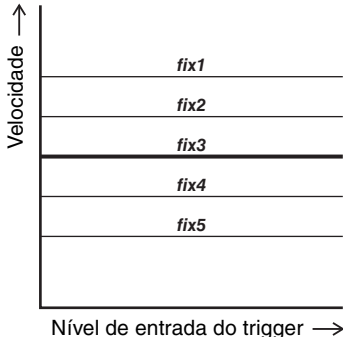
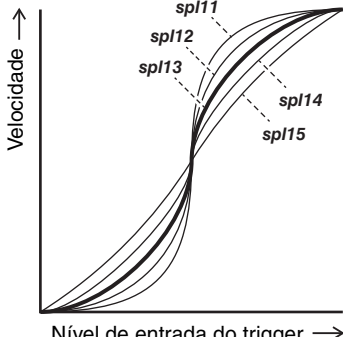
Define como usar o conector de entrada mono x 2. Selecione "paired" ao usar um trigger de bateria (DT50S) ou dispositivo parecido.

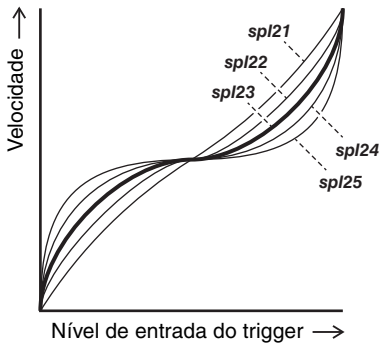
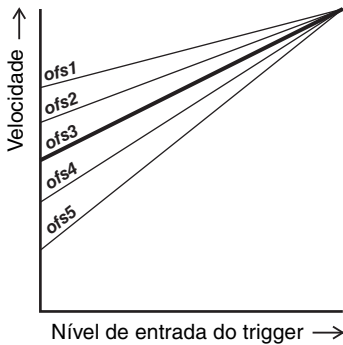

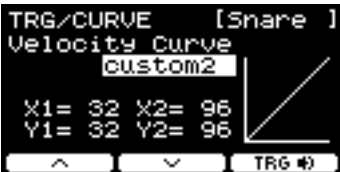
MENU/Trigger/Input Mode

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Tom1/Pad3	paired, separate	Define o conector [2TOM1/3] para usar as entradas de trigger 2TOM1 e 3 como conjunto ou de forma separada.
	Tom2/Pad5		Define o conector [4TOM2/5] para usar as entradas de trigger 4TOM2 e 5 como conjunto ou de forma separada.
	Tom3/Pad7		Define o conector [6TOM3/7] para usar as entradas de trigger 6TOM3 e 7 como conjunto ou de forma separada.
	Kick/Pad13		Define o conector [12KICK/13] para usar as entradas de trigger 12KICK e 13 como conjunto ou de forma separada.

Curve

MENU/Trigger/Curve

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Velocity Curve	loud2, loud1, norm, hard1, hard2	Seleciona uma curva de velocidade para o pad selecionado. Uma curva de velocidade determina como a velocidade do som é afetada pela força com que você toca o pad.
			
		fix1–fix5	
		spl11–spl15	


Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		spl21–spl25	
		ofs1–ofs5	
	custom1		<p>Use o "↔" botão ([F2]) para mover o cursor e, depois, selecione uma das várias curvas predefinidas.</p>
		loud C10–C1	Essas opções oferecem variações muito mais sutis do que loud2 e loud1.
		normal C	Igual ao normal.
		hard C1–C10	Essas opções oferecem variações muito mais sutis do que hard2 e hard1.
		fix C1 a C10	Essas opções oferecem variações muito mais sutis do que fix1 a fix5.
		spline1 C10–C1	Essas opções oferecem variações muito mais sutis do que spline11 a 15.
		spline2 C1–C10	Essas opções oferecem variações muito mais sutis do que spline21 a 25.
		offset C1–C10	Essas opções oferecem variações muito mais sutis do que offset1 a offset5.
	custom2	X1=1–126 Y1=1–127 X2=2–127 Y2=1–127	<p>Use o "↔" botão ([F2]) para mover o cursor e especificar as coordenadas XY de dois pontos para criar uma curva de linha tracejada.</p>

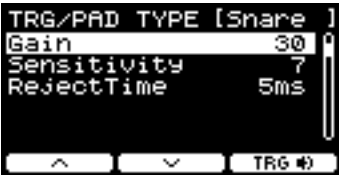
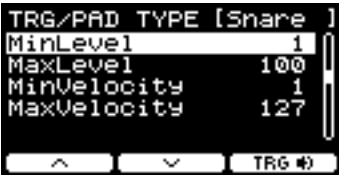
Pad Type

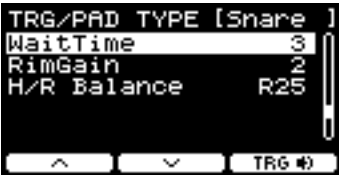
● O que é um tipo de pad?

Para que você obtenha o melhor som de cada pad, preparamos uma série completa de parâmetros otimizados para o trigger (ou seja, vários valores relacionados aos sinais de entrada do pad e similares) e os nomeamos de acordo. Esses agrupamentos de parâmetros são chamados de "tipos de pad". Uma vez que os pads têm diferentes variedades, como bumbo, caixa, tom, prato e triggers de bateria, suas características variam muito. Os módulos da série PRO já vêm com tipos de pad para cada conjunto de características para que você os aproveite ao máximo.

MENU/Trigger/Pad Type

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	PadType		Seleciona o número do produto para o pad atual (que foi tocado mais recentemente) como a entrada do trigger.
	OFF	--	Nenhuma resposta quando o sinal do trigger for recebido. Ou seja, os pads não reproduzirão sons, mesmo quando tocados.
	KK	Números de produto para pads de bumbo e unidades de bumbo, como as séries KP e KU.	
	SN	Números de produto para pads de caixa, como as séries XP e TP.	
	TM	Números de produto para pads de tom, como as séries XP e TP.	
	CY	Números de produto para pads de prato, como a série PCY.	Selecione "PCY95" para o pad de prato de ataque incluído no kit DTX6K-X.
	HH	Números de produto para pads de prato chimbau, como as séries RHH e PCY.	No caso de pads que não sejam RHH135, HH65 (vendido separadamente) deve ser usado como o controlador de chimbau.
	DT	Números de produto para triggers de bateria, como a série DT.	





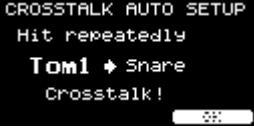

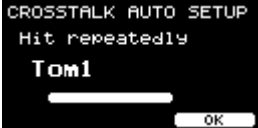
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Gain	1–127	<p>Define o ganho (amplificação) do sinal de entrada para quando tocar no pad selecionado em Pad Type.</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>Com uma configuração alta, todos os sinais de entrada acima de um determinado nível serão amplificados para o mesmo nível (ou seja, o nível máximo). Isso significa que a variação na suavidade ou intensidade com que o pad é tocado pode ser reduzida. Por outro lado, quando uma configuração baixa for usada, a suavidade ou a intensidade da reprodução serão refletidas em um grau bem maior no sinal do trigger enviado, garantindo apresentações mais expressivas.</p>
	Sensitivity	1–13	<p>Define a sensibilidade para quando o pad é levemente tocado.</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>Usar um valor muito baixo pode não gerar som quando tocado muito levemente ou ao tocar uma rolagem rápida. Usar um valor muito alto pode resultar em vazamento. Se for necessário fazer um ajuste, tente fazê-lo de forma a não atrapalhar suas apresentações.</p>
	RejectTime	4ms–500ms	<p>Os sinais do trigger que ocorrem no tempo definido aqui são considerados triggers duplos e não produzirão som. Valores maiores aumentam o tempo em que nenhum som é produzido.</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>No caso a seguir, um som é transmitido com a segunda entrada, mesmo que ele ocorra dentro do tempo de rejeição.</p> <ul style="list-style-type: none"> Quando o nível do trigger da segunda batida dentro de RejectTime é pelo menos duas vezes mais forte que o primeiro.
	MinLevel	0–99	<p>Esses parâmetros definirão o intervalo dos sinais de entrada do trigger que convertem em valores de velocidade do mínimo (%) até o máximo (%). Os sinais do trigger abaixo do nível mínimo definido aqui não produzirão som. Enquanto isso, os sinais do trigger acima do nível máximo serão definidos como Maximum Velocity, conforme explicado em MinVelocity/MaxVelocity, mostrados abaixo.</p>
	MaxLevel	1–100	
	MinVelocity	0–126	<p>Esses parâmetros definirão as velocidades mínima e máxima correspondentes aos parâmetros MinLevel/MaxLevel acima. O som será produzido entre as velocidades definidas aqui.</p>
	MaxVelocity	1–127	



Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	WaitTime	1–64 (ms)	Define o tempo até que o pad-alvo detecte um sinal do trigger. Ajuste a configuração para que o sinal do trigger seja detectado em seu pico e a intensidade para bater no pad corresponda ao volume do som produzido.
	RimGain	1–127	Defina o nível de ganho de aro de um pad multi piezo conectado a um conector multi piezo compatível. Ao usar um conector de entrada mono × 2, esse parâmetro só entrará em vigor no modo de entrada paired .
	H/R Balance	H49–H1, 0, R1–R49	Defina o equilíbrio entre a pele (head) e o aro de um pad multi piezo. Se o som da pele (head) for produzido quando o aro for tocado, aumente o valor R para deixar o som do aro mais alto. Se o som do aro for produzido quando a pele (head) for tocada, pressione o botão [-] para aumentar o valor H para deixar o som da pele mais alto. Ao usar um conector de entrada mono × 2, esse parâmetro só entrará em vigor quando o modo de entrada estiver definido como paired .

Crosstalk


O termo diafonia refere-se à emissão de sinais externos do trigger de um pad de bateria eletrônica (incluindo uma bateria acústica com um trigger de bateria anexado) como resultado de vibração ou de interferência entre os pads. Para evitar que os pads causem diafonia, você precisa definir o valor máximo ("**rejection level**") de cada pad em um nível abaixo do qual o sinal do trigger não será emitido. Você pode tocar cada pad para definir um valor automaticamente (configuração automática) ou especificar um valor (para o Specified Rejection level from P1–P14 ou **All reject Lvl**). Recomendamos o uso da função Auto Setup primeiro. Se a diafonia persistir, especifique diretamente um valor (Specified Rejection level from P1–P14) para cada pad.

MENU/Trigger/Crosstalk

Tela	Parâmetro	Descrição
<p>①</p> 	Auto Setup	Para evitar que um pad cause diafonia, você precisa definir o valor máximo (" rejection level ") dos outros pads em um nível abaixo do qual o sinal do trigger não será emitido.
<p>②</p> 		<p>Procedimento</p> <p>1 Enquanto a tela ① é exibida, pressione o botão "ENTER" ([F3]). → Tela ② é exibida.</p> <p>2 Enquanto a tela ② é exibida, selecione o pad desejado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Use os controladores [-][+] ou toque o pad para selecioná-lo. • Depois de selecionar o pad, pressione o botão "OK" ([F3]). <p>→ Tela ③ é exibida.</p>
<p>③</p>  <p>Barra de progresso</p>		<p>3 Enquanto a tela ③ é exibida, toque repetidamente o pad selecionado na Etapa 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para obter a configuração correta, toque o pad em locais diferentes com vários níveis de força. • Se você tocar um pad diferente do selecionado na Etapa 2 ou se quiser selecionar outro pad, pressione o botão [EXIT] e inicie a partir da Etapa 2. • Se nenhuma diafonia ocorrer quando você tocar o pad, a barra de progresso avançará à medida que você continuar a tocá-lo, conforme mostrado nas telas [A] e [B]. • Se ocorrer diafonia quando você tocar um pad, o valor correspondente do parâmetro Specified Rejection Level from P1–P14 será temporariamente atualizado para evitar que a diafonia ocorra novamente, e a tela [C] aparecerá, indicando qual é o pad afetado pela diafonia. Nesse momento, o número de toques será redefinido como zero. Portanto, você deve começar a partir da etapa 3. <p>→ Quando a barra de progresso alcançar 100%, a tela ④ aparecerá, e o botão "OK" ([F3]) será disponibilizado.</p>
<p>[A]</p>  <p>Se ocorrer diafonia quando você tocar o pad:</p> <p>[C]</p> 		
<p>[B]</p> 		
<p>④</p> 		<p>4 Enquanto a tela ④ é exibida, pressione o botão "OK" ([F3]).</p> <ul style="list-style-type: none"> • O valor final obtido na etapa 3 é aplicado ao parâmetro Specified Rejection Level from P1–P14. <p>→ Tela ① reaparece.</p>

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Specified Rejection Level from P1-P14	Nível: --(0), 1-99 Pad original: 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	Resolve a diafonia entre o pad (de onde a diafonia está sendo gerada) exibido na parte superior direita da tela e qualquer outro pad (o pad que causou a diafonia). Por exemplo, quando Snare produz um som por engano quando Kick é tocado, toque o pad da caixa para exibir " Snare " no canto superior direito da tela, mova o cursor para "12" (Kick) e aumente o nível de rejeição. Isso impede que sons do sinal do trigger abaixo do valor especificado sejam emitidos. Embora valores mais altos sejam melhores para impedir a diafonia, também podem dificultar tocar outros pads ao mesmo tempo. OBSERVAÇÃO As configurações de Pad3 , Pad5 , Pad7 e Pad13 só ficam ativas quando o modo de entrada está definido como " separate ".
	All Reject Lvl	0-99	Resolve a diafonia entre o pad (de onde a diafonia está sendo gerada) exibido na parte superior direita da tela e todos os outros pads (os pads que causaram a diafonia). Sons de sinal do trigger com níveis abaixo do valor especificado aqui não serão emitidos para todos os outros pads. Embora valores mais altos sejam melhores para impedir a diafonia, também podem dificultar tocar outros pads ao mesmo tempo.

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

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
			<p>Copia uma configuração do trigger predefinida para a configuração do trigger do usuário editada no momento. Armazene as configurações para salvar as alterações.</p> <p>Procedimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Use os controladores [-][+] para selecionar uma configuração do trigger predefinida. 2. Pressione "OK" ([F3]) para copiar as configurações do trigger para a configuração do trigger do usuário editada no momento. 3. Pressione [EXIT] para voltar para a tela TRIGGER. 4. Pressione o botão [STORE] para salvar as configurações.

PROX *Training*

O menu Training pode ser acessado pelo botão [TRAINING] no DTX-PRO ou ao selecionar "*Training*" no menu do DTX-PROX. Para obter mais informações, consulte "[Prática com o recurso de treinamento](#)" (página 112).

Utility

Esta seção explica as configurações de "Utility" no menu. Configurações gerais, configurações de pad, ganho de saída e configurações de I/O são configurados nesse local. No DTX-PROX, você pode definir configurações de saída individuais aqui.

Nesta seção, os exemplos de tela são do DTX-PROX.

MENU/Utility



General

Pad

Output Gain

Input Output

PROX Indiv Out

General

MENU/Utility/General


Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	AutoPowerOff	off , 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)	Define o tempo que decorre até que a alimentação seja desligada pela função Desligamento automático (Auto Power-Off). Defina esse parâmetro para " off " para desativar a função Desligamento automático (Auto Power Off).
	LCD Contrast	0–63	Ajusta o contraste na tela.
	PRO L&R Vol	variable (funciona com o botão giratório [MASTER VOLUME]), 1–127 (valor fixo)	Define o volume dos conectores OUTPUT. Em situações reais, por exemplo, ajuste o volume de saída com um valor fixo para poder ajustar somente o volume do fone de ouvido com o botão giratório [MASTER VOLUME]. Defina como " variable " para ajustar o volume do fone de ouvido e o volume dos conectores OUTPUT com o botão giratório [MASTER VOLUME].

AVISO

A configuração do tempo da função Desligamento automático (Auto Power-Off) é aproximada.



Os dados não salvos são perdidos quando os módulos da série PRO são desligados pela função Desligamento automático (Auto Power-Off).








Armazene os dados antes que a alimentação seja desligada automaticamente.






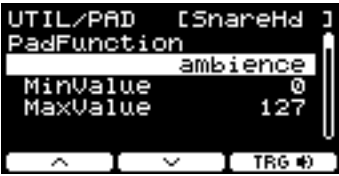

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	MIDI LocalCtrl	off, on	Liga (on) ou desliga (off) o gerador interno de tons ao fazer apresentações com pads. Normalmente, está configurado como " on ". Quando definido como " off ", a seção de entrada do trigger e a seção do gerador de tons são desconectadas do módulo da série PRO de forma que nenhum som é produzido quando os pads são tocados. No entanto, independentemente dessa configuração, as informações da apresentação no módulo da série PRO são transmitidas como dados MIDI, e as mensagens MIDI recebidas de dispositivos externos são processadas pelo módulo da série PRO. É útil usar " off " quando você deseja gravar sua apresentação de bateria como dados MIDI em um sequenciador ou software DAW.
	Humanize	off, 1, 2	Especifica se é para criar uma variação natural em sons (1, 2) ou não (off) para evitar que o som de cada nota fique muito uniforme quando você tocar o mesmo pad repetidamente. Valor " 1 " resulta em uma Operação equivalente a Ver.1. O valor " 2 " resulta em uma operação que é uma melhoria em relação à Versão 1.
	AUX In Volume	0-127	Define o volume do conector [AUX IN].
	USB In Volume	0-127	Define o volume da entrada de áudio USB.
	Rec Volume	0-127	Define o volume da reprodução do gravador.
	Song Volume	0-127	Define o volume das músicas de treinamento.
	PROX-com-Bluetooth Bluetooth Vol	0-127	Define o volume do áudio <i>Bluetooth</i> .

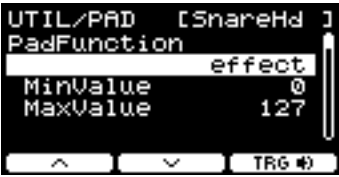
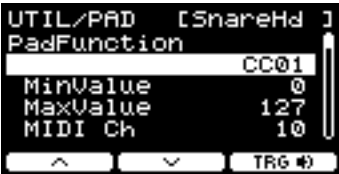

Pad



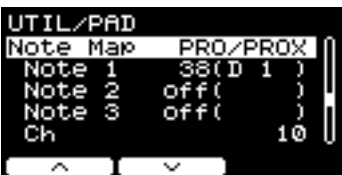
MENU/Utility/Pad

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	PadFunction		Especifica uma função operacional a ser executada, como a alteração do número ou do tempo do kit, em vez de reproduzir um som quando o pad é tocado. Toque no pad que deseja definir ou pressione o botão TRG  ([F3]) para selecionar o pad e selecione a função que deseja atribuir.
		off	O pad produz som como esperado.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		<i>inc kit</i>	Aumenta o número do kit em 1.
		<i>dec kit</i>	Diminui o número do kit em 1.
		<i>select kit</i>	Seleciona o kit. Número do kit
		<i>toggle kit</i>	Alterna entre os kits. Sempre que o pad é tocado, a configuração muda entre dois kits. Kit número 1 Kit número 2
		<i>inc tempo</i>	Aumenta o valor do tempo em 1.
		<i>dec tempo</i>	Diminui o valor do tempo em 1.
		<i>tap tempo</i>	Define o tempo da batida.
		<i>click start/stop</i>	Inicia ou interrompe o clique.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		xstick on/off	Liga/Desliga os sons de cross sticks (som de aro).
		PROX live play/stop	Inicia ou interrompe a reprodução do arquivo de áudio ou som do clique durante uma apresentação ao vivo usando o modo Live Set .
		PROX inc liveStep	Aumenta a etapa no modo Live Set em 1.
		PROX dec liveStep	Diminui a etapa no modo Live Set em 1.
		sound off	Silencia o som.
		ambience	Controla a quantidade de Ambience (valor do botão giratório [AMBIENCE]) de acordo com a intensidade do toque no pad. MinValue: A quantidade mínima de Ambience a ser aplicada quando o pad é levemente tocado MaxValue: A quantidade máxima de Ambience a ser aplicada quando o pad é tocado com força
		comp	Controla a quantidade de Comp (valor do botão giratório [COMP]) de acordo com a intensidade do toque no pad. MinValue: A quantidade mínima de Comp aplicada quando o pad é levemente tocado MaxValue: A quantidade máxima de Comp aplicada quando o pad é tocado com força

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		effect	<p>Controla a quantidade de Effect (valor do botão giratório [EFFECT]) de acordo com a intensidade do toque no pad.</p> <p>MinValue: A quantidade mínima de Effect a ser aplicada quando o pad é levemente tocado</p> <p>MaxValue: A quantidade máxima de Effect a ser aplicada quando o pad é tocado com força</p>
		CC01–CC95	<p>Envia uma mensagem de alteração de controle de acordo com a intensidade do toque no pad.</p> <p>MinValue: Valor mínimo quando o pad é levemente tocado</p> <p>MaxValue: Valor máximo quando o pad é tocado com força</p> <p>MIDI Ch: Canal MIDI</p>
	Xstick Adjust	1–127	<p>Define a intensidade para alternar o modo cross sticks (som de aro) de ou para os rimshots ao tocar o aro do pad multi piezo conectado ao conector [1]SNARE].</p> <p>Aumentar esse valor facilita a produção do som de cross sticks (som de aro) quando o pad é tocado com força. De modo inverso, reduzir esse valor facilita a produção do rimshot quando o pad é levemente tocado.</p> <p>Desative a configuração de baquetas cruzadas para sempre reproduzir o som rimshot.</p> <p>Esse parâmetro não entra em vigor quando um pad de piezoelétrico único está conectado.</p>
	Snare Position	off, on	<p>Ativa ou desativa o sensor de posição no pad de caixa. Ative a posição da caixa para criar alterações tonais de acordo com a localização dentro de uma zona que é tocada.</p> <p>Para usar essa função, você precisará conectar um pad com um sensor de posição ao conector [1]SNARE].</p> <p>Você também precisará selecionar um Inst ou uma voice (som) compatível com detecção de posição. Para obter mais informações, consulte Data List (Lista de dados).</p>
	Ride Position	off, on	<p>Ativa ou desativa o sensor de posição do corpo do prato de condução. Coloque a posição ride (ride position) em "on" para criar alterações tonais com base na localização do pad que é tocado.</p> <p>Para usar essa função, você precisará conectar um pad com um sensor de posição ao conector [8]RIDE].</p> <p>Você também precisará selecionar um Inst ou uma voice (som) compatível com detecção de posição. Para obter mais informações, consulte Data List (Lista de dados).</p>

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	FootClosePos	-32 – 0	Use esse parâmetro para ajustar a posição em que o chimal é alternado entre aberto e fechado quando o controlador ou o pedal do chimal forem usados. Quanto menor for o valor, menor será a abertura virtual entre os chimbais superior e inferior.
	FootSplashSens	off , 1–127	Use esse parâmetro para definir o grau de sensibilidade para detectar os splashes de pedal do chimal. Quanto maior o valor, mais fácil será produzir um som de foot-splash com um controlador de chimal. No entanto, valores altos podem gerar a produção não intencional de sons de splash quando, por exemplo, você soltar um pouco o controlador ou o pedal do chimal ao marcar o tempo. É uma boa ideia configurar esse parâmetro como " off " caso você não queira reproduzir foot splashes.
	HH Pitch Up	off, on	Especifica se a afinação é elevada (on) ou não (off) quando o pedal do chimal é totalmente pressionado. Essa configuração é válida somente quando o som selecionado está na categoria " HiHat1 ".
	Note Map		Define este produto para reproduzir mensagens MIDI recebidas de outros dispositivos MIDI, como um Módulo de trigger de bateria. Com qualquer configuração diferente de " off ", a configuração de Recepção MIDI em MENU/Kit Edit/Voice/Message/Type/note é desativada.
		off	Recebe e reproduz Mensagens MIDI de acordo com a configuração em MENU/Kit Edit/Voice/Message/Type/note .
		PRO/PROX, DTX900, DTX700	Selecione uma dessas opções ao conectar este produto a outro Dispositivo MIDI, como um Módulo de trigger de bateria. <ul style="list-style-type: none"> • PRO/PROX: Yamaha DTX-PRO, DTX-PROX • DTX900: Yamaha DTX900 • DTX700: Yamaha DTX700 Quando você seleciona uma dessas opções, os campos para Nota 1 a 3 indicam os números de Nota MIDI correspondentes a cada fonte de entrada do trigger, e o campo Ch mostra o número do Canal MIDI. Quando essas Mensagens MIDI são recebidas, as voices (sons) atribuídas à fonte de entrada do trigger correspondente são reproduzidas. Os campos das Notas 1 a 3 e Ch podem ser editados conforme necessário.
			OBSERVAÇÃO <ul style="list-style-type: none"> • Se o "DTX900" for selecionado, este produto não tem suporte a mensagens MIDI enviadas das seguintes fontes de Entrada do DTX900. snrHdOff, snrOpOff, snrCOff, tom1Rm2, tom2Rm2, tom3Rm2, tom4Rm2, pad12Hd – pad15Rm2 • Quando "DTX700" é selecionado, esse produto não oferece suporte a Mensagens MIDI enviadas das seguintes fontes de entrada do trigger do DTX700. SnrHdOff, SnrOpOff, SnrCOff, Tom1Rm2, Tom2Rm2, Tom3Rm2, pad11Hd – HHKick

Output Gain

MENU/Utility/Output Gain

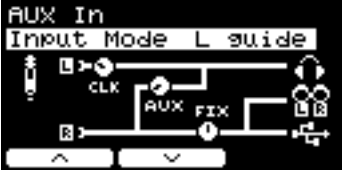
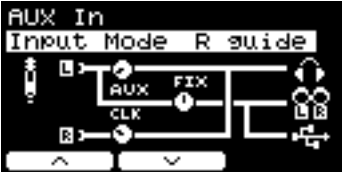
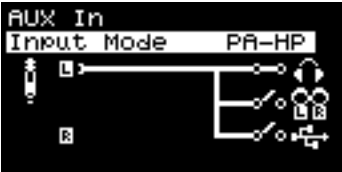





Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	L&R	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Define o ganho de saída dos conectores [OUTPUT].
	Phones	+6dB, +12dB, +18dB	Define o ganho de saída do conector [PHONES].
	USB Audio		Define o ganho de saída de áudio do terminal [USB TO HOST].
	PROX Indiv 1&2	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB,	Define o ganho de saída dos conectores [INDIVIDUAL OUTPUT 1/2].
	PROX Indiv 3&4	+6dB, +12dB, +18dB	Define o ganho de saída dos conectores [INDIVIDUAL OUTPUT 3/4].
	PROX Indiv 5&6		Define o ganho de saída dos conectores [INDIVIDUAL OUTPUT 5/6].
	PROX Indiv 7&8		Define o ganho de saída dos conectores [INDIVIDUAL OUTPUT 7/8].

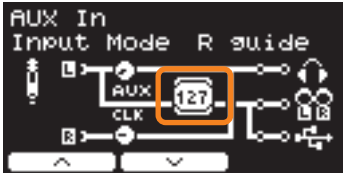
Input Output




MENU/Utility/Input Output

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
AUX In			
USB Audio In			
PROX-com-Bluetooth Bluetooth In			
	Input Mode		<p>Define o destino de saída da entrada da fonte de áudio de AUX In (🔊), áudio USB (🔌) ou áudio Bluetooth (📶).</p> <p>No caso de configurações que não sejam PA-HP, a chave de destino de saída é definida como "on". Observe que o destino de saída não pode ser ligado (on) ou desligado (off) para L guide, R guide ou PA-HP.</p>
		stereo	Transmite a fonte de áudio em estéreo.
		L mono	Transmite a fonte de áudio somente do canal L na posição panorâmica central.
		R mono	Transmite a fonte de áudio somente do canal R na posição panorâmica central.
		L+Rmono	Mistura a fonte de áudio dos canais L e R e transmite na posição panorâmica central.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
		L guide	<p>Selecione essas configurações para a entrada de áudio na qual o som guia (clique) e o som do acompanhamento são separados nos canais L e R.</p> <p>O som guia (clique) e o som do acompanhamento são transmitidos de Phones na posição panorâmica central, e o som do acompanhamento é transmitido de Output e USB Audio na posição panorâmica central. Ao usar fones de ouvido, você pode ajustar o volume do som guia (clique) usando o botão giratório (ou controle deslizante) [CLICK] e o som do acompanhamento com o botão giratório (ou controle deslizante) [AUDIO].</p>
		R guide	<p>Você pode alterar o volume da saída do som do acompanhamento do conector Output e USB Audio Out movendo o cursor com "←" ([F2]) e depois mudando as configurações com os controladores "[-][+]" (separado das configurações de volume Phones).</p>
		PA-HP	<p>Usa apenas o canal L para transmitir exclusivamente para Phones na posição panorâmica central. (somente AUX IN)</p> <p>É útil em apresentações ao vivo em que se conecta um sistema PA, como um mixer, ao conector AUX IN para receber os sinais de áudio (áudio mono).</p>
<p>Phones </p> <hr/> <p>Output </p> <hr/> <p>USB Audio </p>		<p>off </p> <hr/> <p>on </p>	<p>Quando Input Mode está definido como stereo, L mono, R mono ou L+Rmono, use esse parâmetro para ativar ou desativar o destino de saída.</p>
<p>Backing Output Level</p>	0-127		<p>Quando Input Mode está definido como L guide ou R guide, use esse parâmetro para ajustar o volume da saída do som do acompanhamento pelo conector Output e USB Audio Out.</p>



AUX In Gain			
	AUX In Gain	0dB, +6dB, +12dB	Define o ganho de AUX In .

PROX *Indiv Out*

Define configurações avançadas para os conectores [INDIVIDUAL OUTPUT].

Selecione o pad ou a fonte de áudio com os botões " " e " " ([F1] e [F2]) e escolha como conectar os sinais L e R usando os controladores [-][+].

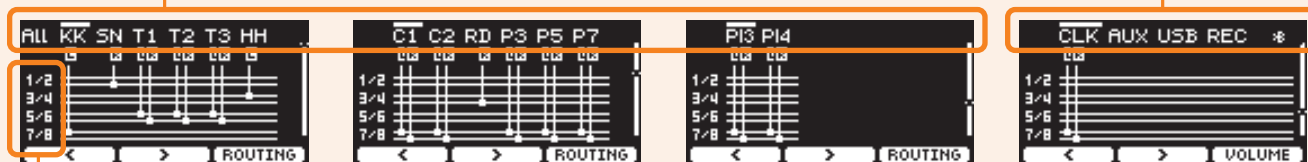
Os parâmetros do **Kit Modifier** (exceto **RealAmbi**) e **MasterEQ** não são aplicados a **Indiv Out**.

Pad:

Visor	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

Fonte de áudio:

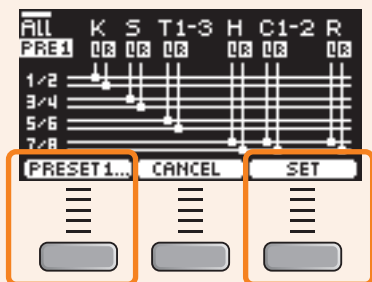
Visor	CLK	AUX	USB	REC	
Fonte de áudio	Metrônomo	AUX IN	Áudio USB	Gravador	Áudio Bluetooth



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

Use o botão " " ([F1]) para selecionar "ALL" para definir as configurações de todos os pads.

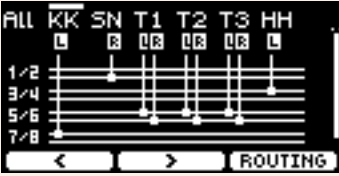


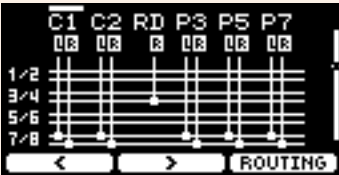
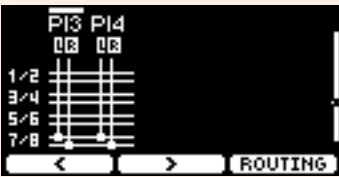



Use o botão abaixo de "PRESET" ([F1]) para selecionar uma predefinição e depois confirme a seleção com o botão abaixo de "SET" ([F3]).



Existem quatro predefinições disponíveis para a configuração ALL.

PRESET1	Usa oito caminhos de sinal Indiv Out para transmitir Kick, Snare, Tom e Cymbal+HH em estéreo.
PRESET2	Usa oito caminhos de sinal Indiv Out para transmitir Kick, Snare, HH e Ride em mono, e Tom e Crash em estéreo.
PRESET3	Usa quatro caminhos de sinal Indiv Out (1, 3, 5 e 7) para transmitir Kick, Snare, Tom e Cymbal+HH em mono.
PRESET4	Usa três caminhos de sinal Indiv Out (1, 3 e 5) para transmitir Kick, Snare e Tom+Cymbal em mono.

MENU/Utility/Indiv Out

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	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	Use os botões abaixo de "  " e "  " ([F1] e [F2]) para selecionar o pad ou a fonte de áudio (clique, AUX IN, áudio USB, gravador ou áudio <i>Bluetooth</i>) para o destino de saída. A transmissão em mono elimina o senso de amplitude do som, mas garante maior flexibilidade de roteamento.
			
			
	Other Output Assign	off , L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8	
ROUTING ([F3])			
	TransCompInsByps	off, on	Escolha se é para ignorar Transient , Comp ou Insertion dos efeitos do Inst para transmitir para IndivOut .
	MixerBypass	off, on	Escolha se é para ignorar as configurações do mixer para transmitir para Indiv Out .
VOLUME ([F3])			
	Click Volume	var (funciona com o controle deslizante	Define o volume de cada fonte de áudio para transmitir para Indiv Out .
	AUX In Volume	[AUX IN], [AUDIO] ou	
	USB In Volume	[CLICK]), 1–127	
	Rec Volume		
	PROX-com-Bluetooth Bluetooth Vol		

Master EQ

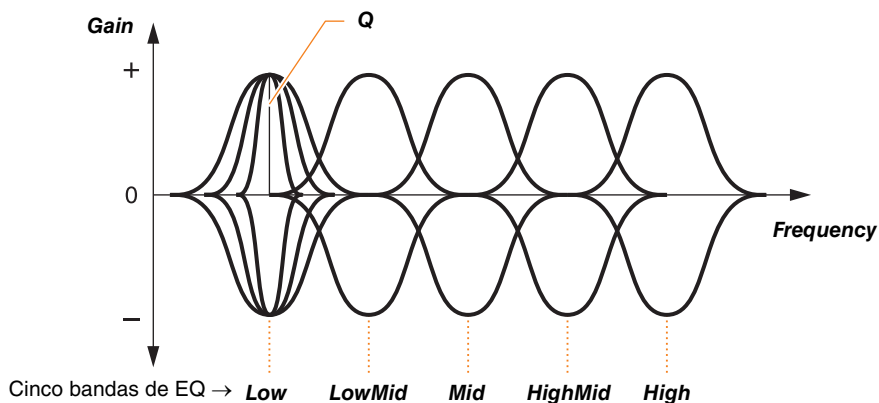
Os parâmetros nesta seção são usados para ajustar o tom do kit inteiro.

As configurações de Master EQ (Equalizador principal) são aplicadas a todo o kit (suas apresentações e músicas de treinamento) e a **HP Out/Output**.

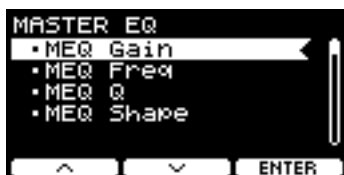
As configurações de Master EQ (Equalizador principal) não são aplicadas à entrada auxiliar, aos sons do gravador, aos sons de clique ou à saída **Indiv Out** no DTX-PROX.

Em termos específicos, esse Master EQ (Equalizador principal) de cinco bandas permite que o nível do sinal seja livremente reforçado ou atenuado em uma frequência central para cada uma das bandas. Além disso, as bandas de frequência "**low**" e "**high**" podem ser definidas como equalização do tipo realce ou pico.

Com o DTX-PROX, é possível ajustar rapidamente o ganho de Master EQ (Equalizador principal) colocando o botão giratório de seleção em CUSTM e usando os botões giratórios de LED.



MENU/Master EQ




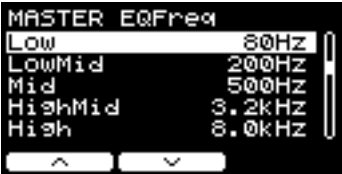

MEQ Gain

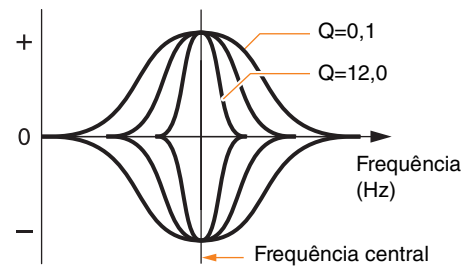
MEQ Freq

MEQ Q

MEQ Shape

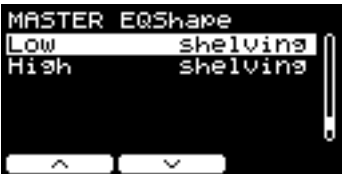
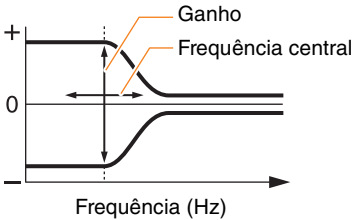
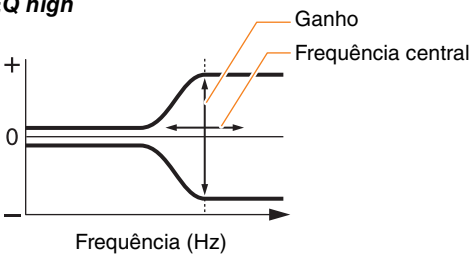
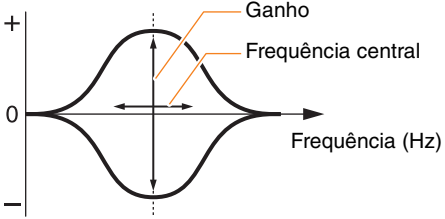
MENU/Master EQ

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
MEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	Use esses parâmetros para reforçar ou atenuar os níveis da frequência central das configurações Lo , LoMid , Mid , HiMid e Hi MEQ Freq , respectivamente. No DTX-PROX, coloque o botão giratório em CUSTM (MEQ Gain) e use os botões giratórios de LED para mudar as configurações.
	LoMid		
	Mid		
	HiMid		
	Hi		
MEQ Freq			
	Low	32Hz–2.0kHz	Use esses parâmetros para definir as frequências centrais das bandas de frequência Low , LowMid , Mid , HighMid e High , respectivamente.
	LowMid	100Hz–10kHz	
	Mid	100Hz–10kHz	
	HighMid	100Hz–10kHz	
	High	500Hz–16kHz	
MEQ Q			
	Low	0.1–12.0	Use esses parâmetros para alterar as larguras das bandas de frequência Low , LowMid , Mid , HighMid e High , respectivamente. Quanto maior o valor, mais estreito será o intervalo de frequência, resultando em mudanças repentinas no tom. Quanto menor o valor, mais amplo será o intervalo de frequência, resultando em mudanças mais suaves no tom.
	LowMid		
	Mid		
	HighMid		
	High		



OBSERVAÇÃO

Se o valor de **MEQ Shape** for definido como "**shelving**", a configuração Q será exibida como "----" e não ficará disponível.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
MEQ Shape			
	Low		Use esses parâmetros para definir os tipos de equalizador para as bandas de baixa e alta frequência, respectivamente.
		shelving	Os sinais em frequências abaixo ou acima de uma frequência específica serão realçados ou atenuados.
			<p>EQ low</p> 
		peaking	Os sinais em frequências próximas à frequência central serão realçados ou atenuados.
	High		
		shelving	Os sinais em frequências abaixo ou acima de uma frequência específica serão realçados ou atenuados.
			<p>EQ high</p> 
		peaking	Os sinais em frequências próximas à frequência central serão realçados ou atenuados.
			

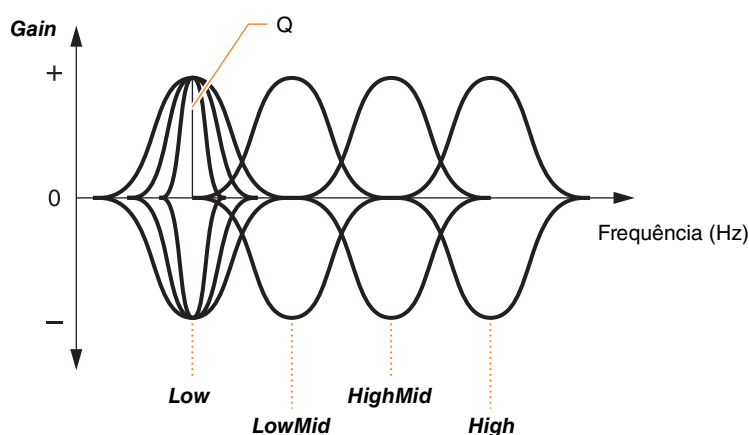
Phones EQ

Os parâmetros nesta seção são usados para ajustar o tom de todos os sons reproduzidos pelos fones de ouvido.

Em termos específicos, esse Equalizador dos fones de quatro bandas permite que o nível do sinal seja livremente reforçado ou atenuado em uma frequência central para cada uma das bandas. Além disso, as bandas de frequência "**Low**" e "**High**" podem ser definidas como equalização do tipo realce ou pico.

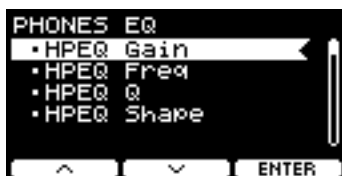
Embora os resultados variem dependendo dos fones de ouvido usados, reforce a configuração **Lo** quando sons graves, como bumbo, são muito baixos para serem ouvidos. Atenue a configuração **Hi** quando os pratos estão muito altos.

Com o DTX-PROX, você pode ajustar rapidamente o ganho do Phones EQ (Equalizador dos fones) colocando o botão giratório de seleção em CUSTM e usando os botões giratórios de LED.



Quatro bandas de equalizador

MENU/Phones EQ




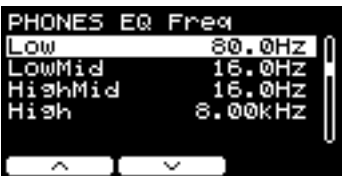

HPEQ Gain

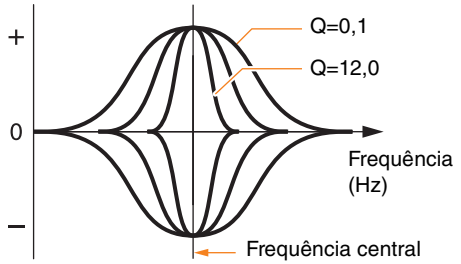
HPEQ Freq

HPEQ Q

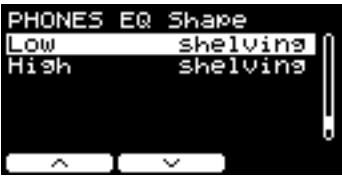
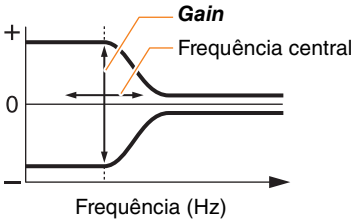
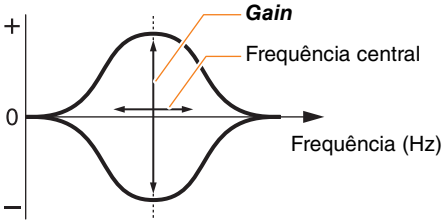
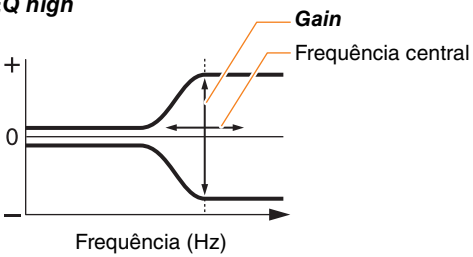
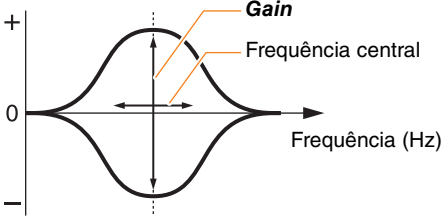
HPEQ Shape

MENU/Phones EQ

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
HPEQ Gain			
	Lo	-12 – +0 – +12	Use esses parâmetros para reforçar ou atenuar os níveis da frequência central das configurações Lo , LoMid , HiMid e Hi HPEQ Freq , respectivamente. No DTX-PROX, coloque o botão giratório em CUSTM (HPEQ Gain) e use os botões giratórios de LED para mudar as configurações.
	LoMid		
	HiMid		
	Hi		
HPEQ Freq			
	Low	16.0Hz–24.4kHz	Use esses parâmetros para definir as frequências centrais das bandas de frequência Low , LowMid , HighMid e High , respectivamente.
	LowMid		
	HighMid		
	High		
HPEQ Q			
	Low	0.1–12.0	Use esses parâmetros para alterar as larguras das de frequência Low , LowMid , HighMid e High , respectivamente. Quanto maior o valor, mais estreito será o intervalo de frequência, resultando em mudanças repentinas no tom. Quanto menor o valor, mais amplo será o intervalo de frequência, resultando em mudanças mais suaves no tom.
	LowMid		
	HighMid		
	High		



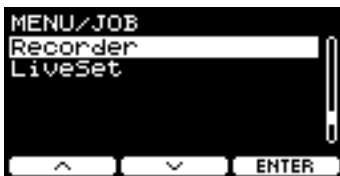
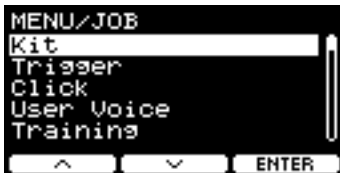
OBSERVAÇÃO
 Se o valor de **HPEQ Shape** for definido como **"shelving"**, a configuração Q será exibida como "----" e não ficará disponível.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
HPEQ Shape			
	Low		Use esses parâmetros para definir os tipos de equalizador para as bandas de baixa e alta frequência, respectivamente.
		shelving	Os sinais em frequências abaixo ou acima de uma frequência específica serão realçados ou atenuados.
			<p>EQ low</p> 
	peaking	Os sinais em frequências próximas à frequência central serão realçados ou atenuados.	
	High		
shelving		Os sinais em frequências abaixo ou acima de uma frequência específica serão realçados ou atenuados.	
			<p>EQ high</p> 
		peaking	Os sinais em frequências próximas à frequência central serão realçados ou atenuados.
			

Job

O menu Job inclui parâmetros relacionados a kits, triggers, conjuntos de cliques, voices (sons) do usuário, Training, gravador e Live Sets.

MENU/Job



Kit
Trigger
Click
User Voice
Training
Recorder
PROX LiveSet

Kit

Somente as configurações do kit de usuário podem ser alteradas pelas configurações do kit (**Job/Kit**). Os kits predefinidos não podem ser alterados.

MENU/Job/Kit

Tela	Parâmetro	Descrição
	Recall	As alterações no kit serão perdidas se você selecionar outro kit antes de salvar (armazenar) as configurações. No entanto, as edições são mantidas na memória de recuperação, de modo que as alterações podem ser recuperadas usando a função Recall Kit.



OBSERVAÇÃO

O número do kit e o nome do kit editado são exibidos. Se não houver dados de chamada, "**No data**" será exibido para o nome do kit.

Procedimento

1. Pressione o botão "RECALL" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.
2. Pressione o botão "YES" ([F1]) para recuperar os dados. Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a recuperação de dados e retornar à tela na etapa 1.
 "Completed" é exibido quando o processo Recall (Chamar) é concluído, e a tela retorna à tela Recall (Chamar).

Tela	Parâmetro	Descrição
	Sort	Classifica a ordem dos kits do usuário.



Procedimento

1. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover o cursor.
2. Pressione o botão "SELECT" ([F3]) para selecionar o kit a ser movido.
3. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) e os controladores [-][+] para mover o kit selecionado.
4. Depois de mover o kit para a posição desejada, pressione o botão "INSERT" ([F3]).



Pressionar o botão "INSERT" ([F3]) define a ordem reorganizada e altera os números dos kits de acordo.

Exchange Troca a ordem dos dois kits.



Procedimento

1. Selecione os dois kits que você deseja trocar.
2. Pressione o botão "EXCHANGE" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.
3. Pressione o botão "YES" ([F1]) para alterar a ordem dos dois kits.
Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a troca e retornar à tela na etapa 1.
"Completed" é exibido quando o processo Exchange (Trocar) é concluído, e a tela retorna à tela Exchange (Trocar).

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

Clear Inicializa o kit.



Procedimento

1. Use os controladores [-][+] para selecionar o kit a ser inicializado.
2. Pressione o botão "CLEAR" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.
3. Pressione o botão "YES" ([F1]) para inicializar o kit selecionado.
Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a inicialização e retornar à tela na etapa 1.
"Completed" é exibido quando o processo Initialization (Inicialização) é concluído, e a tela retorna à tela Clear (Apagar).

Trigger

MENU/Job/Trigger

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------



Trigger Setup Define a sensibilidade de todos os pads.



Procedimento

1. Use os controladores [-] [+] para selecionar um kit de bateria (configuração do trigger).
2. Pressione o botão "OK" ([F3]).

Com o DTX-PROX, a configuração do trigger da bateria selecionada será copiada para U01 até U10.
O nome da configuração do trigger para U01 será alterado para o nome do kit de bateria selecionado. (U02 a U10 são rotulados como "UserTrig".)

Click

MENU/Job/Click

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

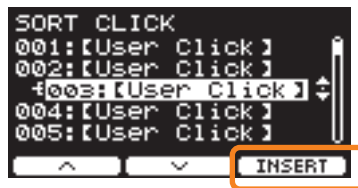


Sort Classifica a ordem dos conjuntos de cliques do usuário.



Procedimento

1. Use os botões "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) para mover o cursor.
2. Pressione o botão "SELECT" ([F3]) para selecionar o conjunto de cliques a ser movido.
3. Use os botões "↶" e "↷" ([F1] e [F2]) e os controladores [-][+] para mover o conjunto de cliques selecionado.
4. Depois de mover o conjunto de cliques para a posição desejada, pressione o botão "INSERT" ([F3]).



Pressionar o botão "INSERT" ([F3]) define a ordem reorganizada e altera os números de cliques de acordo.

Clear Inicializa o conjunto de cliques selecionado.



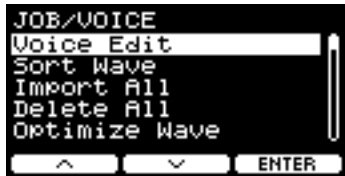
Procedimento

1. Use os controladores [-][+] para selecionar o clique a ser inicializado.
2. Pressione o botão "CLEAR" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.
3. Pressione o botão "YES" ([F1]) para inicializar o conjunto de cliques selecionado.
Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a inicialização e retornar à tela na etapa 1.
"Completed" é exibido quando o processo Initialization (Inicialização) é concluído, e a tela retorna à tela Clear (Apagar).

User Voice

MENU/Job/User Voice

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

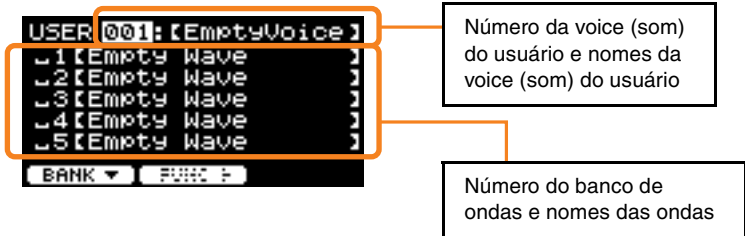


Voice Edit

Edita vozes (sons) de usuário. Nesse local, você pode adicionar arquivos de áudio, excluir ondas, alterar o nome das vozes (sons) de usuário, inicializar vozes (sons) do usuário e definir o intervalo de velocidade de cada onda.

Cada voice (som) do usuário tem 10 bancos de onda.

Para adicionar um arquivo de áudio, conecte a unidade flash USB que contém o arquivo de áudio ao terminal [USB TO DEVICE].



Procedimento

● **Edição de vozes (sons) de usuário**

Se o cursor estiver no número do banco de ondas, pressione "BANK" ([F1]) quantas vezes forem necessárias para passar para o número da voice (som) do usuário.


Não é possível editar vozes (sons) do usuário sem arquivos de áudio.

- 1. Use os controladores [-][+] para selecionar a voice (som) do usuário a ser editada.**
- 2. Pressione o botão "FUNC" ([F2]) para escolher o tipo de edição que deseja fazer.**

DELETE	Inicialize a voice (som) do usuário (exclua todas as ondas)
NAME	Salve usando um novo nome

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

3. Comece a edição.

DELETE	Quando a tela de confirmação for exibida, pressione o botão "YES" ([F1]). Pressione o botão "NÃO" ([F3]) para cancelar as alterações.
NAME	Use os controladores [-][+] para selecionar um caractere e use os botões "◀" e "▶" ([F1] e [F3]) para mover o cursor para a posição do próximo caractere. Um nome de voice (som) do usuário com até 16 caracteres pode ser atribuído.  <p>Quando terminar de inserir todos os caracteres, pressione o botão "OK" ([F2]).</p>

● Edição de bancos de ondas


Se o cursor estiver no número do banco de ondas, pressione "BANK" ([F1]) várias vezes para passar para o número da voice (som) do usuário. Não é possível editar voices (sons) do usuário sem arquivo de áudio importado.

1. Use os controladores [-][+] para selecionar a voice (som) do usuário a ser editada.


2. Pressione o botão "BANK" ([F1]) para escolher um banco de ondas.

Você pode ouvir sons quando um banco de ondas com ondas é selecionado.

3. Pressione o botão "FUNC" ([F2]) para escolher o tipo de edição que deseja fazer.


	Ouvir sons
IMPORT	Adicionar
DELETE	Excluir
LO/HI	Especificar as extremidades superior e inferior do intervalo de velocidade de cada onda
SPLIT	Dividir automaticamente o intervalo de velocidade da onda de acordo com o número de ondas atribuído à voice (som). Quando houver ondas em vários bancos de ondas, use essa configuração para dividir o intervalo de velocidade em tamanhos iguais de acordo com o número de ondas e atribua uma onda a cada intervalo, começando com o número mais baixo.
NAME	Salve usando um novo nome

4. Pressione o botão [F3].

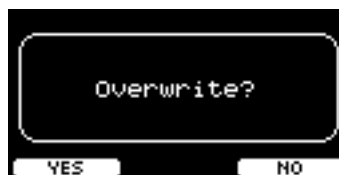
Você pode ouvir um som usando "  " (Audition). Esse som de audição não é afetado pela configuração Velocidade da audição.

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

5. Comece a edição.

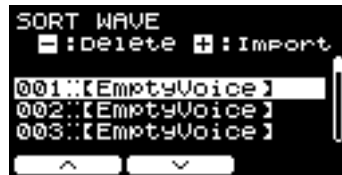
IMPORT	<p>Selecione um arquivo na tela de confirmação e pressione o botão "SIM" ([F1]). Pressione o botão "NÃO" ([F3]) para cancelar as alterações.</p>
DELETE	<p>Na tela de confirmação, pressione o botão "YES" ([F1]). Pressione o botão "NÃO" ([F3]) para cancelar as alterações.</p>
LO/HI	<p>Selecione o destino da edição (Low (Greve) ou High (Agudo)) com [F3] e defina o valor com os controladores [-][+]. Você também pode usar com o botão giratório [COMP] para definir o valor mais baixo e o botão giratório [EFFECT] para definir o valor mais alto.</p>
SPLIT	<p>Quando a tela de confirmação for exibida, pressione o botão "YES" ([F1]). Pressione o botão "NÃO" ([F3]) para cancelar as alterações.</p>
NAME	<p>Use os controladores [-][+] para selecionar um caractere e use os botões "◀" e "▶" ([F1] e [F3]) para mover o cursor para a posição do próximo caractere. Um nome de onda com até 16 caracteres pode ser atribuído.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Quando terminar de inserir todos os caracteres, pressione o botão "OK" ([F2]).</p>

Se uma onda já tiver sido carregada no banco selecionado ou se já existir um arquivo com o mesmo nome de arquivo, a tela de confirmação de substituição será exibida.



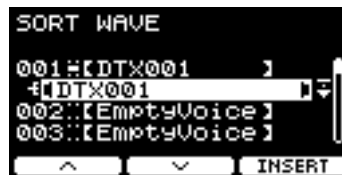
Se não desejar substituir, pressione o botão "NO" ([F3]) para retornar à tela anterior.

Tela	Parâmetro	Descrição
	Sort Wave	Classifica a ordem das ondas em uma voice (som) do usuário.



Procedimento

1. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover o cursor.
2. Pressione o botão "SELECT" ([F3]) para selecionar a onda a ser movida.
O botão "SELECT" ([F3]) aparece quando um banco de ondas com ondas é selecionado.
3. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover a onda selecionada.
4. Depois de mover a onda para a posição desejada, pressione o botão "INSERT" ([F3]).



Pressionar o botão "INSERT" ([F3]) define a ordem reorganizada e altera os números de banco de ondas corretamente.

Além disso, enquanto uma voice (som) ou onda estiver selecionada, você poderá usar o botão [-] para excluí-la ou o botão [+] para importar um arquivo de áudio.

Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

Import All

Importa todos os arquivos de áudio salvos no diretório raiz da unidade flash USB para a memória de onda do módulo da série PRO.



Procedimento

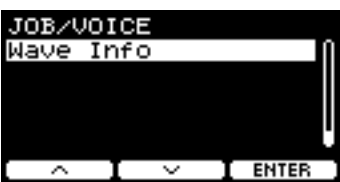
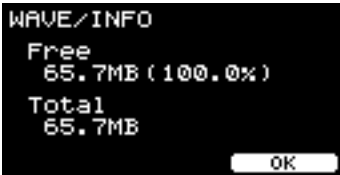
1. Pressione o botão "IMP TYPE" ([F1]) para selecionar o tipo de importação.

TO EMPTY	Importa cada arquivo de áudio para a voice (som) do usuário disponível de menor número.
TO 1VCE	Importa, no máximo, 10 arquivos de áudio para a voice (som) do usuário selecionada.
BY NAME	Importa arquivos de áudio usando o nome de arquivo para especificar o destino.
SEL FILE	Importa um arquivo selecionado especificando o destino. Vários arquivos podem ser importados.

2. Faça a predefinição antes da importação.



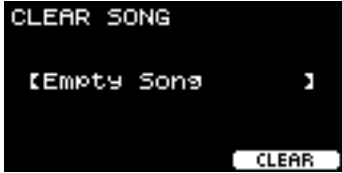
TO EMPTY	
TO 1VCE	Use os controladores [-][+] para selecionar uma voice (som) do usuário a ser importada.
BY NAME	<p>Prepare um arquivo com o número de voice (som) do usuário (001 a 100) e o número do banco de ondas (01 a 10) adicionados ao início do nome do arquivo e salve-o em uma unidade flash USB.</p> <p>Exemplo: Importando "DTX.wav" para a voice (som) do usuário 5 no banco de ondas 3 00503DTX.wav</p>
SEL FILE	<ol style="list-style-type: none"> Use os controladores [-][+] para selecionar um arquivo a ser importado. Pressione o botão "CHECK" ([F2]) para colocar uma marca de seleção ao lado de "Import". Use os controladores [-][+] para selecionar uma voice (som) do usuário a ser importada. Use o botão "←" ([F2]) para mover o cursor. Use os controladores [-][+] para selecionar um banco de ondas a ser importado. Sons serão reproduzidos quando um banco de ondas com ondas for selecionado. Use o botão "←" ([F2]) para mover o cursor. <p>Se uma marca de seleção for colocada ao lado do arquivo selecionado na etapa 1, você poderá pressionar o botão "UNCHECK" ([F2]) para remover a marca.</p>

Tela	Parâmetro	Descrição
		<p>3. Pressione o botão "IMPORT" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.</p> <p>4. Pressione o botão "YES" ([F1]) para importar. Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a importação e retornar à tela na etapa 1.</p> <p>Pressione o botão "CANCEL" ([F3]) durante a importação para interromper a importação e retornar à tela na etapa 1.</p> <p>"Completed" é exibido quando o processo Import (Importar) é concluído, e a tela retorna à tela Import All (Importar tudo).</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>Nem todos os arquivos podem ser importados, dependendo da condição ou do número de arquivos de áudio.</p>
	Delete All	<p>Exclui todas as ondas da memória de onda interna do módulo da série PRO.</p> <div data-bbox="884 853 1227 1021" data-label="Image"> </div> <p>Procedimento</p> <p>1. Pressione o botão "DELETE" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.</p> <p>2. Pressione o botão "YES" ([F1]) para excluir todas as ondas. Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a exclusão e retornar à tela na etapa 1.</p> <p>"Completed" é exibido quando o processo Deletion (Exclusão) é concluído, e a tela retorna à tela Delete All (Apagar tudo).</p>
	Optimize Wave	<p>Otimiza a memória de onda do módulo da série PRO. A otimização reorganiza o conteúdo da memória para tornar o uso do espaço da memória mais eficiente. Otimizar a memória aumenta a quantidade de espaço livre contígua.</p> <div data-bbox="884 1525 1227 1693" data-label="Image"> </div> <p>Procedimento</p> <p>1. Pressione o botão "OPTIMIZE" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.</p> <p>2. Pressione o botão "YES" ([F1]) para otimizar a memória. Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a otimização e retornar à tela na etapa 1.</p> <p>"Completed" é exibido quando o processo Optimization (Otimização) é concluído, e a tela retorna à tela Optimize (Otimizar).</p>

Tela	Parâmetro	Descrição
	<p>Wave Info</p>	<p>Exibe o uso da memória de onda do módulo da série PRO.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>O exemplo de tela aqui é do DTX-PRO.</p> </div> </div> <p>Total: Tamanho total da memória (MB) Exibe o tamanho total da memória em unidades de MB (megabytes).</p> <p>Free: Espaço livre na memória (MB) (espaço livre na memória (%)) O espaço livre é exibido em unidades de MB (megabytes). Além disso, o espaço livre da memória inteira é exibido em forma de porcentagem (%). A memória fragmentada poderá impedir a importação de arquivos de áudio mesmo quando houver espaço suficiente. Nesses casos, o uso de Optimize Wave para a otimização da memória pode resolver o problema.</p> <p>OBSERVAÇÃO As unidades usadas para indicar capacidade mudam de acordo com o tamanho da memória (KB: kilobyte, MB: megabyte).</p>


Training

MENU/Job/Training

Tela	Parâmetro	Descrição
	Import SMF	<p>Importa uma música de usuário (arquivo SMF).</p> <p>Procedimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecione o arquivo SMF que deseja importar. 2. Use os botões "←" e "→" ([F1] e [F2]) para selecionar um arquivo a ser importado.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Pressione o botão "IMPORT" ([F3]) para iniciar a importação. Selecione a música de treinamento número 1 para começar a tocar a música importada. (No entanto, a música importada não pode ser usada para Song Part Gate ou Song Score Gate.)
	Clear	<p>Inicializa uma música do usuário.</p>  <p>Procedimento</p> <p>Pressione o botão "CLEAR" ([F3]) para inicializar a música de usuário.</p>

Recorder

MENU/Job/Recorder

Tela	Parâmetro	Descrição
	Export Audio	Salva os dados de áudio gravados no gravador interno em uma unidade flash USB.

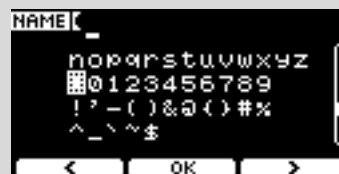


Procedimento

1. Para adicionar um nome ao arquivo, pressione o botão "NAME" ([F2]) e insira um nome.

- Como inserir o nome do arquivo

1. Use os controladores [-][+] para selecionar um caractere e use os botões " < " e " > " ([F1] e [F3]) para mover o cursor para a posição do próximo caractere. Um nome de arquivo com até 16 caracteres pode ser atribuído.






2. Quando terminar de inserir todos os caracteres, pressione o botão "OK" ([F2]).

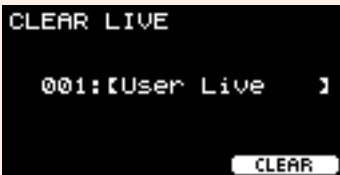
2. Pressione o botão "EXPORT" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.
3. Pressione o botão "YES" ([F1]) para exportar. Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a exportação e retornar à tela na etapa 1. "Completed" é exibido quando o processo Export (Exportar) é concluído, e a tela retorna à tela Export (Exportar).

AVISO

- Os dados gravados serão perdidos quando a alimentação for desligada ou quando a operação de redefinição de fábrica for feita.
- Os dados de áudio não são armazenados em backup nos arquivos "All".

PROX LiveSet**MENU/Job/LiveSet**

Tela	Parâmetro	Descrição
	Sort	Classifica a ordem das Live Sets do usuário.
		
<p>Procedimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover o cursor. 2. Pressione o botão "SELECT" ([F3]) para selecionar a Live Set a ser movida. 3. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) e os controladores [-][+] para mover a Live Set selecionada. 4. Depois de mover a Live Set para a posição desejada, pressione o botão "INSERT" ([F3]). 		
		
<p>Pressionar o botão "INSERT" ([F3]) define a ordem reorganizada e altera os números da Live Set corretamente.</p>		
	Clear	Inicializa a Live Set selecionada.

**Procedimento**

1. Use os controladores [-][+] para selecionar a Live Set a ser inicializada.
2. Pressione o botão "CLEAR" ([F3]), e a tela de confirmação será exibida.
3. Pressione o botão "YES" ([F1]) para inicializar a Live Set selecionada.
Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a inicialização e retornar à tela na etapa 1.
"Completed" é exibido quando o processo Initialization (Inicialização) é concluído, e a tela retorna à tela Clear (Apagar).

File

É necessário ter conhecimento dos termos para compreender as funções e operações da seção **Menu/File**. Esta seção explica a terminologia usada na seção **MENU/File**.

● Arquivo

O termo "arquivo" é usado para definir um conjunto de dados salvos em uma unidade flash USB. A troca de dados entre os módulos da série PRO e uma unidade flash USB é feita na forma de arquivos.

● Nome do arquivo

O nome dado ao arquivo é chamado de nome do arquivo. Nomes de arquivos são importantes para diferenciar os arquivos. Além disso, o mesmo nome não pode ser usado no mesmo diretório. Embora os computadores gerenciem nomes longos e até mesmo incluam caracteres que não são em inglês, os módulos da série PRO só usam caracteres alfanuméricos.

● Extensões

O "ponto + três letras", por exemplo, ".wav", no final do nome do arquivo é chamado de "extensão de arquivo". A extensão indica o tipo de arquivo. Os arquivos que os módulos da série PRO usam têm uma extensão ".bin", que não é exibida na tela dos módulos da série PRO.

● Tamanho do arquivo

Refere-se ao tamanho do arquivo. O tamanho do arquivo é determinado pela quantidade de dados salvos no arquivo. O tamanho do arquivo é medido em unidades indicadas com B (byte). Arquivos grandes, bem como a capacidade da memória dos dispositivos, são representados com o uso de unidades de KB (kilobytes), MB (megabytes) e GB (gigabytes). 1 KB = 1.024 B, 1 MB = 1.024 KB, e 1 GB = 1.024 MB.

● Formato

A inicialização de unidades flash USB é conhecida como "formatação". Ao formatar uma unidade flash USB usando os módulos da série PRO, todos os arquivos e diretórios (pastas) são apagados.

● Salvar, carregar

"Salvar" refere-se à gravação de dados em uma unidade flash USB. "Carregar" refere-se à leitura dos arquivos contidos em uma unidade flash USB.

OBSERVAÇÃO

- Os módulos da série PRO gerenciam no máximo 1.000 arquivos ".wav" e 1.000 arquivos ".bin".
- Os arquivos do DTX-PRO salvos em uma unidade flash USB podem ser carregados no DTX-PROX, mas a reprodução das configurações salvas pode não ser totalmente precisa.

MENU/File



Save

Load

Rename

Delete

Format

Memory Info

Save

MENU/File/Save

Descrição

Salva o arquivo em uma unidade flash USB.



Procedimento

1. Conectar uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE].
2. Navegar por *MENU/File/Save*.
A tela a seguir é exibida.



3. Selecionar Type (tipo de arquivo).

- 3-1. Use os controladores [-][+] para selecionar o tipo para o arquivo que deseja salvar.

Configuração	
<i>All</i>	Todos os dados (todos os kits de usuário, todas as ondas, configurações do trigger, dados do utilitário)
<i>AllKit</i>	Todos os dados do kit do usuário, as ondas usadas para todos os kits
<i>OneKit</i>	Dados do kit do usuário selecionado, as ondas usadas para o kit selecionado
<i>Trigger</i>	Configurações do trigger

AVISO

- As músicas gravadas com o gravador (memória interna) não são salvas nos arquivos "All". Use *MENU/Job/Recorder/Export Audio* para salvar os dados gravados pelo gravador como um arquivo.
 - Como todos os quatro tipos de arquivos são salvos como arquivos usando a mesma extensão (.bin), não use o mesmo nome de arquivo ao salvar, mesmo se você alterar o tipo de arquivo. Usar o mesmo nome de arquivo pode resultar na substituição do outro arquivo.
- 3-2. Para *OneKit*, selecione o kit que você deseja salvar. Pressione o botão "F1" para mover o cursor para o número do kit e use os controladores [-][+] para selecionar o kit a ser salvo. Se o kit tiver ondas do usuário, elas também serão salvas.

4. Inserir um nome para o arquivo a ser salvo.

4-1. Pressione o botão "↵" ([F1]) para mover o cursor até o nome do arquivo.



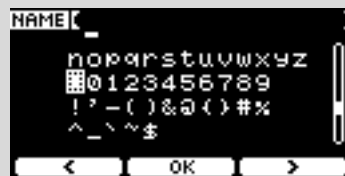
4-2. Para salvar o arquivo usando outro nome, pressione o botão "NAME" ([F2]).



A tela NAME será exibida.

• Como inserir o nome do arquivo

1. Use os controladores [-][+] para selecionar um caractere e use os botões " < " e " > " ([F1] e [F3]) para mover o cursor para a posição do próximo caractere. Um nome de arquivo com até 16 caracteres pode ser atribuído.

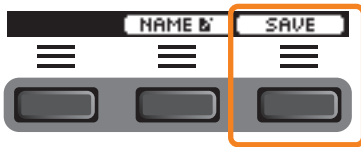


2. Quando terminar de inserir todos os caracteres, pressione o botão "OK" ([F2]).

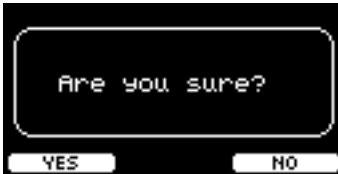
Para substituir o arquivo, pressione o botão "↵" ([F1]) para mover o cursor até o nome do arquivo e use os controladores [-][+] para selecionar o arquivo que deseja substituir.

5. Salvar o arquivo.

5-1. Pressione o botão "SAVE" ([F3]).

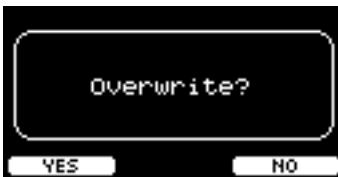


A tela de confirmação Save será exibida.



5-2. Para salvar o arquivo, pressione o botão "YES" ([F1]). Para salvar usando outro nome, pressione o botão "NO" ([F3]), e a tela retornará na etapa 2.

Se já existir um arquivo com o mesmo nome, a tela de confirmação de substituição, conforme mostrado abaixo, aparecerá.



Para salvar o arquivo usando outro nome, pressione o botão "NO" ([F3]), e a tela retornará na etapa 2.

6. Pressione o botão "YES" ([F1]) para salvar.



A mensagem mostrada abaixo é exibida durante o processo Save (Salvar).



Pressionar o botão "CANCEL" ([F3]) durante o processo Save (Salvar) interrompe o processo, e a tela retorna na etapa 2.

AVISO

Não desconecte a unidade flash USB do terminal [USB TO DEVICE] nem desligue a alimentação dos módulos da série PRO enquanto o arquivo estiver sendo salvo. Isso pode causar mau funcionamento dos módulos da série PRO ou corromper a memória na unidade flash USB.

"Completed" é exibido quando o processo Save (Salvar) é concluído, e a tela retorna na etapa 2.

Load

MENU/File/Load

Descrição

Carrega (importa) um arquivo salvo em uma unidade flash USB para o módulo da série PRO.



Depois de mover os arquivos para um computador para gerenciamento de arquivos, mova os arquivos de volta para o diretório raiz da unidade flash USB.

OBSERVAÇÃO

Os módulos da série PRO não carregarão o arquivo se ele estiver em um subdiretório (pasta).

Procedimento

1. Conecte a unidade flash USB contendo os arquivos salvos com os módulos da série PRO ao terminal [USB TO DEVICE].
2. Acesse *MENU/File/Load*.
A tela a seguir é exibida.



3. Selecionar Type (tipo de arquivo).

- 3-1. Use os controladores [-][+] para selecionar o tipo de arquivo que deseja carregar.

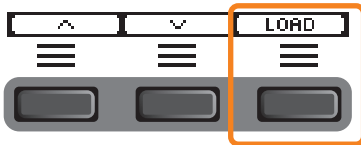
Setting	
All	Todos os dados (todos os kits de usuário, todas as ondas, configurações do trigger, dados do utilitário)
AllKit	Todos os dados do kit do usuário, as ondas usadas para todos os kits
OneKit	Dados do kit do usuário selecionado, as ondas usadas para o kit selecionado
Trigger	Configurações do trigger

4. Selecione o arquivo que deseja carregar.

4-1. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover o cursor até "File" e, em seguida, use os controladores [-][+] para selecionar o arquivo que deseja carregar. Somente os arquivos que corresponderem com o tipo de arquivo selecionado estarão disponíveis para serem carregados.

4-2. Para *OneKit*, selecione o kit que você deseja que *OneKit* carregue. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover o cursor até o número do kit e, em seguida, use os controladores [-][+] para selecionar o arquivo que deseja carregar. Se o kit tiver ondas do usuário, elas também serão carregadas.

5. Pressione o botão "LOAD" ([F3]).

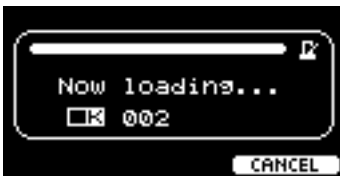


A tela de confirmação Load será exibida.



6. Pressione o botão "YES" ([F1]) para carregar.

A mensagem mostrada abaixo é exibida durante o processo de carregamento.



Pressione o botão "CANCEL" ([F3]) durante o processo de carregamento e a tela retornará na etapa 2.

AVISO

Não desconecte a unidade flash USB do terminal [USB TO DEVICE] nem desligue a alimentação dos módulos da série PRO enquanto o arquivo estiver sendo carregado. Isso pode causar mau funcionamento dos módulos da série PRO ou corromper a memória na unidade flash USB.

"Completed" é exibido quando o processo Load (Carregar) é concluído, e a tela retorna na etapa 2.

Rename

MENU/File/Rename

Descrição

Renomeia o arquivo salvo em uma unidade flash USB.



Procedimento

1. Conecte a unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE].
2. Acesse **MENU/File/Rename**.

A tela a seguir é exibida.



3. Selecione o tipo para o arquivo que você deseja renomear.

3-1. Use os controladores [-][+] para selecionar o tipo para o arquivo que deseja renomear.

Configuração	
All	Todos os dados (todos os kits de usuário, todas as ondas, configurações do trigger, dados do utilitário)
AllKit	Todos os dados do kit do usuário, as ondas usadas para todos os kits
OneKit	Dados do kit do usuário selecionado, as ondas usadas para o kit selecionado
Trigger	Configurações do trigger
Wav	Ondas

4. Selecione o arquivo a ser renomeado.

4-1. Pressione o botão "F2" para mover o cursor até "**File**".

4-2. Use os controladores [-][+] para selecionar o arquivo a ser renomeado.

5. Defina um novo nome para o arquivo.

Pressione o botão "↵" ([F2]) para mover o cursor para a parte inferior da tela.

Pressione o botão "Name" ([F2]) para exibir a tela NAME.

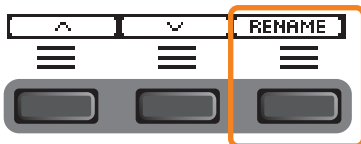
● Como inserir o nome do arquivo

1. Use os controladores [-][+] para selecionar um caractere e use os botões "⏪" e "⏩" ([F1] e [F3]) para mover o cursor para a posição do próximo caractere. Um nome de arquivo com até 16 caracteres pode ser atribuído.

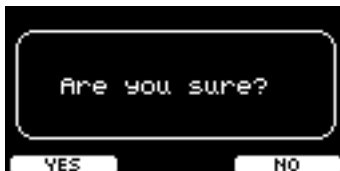


2. Depois de inserir todos os caracteres, pressione o botão "OK" ([F2]).

6. Pressione o botão "RENAME" ([F3]).



A tela de confirmação Rename será exibida.



7. Pressione o botão "YES" ([F1]) para mudar o nome.

AVISO

Não desconecte a unidade flash USB do terminal [USB TO DEVICE] nem desligue a alimentação dos módulos da série PRO enquanto o arquivo estiver sendo renomeado. Isso pode causar mau funcionamento dos módulos da série PRO ou corromper a memória na unidade flash USB.

"Completed" é exibido quando o processo Rename (Renomear) é concluído, e a tela retorna na etapa 2.

Delete

MENU/File/Delete

Descrição

Apaga um arquivo salvo em uma unidade flash USB.



Procedimento

1. Conecte a unidade flash USB contendo os arquivos que você deseja excluir usando os módulos da série PRO ao terminal [USB TO DEVICE].
2. Acesse *MENU/File/Delete*.

A tela a seguir é exibida.



3. Selecione o tipo de arquivo (*Type*) a ser excluído.

3-1. Use os botões " \uparrow " e " \downarrow " ([F1] e [F2]) para mover o cursor até "*Type*".

3-2. Use os controladores [-][+] para selecionar o tipo de arquivo.

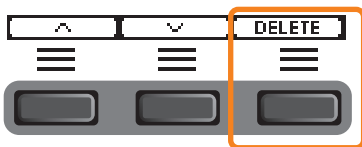
Configuração	
<i>All</i>	Todos os dados (todos os kits de usuário, todas as ondas, configurações do trigger, dados do utilitário)
<i>AllKit</i>	Todos os dados do kit do usuário, as ondas usadas para todos os kits
<i>OneKit</i>	Dados do kit do usuário selecionado, as ondas usadas para o kit selecionado
<i>Trigger</i>	Configurações do trigger
<i>Wav</i>	Ondas

4. Use os botões " \uparrow " e " \downarrow " ([F1] e [F2]) para mover o cursor até "*File*".

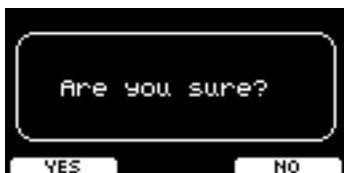
5. Use os controladores [-][+] para selecionar o arquivo a ser excluído.

Dependendo dos arquivos selecionados na etapa 3, somente os arquivos que podem ser excluídos serão mostrados.

6. Pressione o botão "DELETE" ([F3]).



A tela de confirmação Delete (Excluir) será exibida.



7. Pressione o botão "YES" ([F1]) para excluir o arquivo.



AVISO

Não desconecte a unidade flash USB do terminal [USB TO DEVICE] nem desligue a alimentação dos módulos da série PRO enquanto o arquivo estiver sendo excluído. Isso pode causar mau funcionamento dos módulos da série PRO ou corromper a memória na unidade flash USB.

"Completed" é exibido quando o processo Delete (Excluir) é concluído, e a tela retorna à etapa 2.

Format

MENU/File/Format

Descrição

Às vezes, as unidades flash USB não podem ser usadas no estado em que se encontram. Nesses casos, siga os procedimentos mostrados abaixo para formatar a unidade.



AVISO

A formatação apaga todos os dados contidos na unidade flash USB. Antes da formatação, verifique se a unidade flash USB não contém dados importantes.

Procedimento

1. Conecte a unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE].

2. Acesse MENU/File/Format.

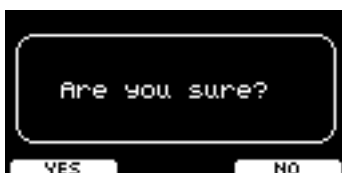
A tela a seguir é exibida.



3. Pressione o botão "FORMAT" ([F3]).



A tela de confirmação Format USB flash drive será exibida.



4. Pressione o botão "YES" ([F1]) para formatar.



AVISO

Não desconecte a unidade flash USB do terminal [USB TO DEVICE] nem desligue a alimentação dos módulos da série PRO enquanto a unidade flash USB estiver sendo formatada. Isso pode causar mau funcionamento dos módulos da série PRO ou corromper a memória na unidade flash USB.

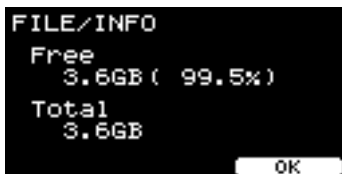
"Completed" é exibido quando o processo Format (Formatar) é concluído, e a tela retorna na etapa 2.

Memory Info

MENU/File/Memory Info

Descrição

Mostra o uso da memória da unidade flash USB.



Free: Espaço livre na memória (MB) (espaço livre na memória (%))
O espaço livre é exibido em unidades de MB (megabytes). Além disso, o espaço livre da memória inteira é exibido em forma de porcentagem (%).

Total: Tamanho total da memória (MB)
Exibe o tamanho total da memória em unidades de MB (megabytes).

OBSERVAÇÃO

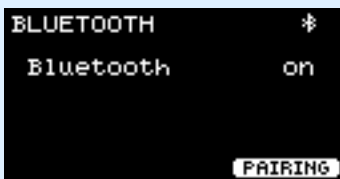
As unidades usadas para indicar capacidade mudam de acordo com o tamanho da memória (KB: kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte).

PROX-com-Bluetooth Bluetooth

MENU/Bluetooth

Descrição

Define as configurações de *Bluetooth*.




● Emparelhamento

Pressione PAIRING ([F3]).

No dispositivo inteligente, selecione "DTX-PROX AUDIO" como o nome do dispositivo a ser conectado.

OBSERVAÇÃO

Também é possível emparelhar dispositivos mantendo pressionado o botão [MENU].

Assim que o emparelhamento for concluído, um ícone de *Bluetooth* () aparecerá na tela superior de cada modo e no canto superior direito da tela *MENU/Bluetooth*.



Se ocorrer uma falha no emparelhamento, primeiro remova a entrada "DTX-PROX AUDIO" registrada no dispositivo conectado, como um smartphone, e emparelhe os dispositivos novamente.

● Ativar/Desativar a função *Bluetooth*

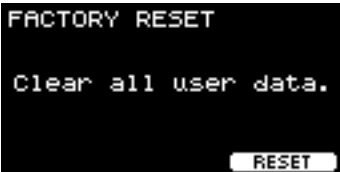
Use os controladores [-][+] para ativar/desativar o *Bluetooth*.

Concluída a configuração, pressione [EXIT] para retornar à tela superior MENU.

Factory Reset

Restaura todos os dados nas configurações do usuário (kits do usuário, configurações do trigger, ondas, utilitário, memória interna do gravador) para as configurações padrão de fábrica.

MENU/Factory Reset

Tela	Parâmetro	Descrição
	Factory Reset	<p>AVISO</p> <p>Uma redefinição de fábrica apaga todos os dados nas configurações do usuário, restaurando-os para as configurações padrão de fábrica. Salve os dados importantes em uma memória flash USB antes de realizar esse processo (página 87).</p>

Restauração para as configurações padrão

1. Acesse MENU/Factory Reset.

A tela a seguir é exibida.



2. Pressione o botão "RESET" ([F3]).



A tela de confirmação Factory Reset (Redefinição de fábrica) será exibida.



Tela	Parâmetro	Descrição
------	-----------	-----------

3. Pressione o botão "YES" ([F1]) para fazer a redefinição de fábrica.

Se não desejar fazer a redefinição de fábrica, pressione o botão "NO" ([F3]).



A mensagem a seguir é exibida durante a operação.




Após a restauração das configurações de fábrica, o assistente de configuração do trigger será exibido.



Version

MENU/Version

Tela	Descrição
	<p>Mostra a versão do firmware.</p> <p>O firmware deste produto pode ser atualizado de tempos em tempos para melhorar a funcionalidade e a operabilidade. Confira o site a seguir para obter a versão mais recente.</p> <p>https://download.yamaha.com/</p>

Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do Inst

Você pode importar um arquivo de áudio para reprodução como Inst.

Selecione um arquivo de áudio salvo em uma unidade flash USB para importar para os módulos da série PRO.

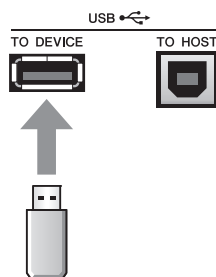
1. Salve o arquivo de áudio do computador no diretório raiz de uma unidade flash USB.

Condições do arquivo de áudio: formato *wav*

OBSERVAÇÃO

- Observe que alguns arquivos de áudio no formato *wav* podem não ser importados.
- Os módulos da série PRO não reconhecerão o arquivo de áudio se ele estiver em uma pasta.
- Você também pode importar um arquivo de áudio como voice (som). Ao fazer isso, você pode reproduzir uma onda diferente para cada zona.
- Em *MENU/Job/User voice*, você pode importar vários arquivos de áudio em uma única voice (som) do usuário para reproduzir diferentes ondas em resposta à velocidade.

2. Conecte uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] no painel traseiro.



PRO

3. Pressione o botão abaixo de "INST" ([F1]).

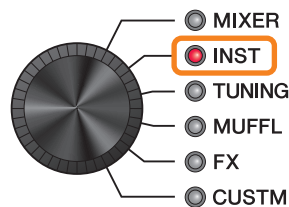


A tela Inst Selection será exibida.



PROX

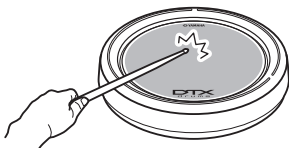
3. Coloque o botão giratório de seleção em "INST".



A tela INST será exibida.



4. Toque no pad de bateria para o qual você deseja importar um arquivo de áudio.



Verifique se o nome do pad em que você tocou é mostrado na tela Inst Selection.

PRO

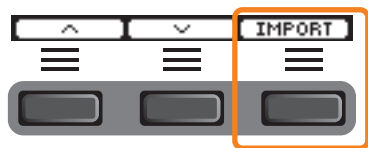


PROX

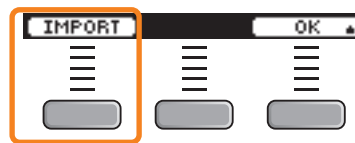


5. Pressione o botão abaixo de "IMPORT" ([F3] no DTX-PRO ou [F1] no DTX-PROX).

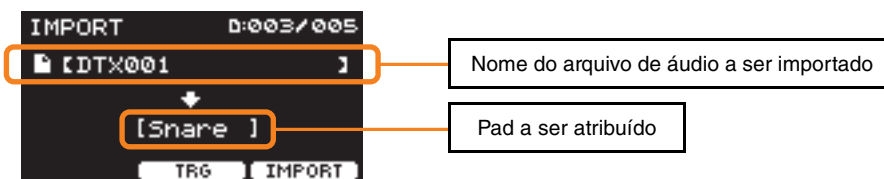
PRO



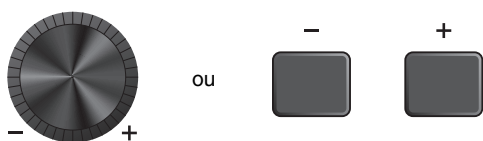
PROX



A tela IMPORT será exibida.

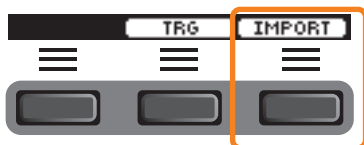


6. Use os controladores [-][+] para selecionar um arquivo a ser importado.

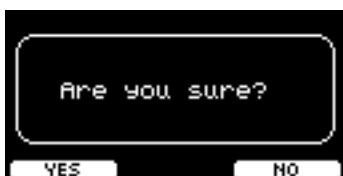


Você pode alterar a seleção do pad pressionando o botão "TRG" ([F2]) ou tocando no pad.

7. Pressione o botão abaixo de "IMPORT" ([F3]).



A tela de confirmação Import será exibida.



8. Pressione o botão "YES" ([F1]) para importar.

Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a importação e retornar a tela na etapa 5. Pressione o botão "CANCEL" ([F3]) durante a importação para interromper a importação e retornar a tela na etapa 5.



"*Completed*" é exibido quando o processo Import (Importar) é concluído, e, no DTX-PRO, a tela retorna para a tela de importação; no DTX-PROX, a tela retorna àquela mostrada antes de usar o botão giratório de seleção. Depois de importar, armazene as configurações.

Modo CLICK

Com o botão abaixo de "SETTING" ([F3]), você pode alterar outras configurações, como batida, configurações de temporizador, tipo de som do clique e destinos de saída.



Lista de funções de SETTING ([F3])

CLICK




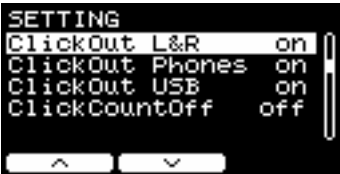
- [F1] TAP
- [F2] VOLUME
- [F3] SETTING
 - SoundSet
 - Beat
 - Timer

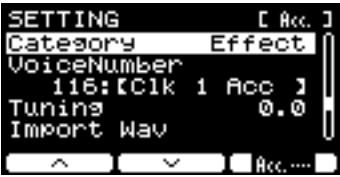
 - ClickOut L&R
 - ClickOut Phones
 - ClickOut USB
 - ClickCountOff

 - Voice Category
 - VoiceNumber
 - Tuning
 - Import Wav

Descrição dos parâmetros de SETTING ([F3])

CLICK/SETTING

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	SoundSet	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	Altera os sons do clique (Acc e batidas) como um conjunto.
	Beat	1/4–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16	Escolhe uma fórmula de compasso para o clique.
	Timer	OFF, 00:30–60:00 (acréscimos de 30 segundos)	Use esse parâmetro para definir o temporizador. O status do temporizador é exibido na tela CLICK.
			
			<p>Para iniciar o temporizador, pressione o botão [START/STOP] no DTX-PRO ou pressione o botão [CLICK] no DTX-PROX. O tempo restante será exibido enquanto o temporizador estiver em uso.</p>
			
			<p>Pressione o botão abaixo de "+30 SEC" ([F3]) enquanto o temporizador estiver em uso para prorrogar o temporizador por 30 segundos.</p>
	ClickOut		Define se os sons do clique são transmitidos para cada conector (on) ou não (off).
	L&R	on, off	Altera a saída para os conectores OUTPUT [R] e [L/MONO].
	Phones		Altera a saída para o conector Phones.
	USB		Altera a saída para o terminal [USB TO HOST].
	ClickCountOff	off, 1, 2	Define o som do clique para ser interrompido depois de um ou dois compassos. Quando estiver definido como off , o som do clique continuará sendo reproduzido.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
 <p>Se "Acc..." ou outros nomes aparecerem no canto inferior direito da tela, pressione o botão abaixo dele ([F3]) para selecionar a duração do clique que deseja definir. A duração selecionada do clique será exibida no canto superior direito do visor.</p>			<p>Você pode definir uma voice (som) diferente ou alterar a afinação de cada duração do clique (Acc e batidas). Você também pode importar um arquivo de áudio para usar como som do clique.</p>
	Category	<i>Kick1, Kick2, Snare1, Snare2, Tom1, Tom2, Cymbal1, Cymbal2, HiHat1, HiHat2, Perc, Effect, User</i>	Selecione a categoria de voice (som) do som do clique.
	VoiceNumber	0 (sem atribuição) – O valor depende da categoria de voice (som). (Consulte Data List (Lista de dados))	Selecione o número da voice (som) do clique.
	Tuning	-24.0 – 0.0 – +24.0	Defina a afinação da voice (som) selecionada para o clique. 0,1 corresponde a 10 centésimos.
	Import Wav		Consulte " Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do clique ".

Reprodução de arquivos de áudio importados como sons do clique

Você pode carregar arquivos de áudio (.wav) de uma unidade flash USB para reproduzi-los como sons de clique na duração desejada.

Procedimento

1. Salve o arquivo de áudio do computador no diretório raiz de uma unidade flash USB.

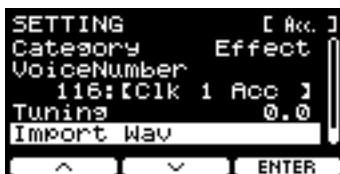
Condições do arquivo de áudio: formato **wav**

OBSERVAÇÃO

- Observe que alguns arquivos de áudio no formato **wav** podem não ser importados.
- Os módulos da série PRO não reconhecerão o arquivo de áudio se ele estiver em uma pasta.

2. Conecte uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] no painel traseiro.

3. Pressione o botão "ENTER" ([F3]) na tela *Click/SETTING/Import Wav*.



- PRO** Botão [CLICK] → SETTING([F3]) → *Import Wav*
- PROX** Seleção de modo "CLICK" → SETTING([F3]) → *Import Wav*

4. Use os controladores [-][+] para selecionar o arquivo de áudio que você deseja importar e pressione o botão abaixo de "Acc." ou outros nomes ([F2]) para escolher o ritmo para o qual deseja usar o arquivo de áudio.



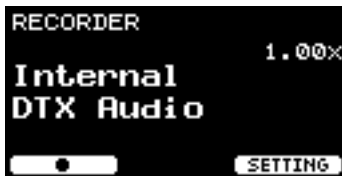
5. Pressione o botão abaixo de "IMPORT" ([F3]).

6. Quando a tela de confirmação for exibida, pressione o botão "YES" ([F1]). Se não desejar importar, pressione o botão "NO" ([F3]) para retornar à tela anterior.



Modo RECORDER

Você pode usar o botão abaixo de "SETTING" ([F3]) para mudar outras configurações, como a velocidade de reprodução e a fonte de gravação.



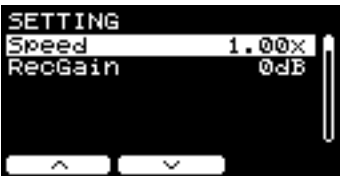
Lista de funções de SETTING ([F3])


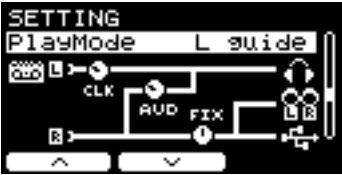
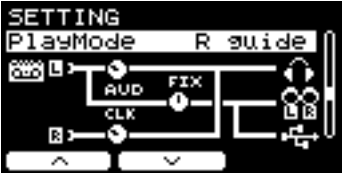
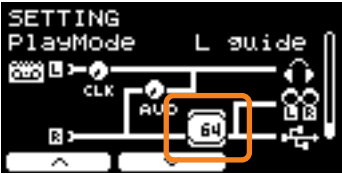
Recorder (Select audio)

- [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

Descrição dos parâmetros de SETTING ([F3])

RECORDER/SETTING





Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Speed	0.50x–1.50x	Define a velocidade da reprodução.
	RecGain	-18dB, -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB, +18dB	Define o ganho de entrada da gravação.
	RecordingSource		Seleciona a fonte de gravação. Use os botões “←” e “→” para mover o cursor. Depois, use os controladores [-][+] para ativar (colocar uma marca de seleção para gravar) ou desativar (remover uma marca de seleção para cancelar a gravação) a configuração.
	Click	<i>off, on</i>	Som do clique
	AUX In	<i>off, on</i>	Entrada de sinal de áudio pelo conector [AUX IN]
	USB Audio	<i>off, on</i>	Entrada de sinais de áudio pelo terminal [USB TO HOST], como uma música tocada em um computador
	Recorder Playback	<i>off, on</i>	Som de reprodução do gravador
	PROX-com-Bluetooth Bluetooth	<i>off, on</i>	Sinais de áudio por <i>Bluetooth</i>

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	PlayMode		Seleciona as configurações para reprodução de arquivos de áudio.
		stereo	Use essa configuração para reproduzir arquivos estéreo normais. Você também pode especificar se os sinais de áudio são emitidos ou não dos três conectores a seguir. <ul style="list-style-type: none"> • Conector [PHONES] • Conector [OUTPUT] • Terminal [USB TO HOST]
		L guide	Selecione essa configuração para reproduzir arquivos de áudio no qual o som guia (clique) é no canal L e o som do acompanhamento é no canal R. <p>O som guia (clique) e o som do acompanhamento são transmitidos do conector [PHONES] na posição pan central, e o som do acompanhamento é transmitido dos conectores [OUTPUT] e do terminal [USB TO HOST] na posição pan central. Ao usar fones de ouvido, você pode ajustar o volume do som guia (clique) usando o botão giratório (ou controle deslizante) [CLICK] e o som do acompanhamento com o botão giratório (ou controle deslizante) [AUDIO].</p>
		R guide	Selecione essa configuração para reproduzir o arquivo de áudio no qual o som guia (clique) é no canal R e o som do acompanhamento é no canal L.
	Recorder Backing Output Level	0-127	Define o Backing Output Level quando PlayMode está definido como L guide ou R guide .

Prática com o recurso de treinamento






O treinamento é um recurso que pode ser usado para dominar várias habilidades de tocar bateria eficazmente. Existem dez tipos de treinamento disponíveis nos módulos da série PRO. Você pode usar as músicas de treinamento interno e o clique para praticar.


● Tipos de treinamento

Aprendendo a tocar várias músicas	
 1. TRAINING SONG	Você pode tocar várias categorias e frases musicais.
 2. PART MUTE	Pratique frases com um instrumento ou uma parte por vez.
 3. SONG PART GATE	Aprenda a tocar partes específicas ou seções da música de treinamento de forma independente.
 4. SONG SCORE GATE	Verifique o seu desempenho na apresentação

* Com SONG PART GATE e SONG SCORE GATE, somente as músicas de treinamento de 1 a 10 podem ser usadas. As músicas de treinamento de 1 a 10 são as mesmas incluídas na série DTX402. As partituras de bateria (PDF) estão disponíveis no site a seguir.

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

Aprendendo a tocar ritmos com precisão	
 5. RHYTHM GATE	Aprenda a tocar no tempo ideal.
 6. RHYTHM GATE TRIPLET	Aprenda a tocar no tempo ideal com tercetos.
 7. DYNAMIC GATE	Aprenda a controlar a intensidade de cada batida.
 8. MEASURE BREAK	Aprenda a manter o tempo durante as pausas e os preenchimentos.
 9. CHANGE UP	Aprenda a interpretar várias frases com mudanças de ritmo no meio da música.

Desenvolva a força necessária para percussão	
 10. FAST BLAST	

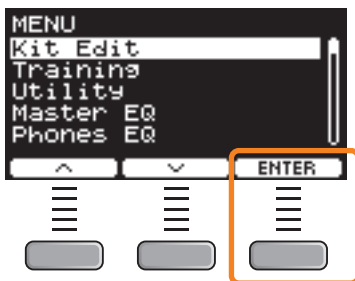
Iniciando e encerrando o treinamento

Para obter informações sobre como usar treinamentos no DTX-PRO, consulte o Manual do Proprietário.
As instruções usam o DTX-PROX nos exemplos.

1. Pressione o botão [MENU].



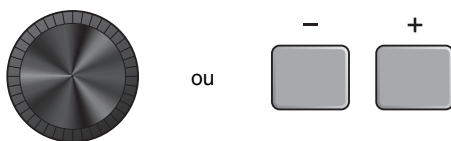
2. Use os botões abaixo de "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para selecionar "Training" e pressione o botão abaixo de "Enter" ([F3]).



A tela TRAINING será exibida.

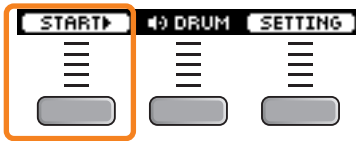


3. Use os controladores [-][+] para selecionar um tipo de treinamento.



Para obter mais informações sobre os tipos de treinamento, consulte "[Informações sobre os tipos de treinamento](#)" (página 115).
Para obter outras configurações, como a seleção de músicas de treinamento, a duração do treinamento (configuração do temporizador) ou o nível de dificuldade, pressione o botão abaixo de "SETTING" ([F3]).

4. Pressione o botão abaixo de "START" ([F1]) ou "STANDBY" ([F1]).



5. Toque a bateria.

Toque os pads de acordo com a instrução fornecida para o tipo de treinamento selecionado.

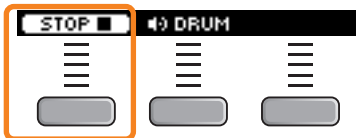
Para obter mais informações sobre o que pode ser feito durante o treinamento, consulte ["Informações sobre os tipos de treinamento"](#) (página 115).

Para alterar o tempo da música de treinamento, gire o botão [TEMPO].

Para alterar o volume da música de treinamento, use o controle deslizante [AUDIO].

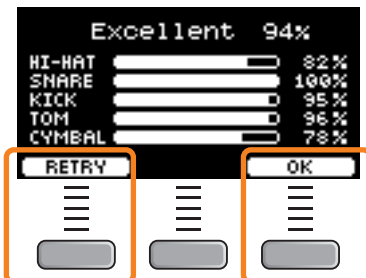
6. Para encerrar o treinamento, pressione o botão abaixo de "STOP" ([F1]).

SONG SCORE GATE e FAST BLAST param automaticamente.



Os resultados ou as notas de seu treinamento são exibidos após o exercício.

**Um exemplo do resultado do treinamento
(para 5. RHYTHM GATE)**



Para reiniciar o treinamento, pressione o botão abaixo de "RETRY" ([F1]); para finalizá-lo, pressione o botão abaixo de "OK" ([F3]).

- Os resultados do treinamento não são mostrados no fim de TRAINING SONG e PART MUTE.
- Com SONG PART GATE e MEASURE BREAK, o resultado do treinamento é exibido no fim, antes do início da repetição. Os resultados do treinamento não são exibidos no final do exercício.

7. Para fechar a tela TRAINING, pressione o botão [EXIT].

Informações sobre os tipos de treinamento

Os dez tipos de treinamento a seguir estão disponíveis nos módulos da série PRO.

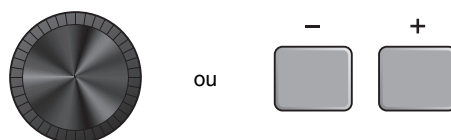


1. TRAINING SONG

Você pode tocar várias categorias e frases musicais.

O que fazer durante o treinamento:

1. Use os controladores [-][+] para selecionar uma música de treinamento.
2. Toque a bateria juntamente com a música de treinamento.



Silenciar a bateria

Silencie a parte da bateria na música de treinamento. Pressione o botão para ativar ou desativar a configuração.



DRUM

Parte da bateria ativada



DRUM

Parte da bateria desativada

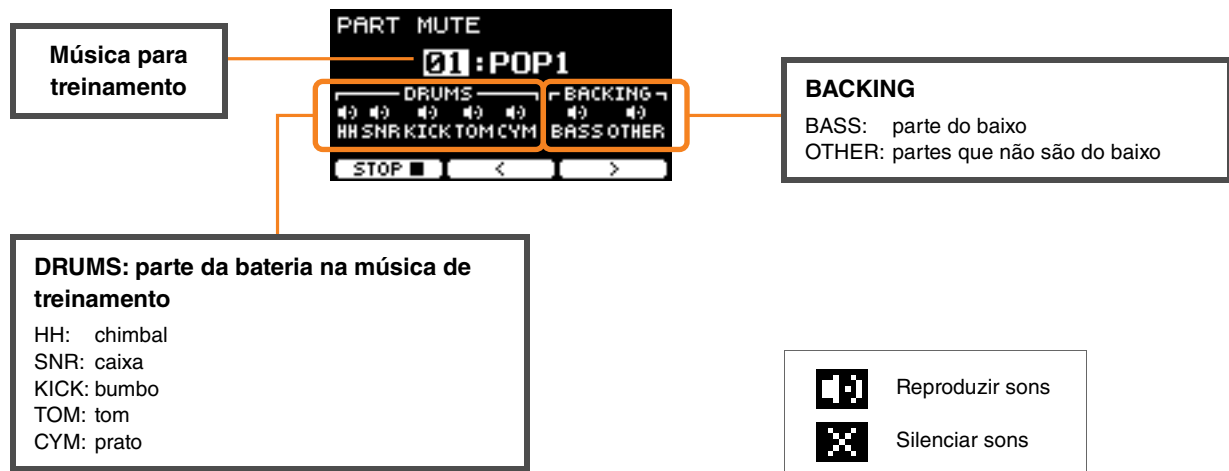


2. PART MUTE

Part Mute é um exercício em que você pode silenciar uma ou todas as partes da bateria (como caixa e bumbo) e as partes de fundo (partes que não são da bateria) de uma música de treinamento. **Part Mute** pode ser útil de várias maneiras — por exemplo, para praticar somente a parte de caixa de uma música de treinamento ou para aperfeiçoar suas habilidades de seção de ritmo ao praticar somente com som de baixo.

Esse exercício não tem pontuação.

O que fazer durante o treinamento:



- **Para selecionar uma parte para silenciar:**

Use os botões abaixo de " < " e " > " ([F2] e [F3]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para selecionar uma parte.



3. SONG PART GATE

Song Part Gate é um exercício prático para praticar uma parte ou uma seção da música de treinamento por vez. Você pode selecionar uma parte para trabalhar intensivamente em uma frase específica ou trabalhar em coordenação de mão/pé independente, por exemplo, a fim de aprender a parte essencial da música de treinamento. Pratique suas habilidades de percussão com outros exercícios de treinamento antes de experimentar o *Song Part Gate*. Em seguida, experimente o *Song Score Gate* (página 118) para reproduzir todas as seções da música de treinamento.

A partitura (PDF) está disponível no site da Yamaha:

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

Depois de acessar o site de suporte e clicar em "Biblioteca de manuais", insira o nome correto do modelo.

O que fazer durante o treinamento:



- Para alterar a música de treinamento ou a parte a ser praticada:

Use os botões abaixo de "↶" e "↷" ([F2] e [F3]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para selecionar uma seção ou música de treinamento.

Aqui, você só poderá usar as músicas de treinamento de 1 a 10.

A partitura é exibida no fim da frase antes de ser repetida.





4. SONG SCORE GATE

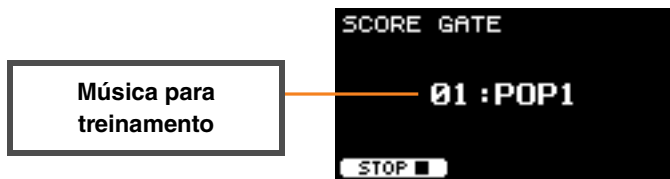
Song Score Gate é um exercício final para tocar todas as partes ou seções de uma música de treinamento inteira. É recomendável dominar o *Song Part Gate* (página 117) antes de entrar no *Song Score Gate*.

A partitura (PDF) está disponível no site da Yamaha:

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

Depois de acessar o site de suporte e clicar em "Biblioteca de manuais", insira o nome correto do modelo.

O que fazer durante o treinamento:



- **Para alterar a música de treinamento**

Use os controladores [-][+] para selecionar uma música de treinamento.

Aqui, você só poderá usar as músicas de treinamento de 1 a 10.

A pontuação é exibida quando você chega ao fim da música de treinamento.



5. RHYTHM GATE



6. RHYTHM GATE TRIPLET

Rhythm Gate é um exercício de tocar os pads juntamente com o clique no ritmo certo. *Rhythm Gate* é um exercício para praticar com as semicolcheias, enquanto *Rhythm Gate Triplets* é para as notas de terceto. Se você bater muito antes ou muito depois, nenhum som será produzido.

O que fazer durante o treinamento:

Nível de dificuldade (largura do gate);
determina o intervalo de tempo no qual
o som é produzido.



Duração precisa

Batida real

- **Para alterar o nível de dificuldade (largura do gate)**

Defina uma largura do gate mais estreita para aumentar o nível de dificuldade.

Use os controladores [-][+] para ajustar a largura do gate.

- **Para alterar a direção do indicador de duração**

A direção FAST > SLOW pode ser alternada para SLOW > FAST.

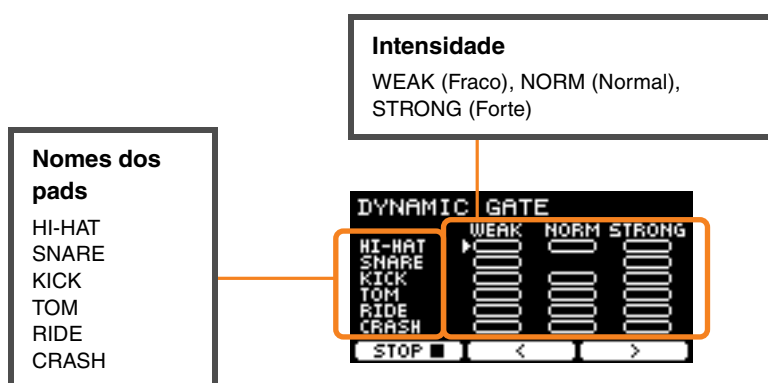
Pressione o botão abaixo de "FAST/SLOW" ([F3]).



7. DYNAMIC GATE

Dynamic Gate é um exercício para tocar os pads com a dinâmica certa. Seu objetivo é controlar três níveis: Weak (Fraco), Normal e Strong (Forte). Quando você bater na dinâmica errada, nenhum som será produzido. A precisão com a qual você bate na dinâmica certa será avaliada no fim do exercício. Depois de dominar o **Dynamic Gate**, você será um baterista preparado para controlar a dinâmica de acordo com a situação.

O que fazer durante o treinamento:



- **Para definir os sons do pad a serem silenciados para dinâmicas específicas**

Por exemplo, você pode definir que o som do pad seja produzido somente quando o pad é batido dentro do intervalo NORM. Nesse caso, desative WEAK e STRONG.



Use os botões abaixo de "◀" e "▶" ([F2] e [F3]) para mover o cursor (▢) e use os controladores [-][+] para selecionar um quadrado para mostrar (com sons) ou não mostrar (sem sons).

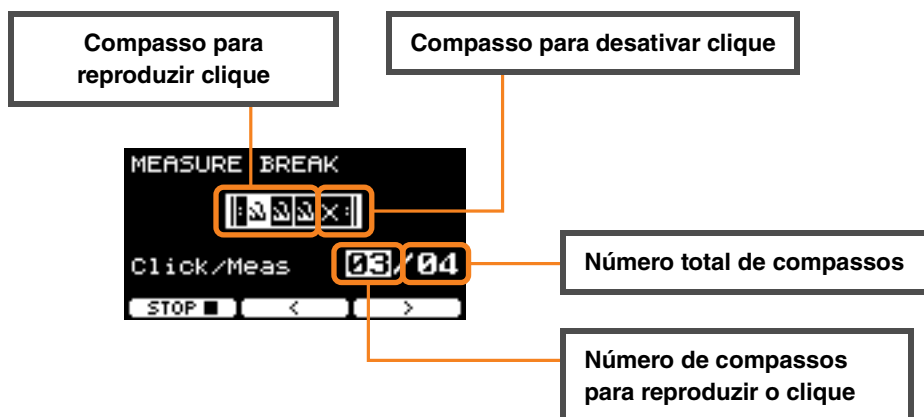
Você também pode alterar a posição do cursor ao bater no pad.



8. MEASURE BREAK

Measure Break é um exercício para manter um tempo constante sem o metrônomo. A precisão que você tocou a primeira batida do compasso depois da pausa será avaliada. Depois que dominar *Measure Break*, você conseguirá manter um tempo constante mesmo depois de pausas ou preenchimentos.

O que fazer durante o treinamento:



- Para definir um número específico de compassos para executar o clique ou o número total de compassos

Use os botões abaixo de " ← " e " → " ([F2] e [F3]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para definir o número de compassos.



9. CHANGE UP

Change Up é um exercício para tocar sete ritmos diferentes que mudam a cada dois compassos. O tempo correto mantido com os ritmos será avaliado. Faça seu melhor para manter um tempo constante, mesmo quando os ritmos mudarem.

*: Os sete padrões rítmicos de prática:



O que fazer durante o treinamento:

Ritmo atual



Silenciamento do ritmo

Silencie a orientação rítmica. Pressione o botão para ativar ou desativar a configuração.



Orientação rítmica ativada



Orientação rítmica desativada

● Para selecionar qual ritmo praticar

Use o botão abaixo de " > " ([F3]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para alterar a configuração.



Ritmo para praticar



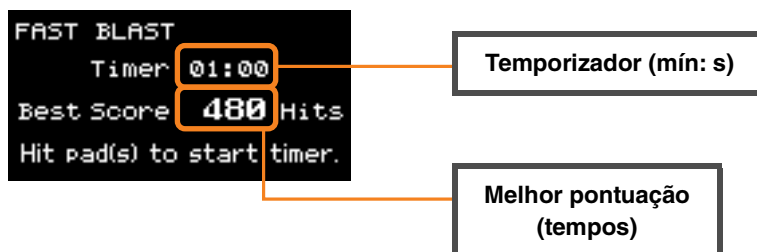
Ritmo para pular prática

O número de compassos pode ser alterado em SETTING.



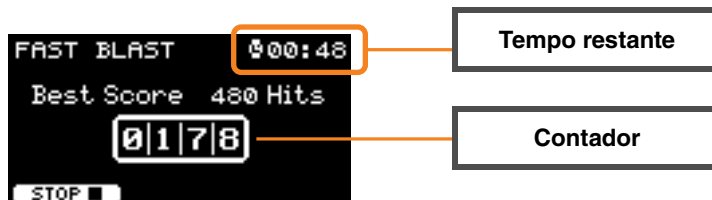
10. FAST BLAST

Fast Blast é um exercício para aumentar a força necessária para percussão. Toque o máximo possível nos pads dentro de um limite de tempo.



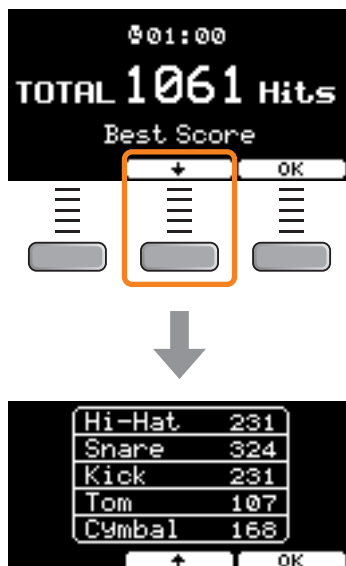
Toque o máximo possível nos pads dentro do limite de tempo.

O temporizador começará a contar quando você começar a bater nos pads.



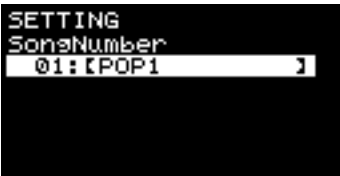
O resultado aparece na tela.

Para ver a contagem de cada pad, pressione o botão abaixo de " + " ([F2]).



Descrição dos parâmetros de SETTING ([F3])

1. TRAINING SONG

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	SongNumber	1–37	Seleciona uma música de treinamento. As músicas de treinamento de 1 a 10 são as mesmas incluídas na série DTX402. As partituras de bateria (PDF) estão disponíveis no site a seguir. https://download.yamaha.com/

2. PART MUTE

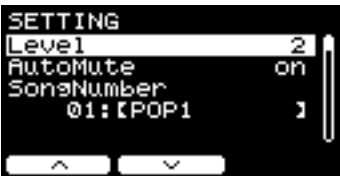
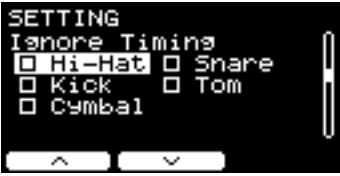
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	AutoMute	on, off	Ativa ou desativa a função de silenciar automaticamente. Quando estiver ativada, tocar em um pad silenciará a parte da bateria. Se a parte de silenciamento automático não for tocada por um determinado período, será silenciada automaticamente.
	SongNumber	1–37	Seleciona uma música de treinamento. As músicas de treinamento de 1 a 10 são as mesmas incluídas na série DTX402. As partituras de bateria (PDF) estão disponíveis no site a seguir. https://download.yamaha.com/
	Mute ON/OFF	on <input type="checkbox"/> (Reproduzir sons) off <input checked="" type="checkbox"/> (Silenciar sons)	Seleciona quais partes da bateria ou partes de fundo da música de treinamento você deseja deixar sem áudio. Essas configurações aparecem na tela PART MUTE.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Bass		
	Other		



3. SONG PART GATE

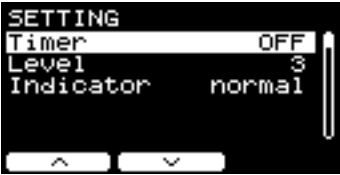
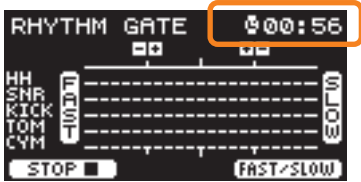

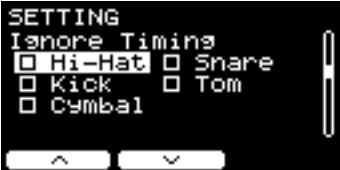
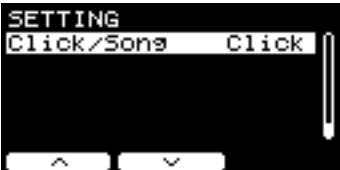
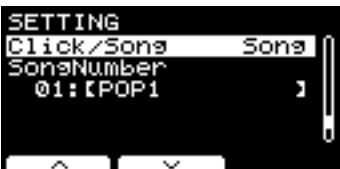
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Timer	OFF (infinite), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Define o temporizador do treinamento. Quando o temporizador atinge o tempo definido, o treinamento é encerrado automaticamente. Quando esse parâmetro estiver definido com um tempo diferente de "off" (desativado), o tempo restante aparecerá no canto superior direito da tela mostrada durante o treinamento.
			
	Level	1 (Fácil) – 5 (Difícil)	Define o nível de dificuldade.
	AutoMute	off, on	Ativa ou desativa a função de silenciar automaticamente. Quando estiver ativada, tocar em um pad silenciará a parte da bateria. Se a parte de silenciamento automático não for tocada por um determinado período, será silenciada automaticamente.
	SongNumber	1–10	Seleciona uma música de treinamento. As músicas de treinamento de 1 a 10 são as mesmas incluídas na série DTX402. As partituras de bateria (PDF) estão disponíveis no site a seguir. https://download.yamaha.com/
	PartNumber	Depende da música de treinamento (consulte a Partitura de bateria da série DTX402)	Seleciona o número da parte a ser praticada. Os números das partes correspondem às lições nas seções " Lesson Phrases " da Drum Score da série DTX402.
	Ignore Timing	off, on	Use esse parâmetro para selecionar quais pads produzirão sons quando a duração estiver desativada.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

4. SONG SCORE GATE

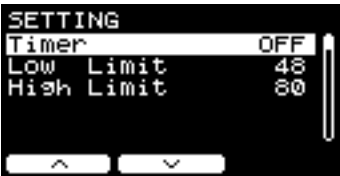

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Level	1 (Fácil) – 5 (Difícil)	Define o nível de dificuldade.
	AutoMute	off, on	Ativa ou desativa a função de silenciar automaticamente. Quando estiver ativada, tocar em um pad silenciará a parte da bateria. Se a parte de silenciamento automático não for tocada por um determinado período, será silenciada automaticamente.
	SongNumber	1–10	Seleciona uma música de treinamento. As músicas de treinamento de 1 a 10 são as mesmas incluídas na série DTX402. As partituras de bateria (PDF) estão disponíveis no site a seguir. https://download.yamaha.com/
	Ignore Timing	off, on	Use esse parâmetro para selecionar quais pads produzirão sons quando a duração estiver desativada.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

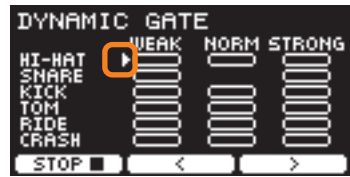
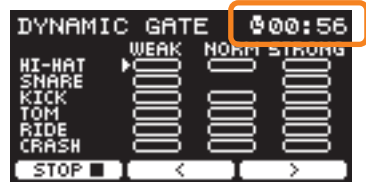
5. RHYTHM GATE

6. RHYTHM GATE TRIPLET


Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Timer	OFF (infinite), 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	<p>Define o temporizador do treinamento. Quando o temporizador atinge o tempo definido, o treinamento é encerrado automaticamente.</p> <p>Quando esse parâmetro estiver definido com um tempo diferente de "off" (desativado), o tempo restante aparecerá no canto superior direito da tela mostrada durante o treinamento.</p>
			
	Level	1 (Fácil) – 4 (Difícil)	Define o nível de dificuldade (largura do gate).
	Indicator	normal (FAST está à esquerda, SLOW está à direita), reverso (SLOW está à esquerda, FAST está à direita)	<p>É possível alterar a direção do indicador de duração.</p> <p>Na tela mostrada durante o treinamento, você pode alterar a configuração pressionando o botão abaixo de "FAST/SLOW" ([F3]).</p>
			
	Ignore Timing	off, on	Use esse parâmetro para selecionar quais pads produzirão sons quando a duração estiver desativada.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		
	Click/Song	Click, Song	Seleciona a reprodução do som do clique ou da música de treinamento.
	(Disponível somente quando Click/Song está definido como Song) SongNumber	1–37	<p>Seleciona uma música de treinamento. As músicas de treinamento de 1 a 10 são as mesmas incluídas na série DTX402. As partituras de bateria (PDF) estão disponíveis no site a seguir.</p> <p>https://download.yamaha.com/</p>

7. DYNAMIC GATE

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Timer	OFF (infinite), 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	Define o temporizador do treinamento. Quando o temporizador atinge o tempo definido, o treinamento é encerrado automaticamente. Quando esse parâmetro estiver definido com um tempo diferente de "off" (desativado), o tempo restante aparecerá no canto superior direito da tela mostrada durante o treinamento.
	Low Limit	2–99	Define o limiar entre a batida leve e média.
	High Limit	2–99	Define o limiar entre a batida média e pesada.
	SelectLevel	WEAK, NORM, STRONG	Seleciona a intensidade para tocar em cada pad.
	HI-HAT		Enquanto estiver na tela mostrada durante o treinamento, use "◀" ou "▶" ([F2] ou [F3]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para alterar a configuração.
	SNARE	<input checked="" type="checkbox"/>	
	KICK	(Reproduzir sons),	
	TOM		
	RIDE	<input type="checkbox"/>	(Silenciar sons)
	CRASH		

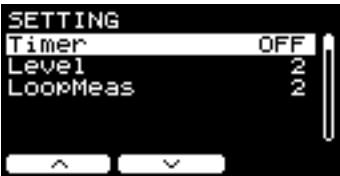






8. MEASURE BREAK

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Timer	OFF (infinite), 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	Define o temporizador do treinamento. Quando o temporizador atinge o tempo definido, a música é encerrada automaticamente. Quando esse parâmetro estiver definido com um tempo diferente de "off" (desativado), o tempo restante aparecerá no canto superior direito da tela mostrada durante o treinamento.
	Level	1 (Fácil) – 5 (Difícil)	Define o nível de dificuldade.
	Meas with Click	1–9	Define o número de compassos para reproduzir o clique.
	Total Meas	2–10	Define o número total de compassos.


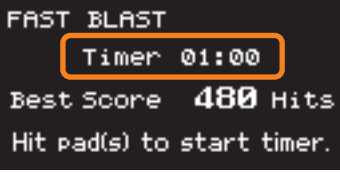
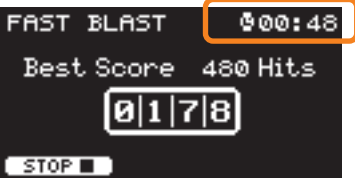


9. CHANGE UP

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Timer	OFF (infinite), 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	Define o temporizador do treinamento. Quando o temporizador atinge o tempo definido, o treinamento é encerrado automaticamente. Quando esse parâmetro estiver definido com um tempo diferente de "off" (desativado), o tempo restante aparecerá no canto superior direito da tela mostrada durante o treinamento.
			
	Level	1 (Fácil) – 5 (Difícil)	Define o nível de dificuldade.
	LoopMeas	1, 2, 4	Define o número de compassos para fazer loop.
	Select Rhythm	<input checked="" type="checkbox"/> (Prática), <input type="checkbox"/> (Sem prática)	Seleciona qual ritmo praticar. Use os botões abaixo de "↵" e "↶" ([F1] e [F2]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para mudar as configurações. Enquanto estiver na tela mostrada durante o treinamento, use o botão abaixo de "↵" ([F3]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para mudar as configurações.
	<input type="checkbox"/> Mínimas		
	<input type="checkbox"/> Semínimas		
	<input type="checkbox"/> Tercetos de semínima		
	<input type="checkbox"/> Colcheias		
	<input type="checkbox"/> Tercetos de colcheia		
	<input type="checkbox"/> Semicolcheias		
	<input type="checkbox"/> Tercetos de semicolcheia		
			

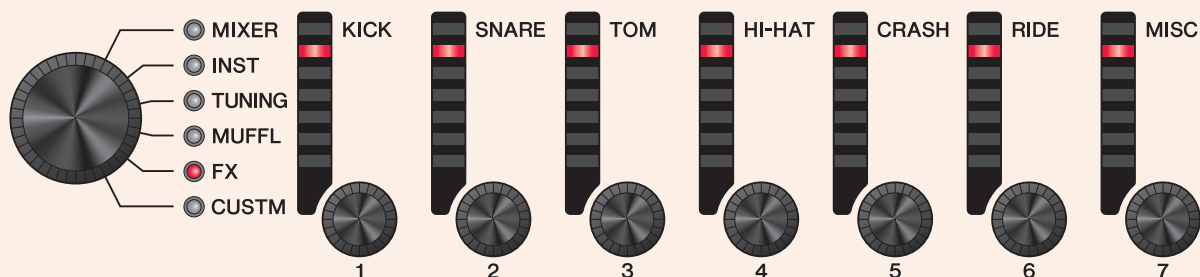
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Ignore Timing	off, on	Use esse parâmetro para selecionar quais pads produzirão sons quando a duração estiver desativada.
	Hi-Hat		
	Snare		
	Kick		
	Tom		
	Cymbal		

10. FAST BLAST

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	FastBlastTimer	off, 10 sec, 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	Define o temporizador. A configuração é mostrada na tela FAST BLAST.
			 <p>Quando for selecionado um tempo, o tempo restante será mostrado na tela. O temporizador começará quando você começar a tocar nos pads. O treinamento termina automaticamente quando o temporizador atinge 0:0. O número total de toques e a melhor pontuação serão mostrados na tela.</p> <p>Quando "off" estiver selecionado, o tempo decorrido será mostrado no canto superior direito da tela. Ao pressionar o botão "STOP■" ([F1]) para finalizar o treinamento, o número total de toques e a melhor pontuação serão mostrados na tela.</p> 


Alteração do volume de efeito aplicado a cada Inst

É possível definir o volume de efeito a ser aplicado a cada Inst.



1. Use o botão giratório de seleção para selecionar um parâmetro.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	<i>FX1 SEND</i>	0–127	Define o nível de emissão do Inst a ser enviado para Effect 1 (Efeito 1).
	<i>FX2 SEND</i>	0–127	Define o nível de emissão do Inst a ser enviado para Effect 2 (Efeito 2).
	<i>TranAtk</i>	-50 – 0 – +50	Ajusta o ataque do efeito Transient.
	<i>TranRls</i>	-50 – 0 – +50	Ajusta a liberação do efeito Transient.
	<i>InsType</i>	Tipo de efeito (página 157) (Não é possível definir para <i>Pad3</i> , <i>Pad5</i> , <i>Pad7</i> ou <i>Pad13</i>)	Seleciona o tipo de efeito de inserção.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	<i>InsDepth</i>	0–127 (Não é possível definir para <i>Pad3</i> , <i>Pad5</i> , <i>Pad7</i> ou <i>Pad13</i>)	Define a profundidade do efeito de inserção a ser aplicado.

2. Use os botões giratórios de LED de [1(KICK)] a [7(MISC)] para ajustar as configurações.

Exibido no painel	<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>	Others





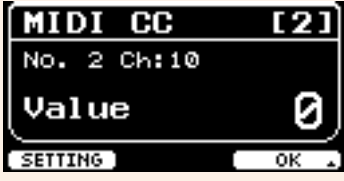
3. Quando houver vários pads dentro de um grupo de pads, pressione o botão [PAD SELECT] para selecionar o pad que você deseja usar.

Definição de configurações personalizadas

As configurações mostradas abaixo podem ser personalizadas.

(Ganho de *Master EQ*, *Phones EQ*, volume da duração de cada clique, bem como as configurações de envio na alteração de controle MIDI)

1. Use o botão giratório de seleção para selecionar um parâmetro.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	MEQ Gain	-12 – 0 – +12	Use esse parâmetro para reforçar ou atenuar os níveis da frequência central das configurações Lo , LoMid , Mid , HiMid e Hi MEQ Freq . Os parâmetros MEQ que não sejam de Gain podem ser ajustados em MENU/Master EQ .
	HPEQ Gain	-12.0 – 0.0 – +12.0	Use esse parâmetro para reforçar ou atenuar os níveis da frequência central das configurações Lo , LoMid , HiMid e Hi HPEQ Freq . Os parâmetros HPEQ que não sejam de Gain podem ser ajustados em MENU/Phones EQ .
	CLICK Vol	0–10	Ajusta os volumes de cada duração de clique.
	 1/2 ([F1])		Alterna entre Human voice 1 e 2, que usam métodos de contagem diferentes.
	MIDI CC		Defina a Alteração de controle MIDI para enviar com os botões giratórios de LED.
	SETTING ([F1])		
	CC No.	CC01–CC95	Use esse parâmetro para definir o número de Alteração de controle.
	MinValue	0–127	Define o valor mínimo.
	MaxValue	0–127	Define o valor máximo.
	MIDI Ch	1–16	Define o canal MIDI para a transmissão.

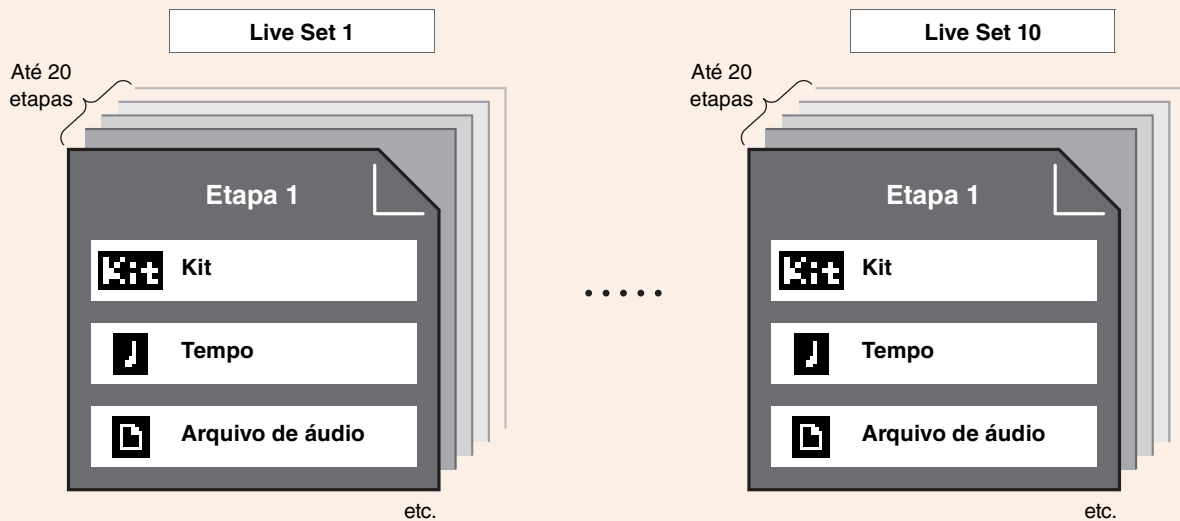
2. Use os botões giratórios de LED de [1] a [7] para ajustar as configurações.

Use [1] a [5] para MEQ, [1] a [4] para HPEQ, [1] a [6] para ClickVol e [1] a [7] para MIDI CC.

LIVE SET

Live Set é uma combinação do kit, do tempo, dos arquivos de áudio e de outras configurações sequenciadas na ordem escolhida por você. Por exemplo, você pode criar uma cadeia de kits na ordem de uma lista de conjuntos de apresentações ao tocar ao vivo ou organizar uma série de arquivos de áudio na ordem de nível de dificuldade para uso no dia a dia.

Com o DTX-PROX, você pode salvar até 10 Live Sets e usá-las a qualquer momento durante a apresentação.



Lista de funções LIVE SET




Select Live Set (PROX)

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


Descrição da função LIVE ([F1])

LIVE SET/LIVE

Tela	Botão	Descrição
	PLAY/STOP ([F1])	Inicia ou interrompe a reprodução do arquivo de áudio e sons de clique. Esse botão não é exibido quando as configurações de tempo e a seleção de arquivo estão definidas como "off".
	XSTICK ([F2])	Igual à configuração de baquetas cruzadas na tela KIT.
	DISPLAY ([F3])	Alterna o visor.

Descrição da função SETTING ([F3])

LIVE SET/SETTING

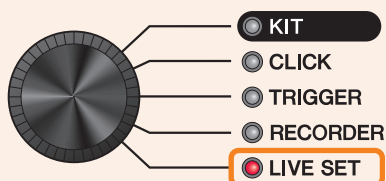
Tela	Botão	Descrição
	EDIT ([F1])	Edita a Live Set.
	DELETE ([F2])	Exclui a Live Set.
	SORT ([F3])	Classifica a Live Set.

Edição de Live Sets

Você pode registrar as configurações de cada etapa para criar uma Live Set.

Seleção da etapa que você deseja editar usando LIVE SET

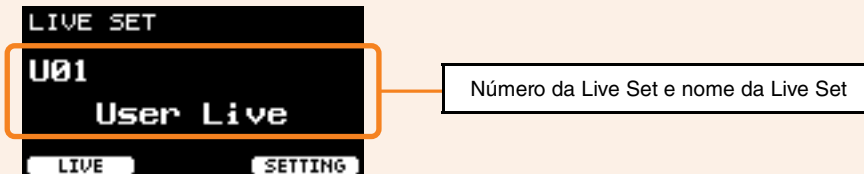
1. Coloque o botão giratório de seleção de modo em "LIVE SET".



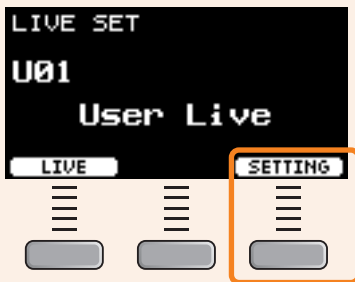
A tela LIVE SET será exibida.



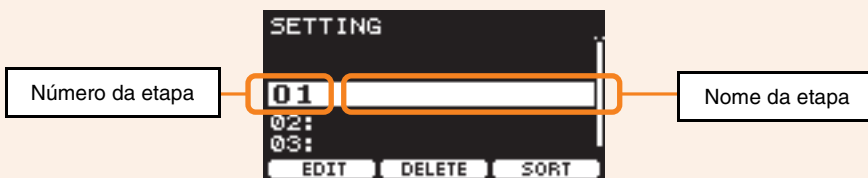
2. Use os controladores [-][+] para selecionar uma Live Set.



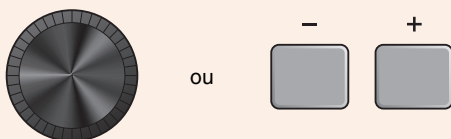
3. Pressione o botão abaixo de "SETTING" ([F3]).



A tela LIVE SET EDIT será exibida.

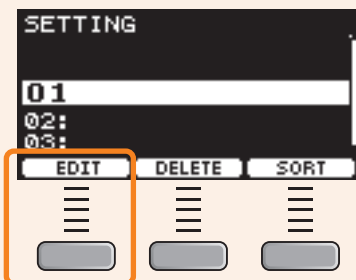


4. Use os controladores [-][+] para selecionar uma etapa.



Registro de etapas

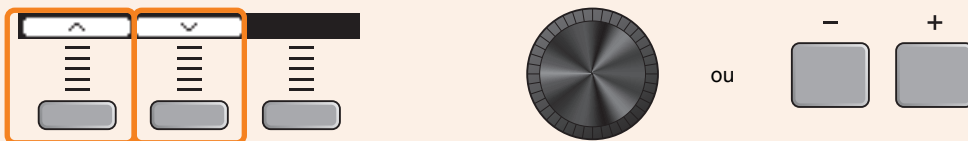
1. Com a etapa que deseja registrar selecionada, pressione o botão abaixo de "EDIT" ([F1]).



A tela EDIT STEP será exibida.





2. Use os botões abaixo de "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover o cursor e use os controladores [-][+] para selecionar uma configuração.



Os parâmetros que podem ser registrados para cada etapa são os seguintes.

Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	Step Name	<p>Use os controladores [-][+] para selecionar um caractere e use os botões "◀" e "▶" ([F1] e [F3]) para mover o cursor para a posição do próximo caractere. É possível atribuir um nome de etapa com até 12 caracteres.</p>	<p>Quando terminar de inserir todos os caracteres, pressione o botão "OK" ([F2]).</p>

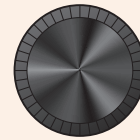
Tela	Parâmetro	Configurações	Descrição
	 (Kit)	off , número do kit	Registre o kit da etapa. O kit não muda quando essa configuração está off .
	 (Tempo)	off , 30.0–300.0	Registre o tempo da etapa. Quando off , o som do clique não é reproduzido, mesmo ao pressionar o botão "PLAY". Se o arquivo de áudio também estiver off , o botão "PLAY" não será mostrado.
	 (Click) PreCount	off , 1, 2 (número de compassos)	Define o número de compassos PreCount . Quando o arquivo de áudio e o som do clique estão definidos para reprodução simultânea, PreCount é adicionado antes do início da música.
	CountOff	off , 1, 2, stop	Define o som do clique para ser reproduzido para um ou dois compassos. Quando estiver definido como off , o som do clique continuará sendo reproduzido. Quando definido como stop , o clique irá parar quando a PreCount terminar.
	 (Arquivo de áudio)	off , 001–1000	Prepare um arquivo de áudio e salve-o em uma unidade flash USB, conforme descrito em "Preparação de uma música de acompanhamento (arquivo de áudio)" em "Gravação de dublagens da sua apresentação em uma música de acompanhamento" no Manual do Proprietário do DTX-PROX.
	Wav&Click Sync	off, on	Quando estiver definido como "on" (ativado), pressionar o botão "PLAY" iniciará o arquivo de áudio e o som do clique em sincronia. Defina Tempo com um valor que corresponda ao tempo do arquivo de áudio, defina Offset Time para ajustar a duração para iniciar a reprodução e defina PreCount .
	Offset Time	0 ms–99sec999ms (incrementos de 1 ms)	Use esse parâmetro para definir o tempo de deslocamento. Ajuste essa configuração quando a reprodução do arquivo de áudio e o som do clique não estão sincronizados. Para corrigir esse problema, primeiro encontre a duração do tempo desde o início do arquivo de áudio até a primeira batida da música e, em seguida, defina o valor da duração do tempo desse parâmetro. O tempo de deslocamento determina a duração da primeira batida do clique, bem como a duração do PreCount .

- Para registrar a próxima etapa, primeiro retorne à tela LIVE SET EDIT ou STEP EDIT e use os controladores [-][+] para selecionar uma etapa.

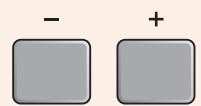
Tela LIVE SET EDIT



Tela STEP EDIT



ou



- Depois de todas as etapas serem registradas, salve a Live Set.

Consulte "Salvar uma Live Set personalizada com um novo nome". (página 141)

Correspondência do clique com o tempo do arquivo de áudio

Se a música no arquivo de áudio tiver um tempo fixo, você poderá sincronizar o clique com o arquivo de áudio.

- Selecione o arquivo de áudio.
- Encontre o tempo do clique que corresponde ao tempo da música.
- Verifique a duração do tempo desde o início do arquivo de áudio até a primeira batida da música e defina o tempo como o *Offset Time*.

3-1. Com o arquivo de áudio selecionado, mova o cursor para *Offset Time*.

3-2. Pressione o botão "PLAY" ([F3]) para iniciar a reprodução do arquivo de áudio e pressione o botão "STOP" ([F3]) na primeira batida da música.

O tempo decorrido para a reprodução de áudio será exibido no canto superior direito da tela.



3-3. Defina o tempo exibido aqui como o *Offset Time*.

Observe que, devido a um pequeno atraso causado ao pressionar o botão, o tempo mostrado na tela pode ser diferente do tempo real da primeira batida. Definir *Offset Time* para cerca de 100 ms menos do que o tempo mostrado na tela facilita definir o tempo de deslocamento.

Também é possível usar um software DAW, como o *Cubase AI*, que vem incluído com o módulo da série PRO, para abrir o arquivo de áudio e aplicar zoom para ver a onda mais de perto e encontrar o tempo de início da primeira batida.

- Defina *Wav&Click Sync* como "on" e pressione "PLAY" ([F3]).

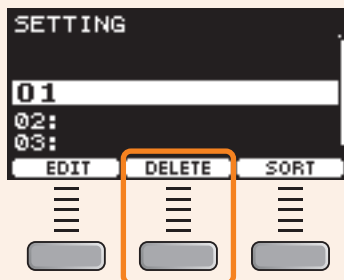
O clique começará depois da definição de *Offset Time*.

Se o *Offset Time* estiver definido corretamente, o clique começará ao mesmo tempo da primeira batida da música. Se o clique e a primeira batida ainda estiverem fora de sincronia, reajuste o *Offset Time*.

Para adicionar uma pré-contagem antes do início da reprodução de uma música, defina o número desejado de compassos para *PreCount*. Para parar o clique após a pré-contagem, defina *CountOff* como "stop".

Exclusão de etapas

1. Com a etapa que deseja excluir selecionada, pressione o botão abaixo de "DELETE" ([F2]).



A tela de confirmação DELETE STEP será exibida.



2. Pressione o botão abaixo de "YES" ([F1]) para excluir a etapa.

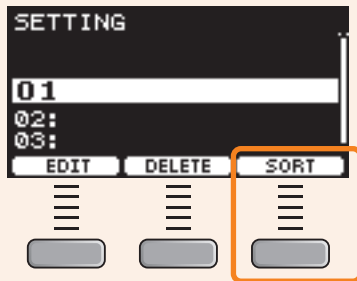


Pressione o botão "NO" ([F3]) para cancelar a exclusão e retornar à tela na etapa 1.

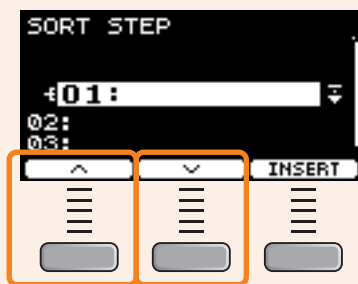
"Completed" é exibido quando o processo Delete (Excluir) é concluído, e a tela retorna à etapa 1.

Classificação de etapas

1. Com a etapa que deseja classificar selecionada, pressione o botão abaixo de "SORT" ([F3]).



2. Use os botões "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) para mover a etapa para o local desejado.



3. Pressione o botão "INSERT" ([F3]).



Pressionar o botão "INSERT" ([F3]) define a ordem reorganizada e altera os números das etapas de acordo.

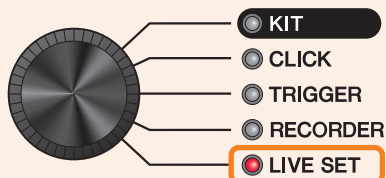
Salvar uma Live Set personalizada com um novo nome

As configurações de Live Set que você personalizou podem ser salvas da mesma forma que um kit. Para obter mais informações, consulte "Salvar um kit personalizado com um novo nome" do Manual do Proprietário do DTX-PROX.

Uso das Live Sets armazenadas

Para usar um arquivo de áudio para a Live Set, primeiro insira a unidade flash USB que contém o arquivo de áudio no terminal [USB TO DEVICE] no painel traseiro.

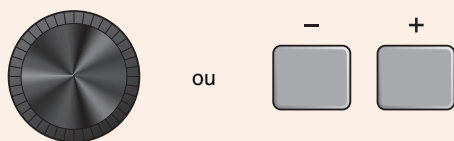
1. Coloque o botão giratório de seleção de modo em "LIVE SET".



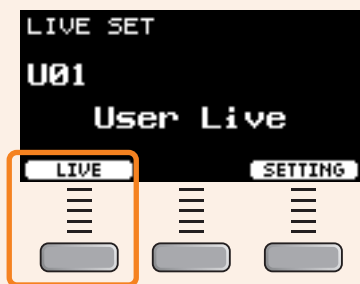
A tela LIVE SET será exibida.



2. Use os controladores [-][+] para selecionar uma Live Set.



3. Pressione o botão abaixo de "LIVE" ([F1]).



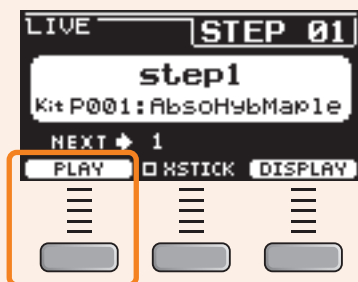
A tela LIVE SET PLAY será exibida.



Quando o nome da etapa não tiver sido inserido, somente o número da etapa será exibido no campo de nome da etapa.

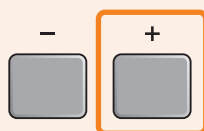


- 4.** Para reproduzir um arquivo de áudio ou som de clique, pressione o botão abaixo de "PLAY" ([F1]).



- 5.** Toque a bateria.

- 6.** Para passar para a próxima etapa, pressione o botão [+].



- 7.** Pressione o botão [EXIT] para finalizar.

Você retornará para a tela LIVE SET.

Configurações para apresentações ao vivo

As configurações e as funções úteis para apresentações ao vivo são mostradas abaixo.

Configurações

● **AutoPowerOff**

Para apresentações ao vivo, é recomendável desativar a função Desligamento automático (Auto Power-Off).

Configuração Cancelamento rápido do Desligamento automático (consulte o Manual do Proprietário), *MENU/Utility/General/AutoPowerOff*

● **Clique (ClickOut L&R)**

Desligue a saída do clique nos conectores de saída.

Configuração *CLICK/SETTING/ClickOut L&R*

● **PROX Individual Output**

Escolha os destinos de saída de cada pad. Você pode usar predefinições para alterar as configurações individuais do pad de uma só vez. Predefinições são fornecidas para oito, quatro e três caminhos de sinal para escolha, dependendo do número de entradas do mixer no local ou do uso de cabos Y.

Configuração *MENU/Utility/Indiv Out*

Ignore os controles do painel dos sons que são transmitidos de Individual Output (impedindo que os sons sejam afetados quando os valores são alterados no painel)

Configuração *MENU/Utility/Indiv Out/Routing/TranCompInsByp*
MENU/Utility/Indiv Out/Routing/MixerBypass

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

Você pode ajustar o ganho quando o nível de saída de cada conector de saída e as configurações do dispositivo conectado são diferentes.

Configuração *MENU/Utility/Output Gain*

● **Aux In Input Mode**

Em apresentações ao vivo, você pode monitorar os sinais de áudio (áudio mono) do sistema PA somente pelos fones de ouvido conectando o mixer ao conector AUX IN.

Configuração Em *MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input Mode*, selecione PA-HP

Para monitorar os sinais de áudio estéreo do PA, defina o modo de entrada como "stereo" e a transmissão para os conectores OUTPUT como "off".

● **Função de roteamento de arquivos de áudio que têm o som guia (clique) e o som do acompanhamento separados nos canais L e R**

Permite a entrada e reprodução de arquivos de áudio com o som guia (clique) e o som do acompanhamento separados nos canais L e R.

PRO É fácil ajustar o equilíbrio entre o som guia (clique) e o som do acompanhamento nos fones de ouvido com os botões giratórios [VOLUME].

PROX É fácil ajustar o equilíbrio entre o som guia (clique) e o som do acompanhamento nos fones de ouvido com os controles deslizantes.

Configuração Selecione *L guide* ou *R guide* em *MENU/Utility/Input Output/.../InputMode*
Selecione *L guide* ou *R guide* em *RECORDER/SETTING/PlayMode*

Funções

● **Pad Function**

PRO Durante uma apresentação ao vivo, você pode tocar em um pad para alternar para outro kit ou para iniciar ou interromper o som do clique.

PROX Durante uma apresentação ao vivo, você pode tocar em um pad para prosseguir para a próxima etapa em uma Live Set ou para iniciar ou interromper a reprodução do áudio ou som do clique.

Configuração *MENU/Utility/Pad/Pad Function*

● **PROX Live Set (músicas de áudio, configurações do clique etc.)**

Você pode usar o clique interno para adicionar pré-contagens ou reproduzir sons de clique (em um tempo fixo) para reproduzir arquivos de áudio.

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

● **PROX Botões giratórios de LED (FX, MIDI CC etc.)**

Você pode definir um tipo de efeito Insertion para cada pad e controlar a quantidade de efeito em tempo real.

Configuração Botão giratório de seleção *FX/InsType, FX/InsDepth*

Você pode controlar dispositivos externos e o software DAW em apresentações ao vivo enviando mensagens de Alteração de controle MIDI.

Configuração Botão giratório de seleção *CUSTOM/MIDI CC*

● **PROX Triggers**

As condições para a ocorrência de diafonia variam de acordo com o local. Você pode alterar rapidamente as configurações de diafonia direto no local e armazenar as configurações como um trigger do usuário, mantendo inalterado o conjunto original de configurações do trigger.

Configuração Altere as configurações em *TRIGGER/SETTING* → Store → Alterne as configurações do trigger na tela superior para o modo TRIGGER

Você pode alterar a configuração do trigger de cada kit.

Configuração *MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink*

● **Clique (Count Off e Click Out)**

Para verificar o tempo da música antes da apresentação, você pode definir o desligamento automático do clique depois de tocar um ou dois compassos.

Configuração *CLICK/SETTING/ClickCountOff*

PROX A mesma configuração está disponível para etapas em Live Sets.

PROX Os sons do clique também podem ser transmitidos para *Indiv Out*.

Configuração Quarta página em *MENU/Utility/Indiv Out*

● **Importação de sons de amostra**

Você pode atribuir até 10 arquivos de áudio de amostra a uma voice (som) do usuário e definir cada um deles para serem reproduzidos em velocidades diferentes.

Configuração *MENU/Job/User Voice*

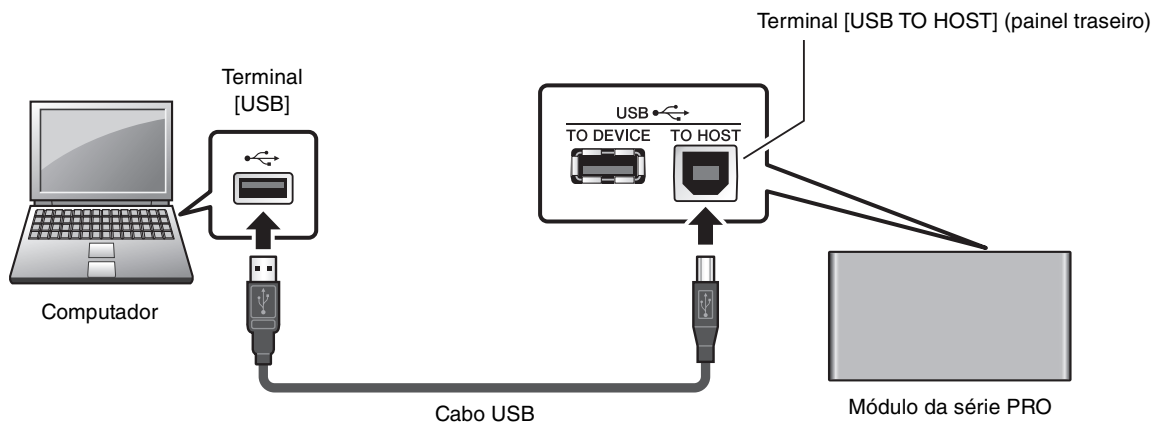
Usando quatro camadas, você pode usar até 40 arquivos de áudio de amostra e definir cada um deles para serem reproduzidos em velocidades diferentes.

Configuração *MENU/Kit Edit/Voice*

Conexão com um computador

A conexão do módulo da série PRO a um computador usando um cabo USB permite enviar e receber dados de áudio ou MIDI.

Esta seção explica como conectar o módulo da série PRO a um computador.



OBSERVAÇÃO

O cabo USB não está incluído. Para conectar o computador ao módulo da série PRO, use um cabo USB do tipo AB com, no máximo, 3 metros.

Precauções ao usar o terminal [USB TO HOST]

Ao conectar o computador ao terminal [USB TO HOST], observe os seguintes pontos para evitar o congelamento do computador, bem como danos ou perda de dados.

Caso o computador ou o instrumento congelem, reinicie o software aplicativo ou o sistema operacional do computador, ou desligue e religue o instrumento.

AVISO

- Use um cabo USB do tipo AB com menos de três metros. Cabos USB 3.0 não podem ser usados.
- Execute o procedimento a seguir antes de ligar/desligar o instrumento ou conectar/desconectar o cabo USB ao/do terminal [USB TO HOST].
 - Saia de todos os softwares aplicativos abertos no computador.
 - Verifique se os dados não estão sendo transmitidos pelo instrumento.
- Enquanto o computador estiver conectado ao instrumento, aguarde seis segundos ou mais entre estas operações:
(1) desligar e religar o instrumento ou (2) conectar/desconectar alternadamente o cabo USB.

Instalação do *Yamaha Steinberg USB Driver*

Para usar dados de áudio com um computador com Windows, você precisa instalar o *Yamaha Steinberg USB Driver*.

OBSERVAÇÃO

Ao usar um computador com macOS ou um computador com Windows apenas para gerenciar dados MIDI, a instalação do *Yamaha Steinberg USB Driver* não é necessária.

1. Acesse o URL abaixo para baixar o Yamaha Steinberg USB Driver mais recente.

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

Pressione o botão [(nome do driver) ], faça download e abra o arquivo.

OBSERVAÇÃO

- Informações sobre requisitos do sistema são fornecidas na página da Web acima.
- Para fins de melhoria, o *Yamaha Steinberg USB Driver* pode ser atualizado sem aviso prévio. Para obter detalhes e as informações mais atualizadas, acesse o site acima.

2. Instale o Yamaha Steinberg USB Driver no computador.

Para obter mais informações, consulte o Guia de Instalação do *Yamaha Steinberg USB Driver*.

Uso do software DAW

Para obter mais informações sobre gravação ou reprodução de áudio, consulte o Manual do Proprietário do software DAW.

Referência relacionada a MIDI

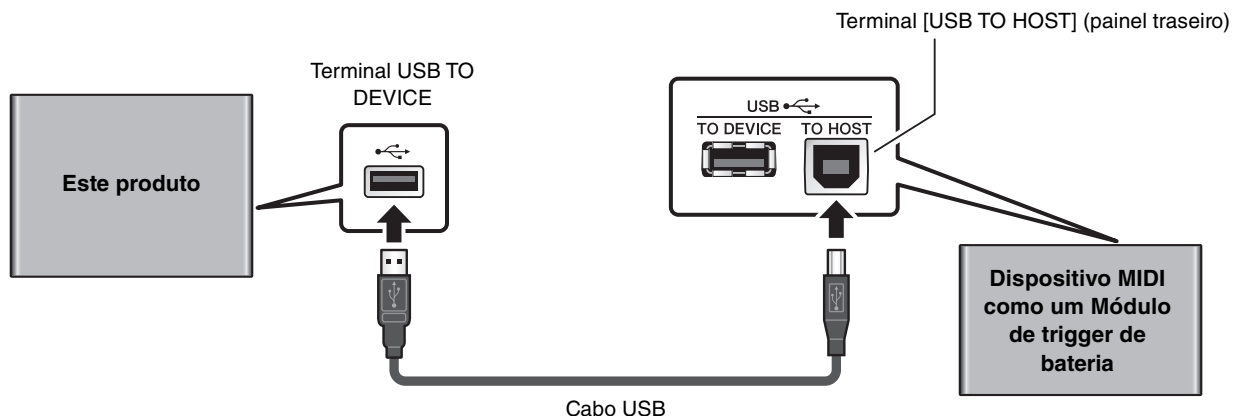
Informações relacionadas a MIDI e criação de músicas com um computador são fornecidas em Data List (Lista de dados) (PDF). A Lista de dados (PDF) está disponível para download na seguinte página da Web.

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

* A Yamaha Corporation reserva-se o direito de modificar esse URL a qualquer momento, sem notificação prévia.

Conectar outros dispositivos MIDI por USB

Uma função Link do trigger USB foi adicionada à Versão 2 e versões posteriores deste produto. Conecte os dispositivos conforme mostrado no diagrama abaixo para que os dados da performance em outro dispositivo MIDI, como um módulo de trigger de bateria, possam ser transmitidos a este produto e reproduzidos com o kit deste produto.



Como a origem da entrada do trigger e as atribuições de som variam de acordo com o modelo, mapas de notas MIDI estão disponíveis para a Versão 2 e posteriores deste produto para garantir a compatibilidade. Siga as etapas abaixo para selecionar as configurações apropriadas para o modelo que você está conectando.

1. Acesse MENU/Utility/Pad/Note Map.

2. Use os controladores [-][+] para selecionar o dispositivo conectado.

Para obter mais informações, consulte a [página 60](#).



OBSERVAÇÃO

- O terminal [USB TO DEVICE] neste produto só pode receber (e não enviar) dados MIDI.

Solução de problemas

Sintoma		Possível causa	Solução	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Sem som Sem equilíbrio	Sem som	O cabo não está conectado corretamente	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se o módulo da série PRO está corretamente conectado aos fones de ouvido ou a um dispositivo de áudio externo, como um amplificador e/ou alto-falantes. • Verifique se os cabos usados estão em boas condições. 	
		As configurações de pad não foram configuradas corretamente	Defina " PadFunction " em MENU/Utility/Pad como " off ".	
		As configurações do trigger estão incorretas	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique o parâmetro "Pad Type" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Verifique o parâmetro "Velocity Curve" em MENU/Trigger/Curve ou TRIGGER/SETTING/Curve e o parâmetro "Gain" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Verifique se o parâmetro "Minimum Level" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type não está muito alto, pois isso pode evitar a saída do som. • Verifique as configurações em MENU/Trigger/Input Mode ou TRIGGER/SETTING/Input Mode. 	
		As configurações de filtro e enfraquecimento não foram configuradas corretamente	<ul style="list-style-type: none"> • Se estiver usando filtros, reajuste as configurações de VoiceFilter, pois geralmente evitam a saída do som. • Verifique as configurações de VoiceFilter e VoiceDecay em MENU/Kit Edit/Voice. 	
		As configurações de MIDI não foram definidas corretamente	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se o parâmetro "MessageType" em MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice está definido como "note". • Quando o parâmetro "MessageType" em MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice estiver definido como "note", o som não será reproduzido se o parâmetro "Voice Number" em MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice estiver definido como "no assign". • Verifique se o parâmetro "VelLo" em MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType não está muito alto. Os pads produzirão sons somente quando forem tocados com mais intensidade do que o valor definido aqui. • Verifique se o parâmetro "TrgVel" em MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType não está muito baixo. Velocidades baixas do trigger resultam em volumes de saída baixos. • Verifique se o parâmetro "MIDI LocalCtrl" em MENU/Utility/General está definido como "on". 	
		As configurações de nível ou volume estão incorretas O volume do fone de ouvido não aumentou O volume do metrônomo de ouvido não aumentou	<p>Verifique o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os controladores de volume dos amplificadores e/ou alto-falantes conectados ao módulo da série PRO. • MENU/Kit Edit/Volume • O nível de saída do trigger de qualquer pad com um dial que permite que ele seja ajustado. • Se o parâmetro "EffectKnobVol" (página 32) em MENU/KIT Edit/Kit Modifier/Effect/Other estiver definido como "on", o volume da fonte de entrada do trigger será controlado pelo botão giratório [EFFECT]. Certifique-se de que o [EFFECT] botão giratório está definido na posição adequada (apropriado Volume). 	
		<ul style="list-style-type: none"> • O botão giratório [MASTER VOLUME] no painel frontal do DTX-PRO. • Os controles deslizantes na tela MIXER. • Volume do metrônomo (clique). (Botão giratório [CLICK VOLUME]) 	<ul style="list-style-type: none"> • Controles deslizantes ([OUTPUT] e [PHONES]) no painel superior do DTX-PROX. • Botões giratórios de LED • Volume do metrônomo (clique) (controle deslizante [CLICK]). 	

Sintoma		Possível causa	Solução	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	Equilíbrio do volume deficiente	Equilíbrio do volume deficiente entre cada um dos pads	Certifique-se de que os controles deslizantes na tela MIXER tenham sido configurados corretamente.	Certifique-se de que os botões giratórios de LED tenham sido configurados corretamente.
		Equilíbrio do volume deficiente entre o dispositivo de áudio externo e o módulo da série PRO	<ul style="list-style-type: none"> Ajuste individualmente os volumes de saída do módulo da série PRO e os dispositivos de áudio externos. Ajuste as configurações em MENU/Utility/Input Output/AUX In Gain. 	
		Ajuste o volume usando o botão giratório [AUDIO VOLUME].	Ajuste o volume usando o controle deslizante [AUDIO].	
	Equilíbrio do equalizador deficiente	Equilíbrio do equalizador deficiente	Ajuste o Phones EQ e o Master EQ .	
	Pads com sensor de posição não produzem sons corretamente		<ul style="list-style-type: none"> Verifique se o parâmetro Pad Type foi definido corretamente. Verifique a orientação do pad de prato. Quando não configurado corretamente, o pad de prato pode não funcionar totalmente. Conecte o pad ao conector correto que seja compatível com a detecção de posição. 	
	O volume do fone de ouvido está muito baixo O volume do bumbo está muito baixo nos fones de ouvido		<ul style="list-style-type: none"> Ajuste os valores em MENU/Utility/Output Gain. Ajuste o PhonesEQ. Use fones de ouvido de alta qualidade. 	
				Use um fone de ouvido por vez. O uso de dois ao mesmo tempo pode reduzir o nível de saída.
Dificuldades durante a apresentação	Os sons do prato/chimbal estão suaves demais O módulo da série PRO produz som, mas a sensibilidade (volume) está baixa demais.	A orientação do pad de prato está incorreta O eixo no pad de chimbal está frouxo O feltro extra está fixado A configuração do parâmetro Pad Type ou do parâmetro do trigger está incorreta O controle deslizante está ajustado para o nível mínimo (DTX-PRO) O botão giratório de LED está ajustado para o nível mínimo (DTX-PROX) As configurações de nível do pad estão incorretas A chave da borda do prato não foi detectada	<ul style="list-style-type: none"> Verifique a orientação do pad de prato. Se estiver configurado incorretamente, o pad de prato poderá não funcionar totalmente. O eixo no suporte de chimbal pode afrouxar durante o uso e fazer o pad de chimbal girar. Se isso acontecer, talvez o pad não funcione corretamente. Para evitar o problema, recomendamos que você aperte o eixo e verifique a posição do pad de chimbal regularmente. Colocar o feltro extra sob o pad de prato pode gerar um volume menor. Verifique se o parâmetro Pad Type e o parâmetro do trigger estão definidos corretamente. O tipo de pad mostrado pelo parâmetro "Pad Type" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type está correto? (Selecione o tipo de pad correto para o pad de prato conectado ao módulo da série PRO.) O nível da saída do trigger de qualquer pad com um dial permite que seja ajustado. Certifique-se de que o controle deslizante na tela MIXER ou o botão giratório de LED do pad para o qual o som não está sendo produzido esteja alto o suficiente. Certifique-se de que a baqueta esteja paralela à superfície do pad ao tocar nele. A chave do sensor de borda no pad de prato poderá não reagir corretamente quando o pad for tocado pela lateral. 	
	Estão sendo produzidos triggers duplos		<ul style="list-style-type: none"> Certifique-se de que as configurações do trigger tenham sido definidas corretamente. Se o pad ou o trigger de bateria em questão tiver um controlador para ajustar a saída ou a sensibilidade, vire-o para baixo. Certifique-se de que o parâmetro "Gain" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type não tenha sido configurado muito alto. 	
	O som que é produzido sem bater no pad Som é produzido por um pad que não foi tocado (ocorrência de diafonia)		<ul style="list-style-type: none"> Certifique-se de que as configurações do trigger tenham sido definidas corretamente. Defina o parâmetro "Reject Lvl" em MENU/Trigger/Crosstalk ou TRIGGER/SETTING/Crosstalk para um nível apropriado. Se estiver usando um pad vendido separadamente com um ajustador de nível, certifique-se de que o nível esteja devidamente configurado. Certifique-se de que o parâmetro "Minimum Level" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type tenha sido devidamente configurado. 	

Sintoma	Possível causa	Solução	
		DTX-PRO	DTX-PROX
Apenas um Inst é reproduzido quando dois pads são tocados ao mesmo tempo		<ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que as configurações do trigger tenham sido definidas corretamente. • Em MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type, selecione o pad que não está produzindo som e aumente o valor de seu parâmetro Gain. • Em MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type, selecione o pad que não está produzindo som e diminua o valor de seu parâmetro MinLevel. 	
Os sons são ignorados durante rulos e flams		<p>Reduza o parâmetro "Reject Time" em MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type.</p>	
Não é possível aplicar o "Choke" Não é possível silenciar		<ul style="list-style-type: none"> • Verifique o parâmetro "Pad Type" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Verifique a orientação do pad de prato. Quando a orientação do pad está incorreta, o pad de prato pode não funcionar totalmente. 	
Não é possível reproduzir os sons de chimbau fechados no pedal É difícil produzir sons de chimbau fechados	<p>O eixo no pad de chimbau está frouxo</p> <p>O feltro extra está fixado</p> <p>O botão giratório de LED está ajustado para o nível mínimo (DTX-PROX)</p> <p>As configurações de nível do pad estão incorretas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que o controlador e o pedal do chimbau estejam sendo operados com total segurança. • Reduza a configuração do parâmetro "FootClosePos" em MENU/Utility/Pad. • O tipo de pad mostrado pelo parâmetro "Pad Type" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type está correto? • Verifique se o pad ou o controlador do chimbau está corretamente conectado ao conector [CONTROL] do módulo da série PRO. • Colocar o feltro extra sob o pad de prato pode gerar um volume menor. • Certifique-se de que o controle deslizante na tela MIXER ou o botão giratório de LED do pad para o qual o som não está sendo produzido esteja alto o suficiente. 	
Os sons splash de chimbau não são produzidos como o esperado		<p>Ajuste o parâmetro "FootSplashSens" no MENU/Utility/Pad. Os sons splash de chimbau não serão produzidos se aqui estiver definido como "off".</p>	
Pads com sensor de posição não produzem sons corretamente		<ul style="list-style-type: none"> • Verifique o parâmetro "Pad Type" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Verifique a orientação do pad de prato. Quando não configurado corretamente, o pad de prato pode não funcionar totalmente. • Conecte o pad ao conector correto que seja compatível com a detecção de posição. • Selecione um Inst ou uma voice (som) compatível com o sensor de posição. Para obter mais informações, consulte Data List (Lista de dados) (PDF). 	
Sinais confiáveis do trigger não podem ser produzidos (ao usar um trigger de bateria anexado a uma bateria acústica)		<ul style="list-style-type: none"> • Verifique o parâmetro "Pad Type" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Certifique-se de que o parâmetro "Gain" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type não tenha sido configurado muito alto. • Use apenas os pads ou triggers de bateria (sensores triggers) Yamaha recomendados. Produtos de outros fabricantes podem emitir sinais excessivamente amplos, o que pode, por sua vez, resultar em acionamento duplo. • Certifique-se de que as heads (peles) não estejam vibrando de forma irregular e silencie-as, se necessário. • Verifique se os triggers da bateria foram instalados corretamente. • Aumente o parâmetro "Reject Time" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. Evite configurar um tempo de rejeição muito grande, uma vez que isso pode impossibilitar a detecção precisa de batidas, rolagens e coisas assim. • Quanto mais longo o som de bumbo, mais fácil será causar duplo acionamento nos triggers. Ajuste a bateria para que produza um som mais curto. Tente as opções sem áudio/afinação da pele (head)/alteração da pele (head). 	

Sintoma	Possível causa	Solução	
		DTX-PRO	DTX-PROX
Os pads só estão produzindo sons em volumes muito altos (ou seja, velocidades altas)		<ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que o parâmetro "Gain" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type não tenha sido configurado muito alto. • Ajuste o parâmetro "Velocity Curve" em MENU/Trigger/Curve ou TRIGGER/SETTING/Curve. • Verifique a configuração "TrgVel" em MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/Message Type. Por exemplo, se este parâmetro for configurado como "127", a velocidade máxima será produzida mesmo quando o pad for levemente tocado. • Use apenas os pads Yamaha recomendados. Produtos de outros fabricantes podem emitir sinais excessivamente grandes. 	
Os pads produzem sons não intencionais		<ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que as configurações do trigger tenham sido definidas corretamente. • Se um dispositivo MIDI externo tocado no módulo da série PRO não produz os sons esperados, reveja as configurações de voice (som) do canal MIDI para o qual o módulo da série PRO está enviando dados e certifique-se de que sejam apropriados para os dados MIDI sendo enviados. • As voices (sons) atribuídas às camadas B, C ou D podem causar sons não intencionais. • Em alguns casos, quando sons inesperados são produzidos quando você conecta um pad de duas ou três zonas a qualquer um dos conectores [2TOM1/3], [4TOM2/5], [6TOM3/7], [10KICK/13], [11SNARE] ou [12]. Nesse caso, com Pad 3, Pad 5, Pad 7 ou Pad 13, defina o parâmetro "Pad Type" como "off" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. Com Pad 1 ou Pad 14, selecione o tipo de pad correto em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type. • Verifique a configuração de diafonia, a configuração de nível mínimo e a configuração de sensibilidade. 	
Os sons estão distorcidos		<ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que os efeitos tenham sido configurados corretamente. O som pode ficar distorcido com certas combinações de tipos de efeito e configurações de parâmetros. • Verifique se o parâmetro "VoiceFilter" em MENU/Kit Edit/Voice está configurado corretamente. Dependendo das configurações de VoiceQ (ressonância do filtro), uma distorção poderá ser causada. • Abaixar o volume principal do módulo da série PRO. 	
Os sons são reproduzidos infinitamente e não param		<p>Verifique se a função de espera não está ativada. Pressione [EXIT] na tela KIT (tela superior) para interromper os sons de KIT.</p>	
Os efeitos não podem ser aplicados		<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se o botão giratório [EFFECT] não está ajustado para o mínimo. • Verifique se o tipo de efeito não está definido como "THRU" ou "NO EFFECT". • Certifique-se de que o valor de InstSend seja alto o suficiente para Effect 1 (Efeito 1) ou Effect 2 (Efeito 2). 	
		<p>Os efeitos podem não ser aplicados à saída por meio de Indiv Out. Os efeitos mestre não serão aplicados. Dependendo das configurações, os efeitos de inserção podem não ser aplicados.</p>	
O tempo da onda não muda		<p>O tempo da onda não pode ser alterado. Ele sempre tocará no tempo original do arquivo importado, independente do tempo do kit e de outras configurações.</p>	
O controlador do pad não funciona		<p>Os controladores do pad não são compatíveis.</p>	
Apenas uma música pode ser gravada ao pressionar o botão [REC]. A gravação anterior é substituída		<p>Apenas uma música pode ser gravada no módulo da série PRO.</p>	
As pontuações do meu treinamento estão estranhas	Ocorre diafonia	<p>Consulte a seção em "Crosstalk".</p>	

Sintoma		Possível causa	Solução	
			DTX-PRO	DTX-PROX
Configurações	O módulo da série PRO não armazena as configurações		<p>O módulo da série PRO armazena automaticamente as configurações do sistema sempre que você o desliga usando o botão [⏻] (Standby/On).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Não desconecte o adaptador CA para não desligar o módulo da série PRO. Isso impedirá que ele armazene as configurações do sistema. 	
			As configurações de usuário para kits, conjuntos de cliques e triggers devem ser armazenadas manualmente.	As configurações de usuário para kits, conjuntos de cliques, triggers e Live Sets devem ser armazenadas manualmente.
	Os dados não podem ser salvos em uma unidade flash USB		<p>Unidades flash USB 1.1 não podem ser usadas nos módulos da série PRO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifique se a unidade flash USB em questão foi formatada usando o módulo da série PRO. • Certifique-se de que a unidade flash USB esteja protegida contra gravação. • Certifique-se de que há espaço livre suficiente na unidade flash USB para salvar os dados. Verifique o espaço livre em "Memory Info" em MENU/File. 	
	Não é possível carregar arquivos de áudio de uma unidade flash USB Não é possível carregar arquivos MIDI padrão de uma unidade flash USB		<p>Unidades flash USB 1.1 não podem ser usadas nos módulos da série PRO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que haja espaço livre suficiente no módulo da série PRO. • Formate a unidade flash USB com o módulo da série PRO. • Certifique-se de que o arquivo a ser lido esteja localizado no diretório raiz da unidade flash USB (ou seja, fora de qualquer outra pasta). 	
	Não é possível enviar dados de ou para o dispositivo inteligente		<p>Verifique a conexão. Para obter mais informações, consulte o Manual de conexão do iPhone ou iPad ou o Smart Device Connection Manual for Android™.</p>	
	O dispositivo inteligente com <i>Bluetooth</i> não pode ser emparelhado com os módulos da série PRO nem conectado a eles.			<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se o recurso <i>Bluetooth</i> do dispositivo inteligente está ativado. Para conectar o dispositivo inteligente e os módulos da série PRO por meio de <i>Bluetooth</i>, os dois dispositivos precisam estar funcionando. • O dispositivo inteligente e o módulo da série PRO precisam estar emparelhados (página 98). • Caso haja um dispositivo (forno de micro-ondas, dispositivo de rede local sem fio etc.) que produza sinais na banda de frequência de 2,4 GHz próximo, mova os módulos da série PRO para longe do dispositivo que está emitindo sinais de frequência de rádio.
A onda não é reproduzida	A onda foi excluída	<p>No caso de uma voice (som) do usuário com um arquivo de áudio importado para ela, o som não será mais reproduzido se a onda tiver sido excluída.</p>		

Sintoma		Possível causa	Solução	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	O dispositivo externo conectado não produz som	<p>O dispositivo não está conectado corretamente</p> <p>Os canais MIDI não correspondem</p> <p>Uma função foi atribuída ao pad</p> <p>O volume do pad está baixo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de que o cabo MIDI tenha sido conectado corretamente. • Verifique se os canais MIDI correspondem. Para obter mais informações sobre configurações MIDI, consulte a página 44. • Ao usar uma conexão USB MIDI, verifique se os cabos USB foram conectados corretamente. • Os pads que foram atribuídos a uma função não reproduzirão som mesmo quando tocados. Defina "Pad Function" em MENU/Utility/Pad como "off". • Verifique se o parâmetro "MessageType" em MENU/Kit Edit/Voice está definido como "note". Os sons não serão produzidos se esse parâmetro não estiver definido como "note". • Verifique se o parâmetro "VeLo" em MENU/Kit Edit/Voice/MessageType não está muito alto. Os pads produzirão sons somente quando forem tocados com mais intensidade do que o valor definido aqui. • Verifique se o parâmetro "Minimum Level" em MENU/Trigger/Pad Type ou TRIGGER/SETTING/Pad Type não está muito alto, pois isso pode evitar a saída do som. 	
	Não é possível trocar dados com aplicativos DAW		<ul style="list-style-type: none"> • Quando a função Desligamento automático (Auto Power-Off) é ativada para desligar o módulo da série PRO, qualquer conexão com o software DAW será perdida. Para restabelecer a conexão, feche o aplicativo DAW, ligue o módulo da série PRO novamente e abra o aplicativo mais uma vez. Aconselha-se desativar a função Desligamento automático (Auto Power-Off) ao trocar dados com um computador. • Um driver é obrigatório para enviar dados de áudio no Windows. (página 147) • Certifique-se de que o cabo USB tenha sido conectado corretamente. 	
	A energia desliga inesperadamente		Desative a função Desligamento automático (Auto Power-Off).	
	<p>O módulo da série PRO não receberá mais nenhum sinal do trigger ou da chave</p> <p>Desejo redefinir o módulo da série PRO para o padrão de fábrica</p>		Use a opção Factory Reset para restaurar as configurações para os padrões de fábrica.	

Tipo de efeito

● *Ambi Type*

Nome	Descrição
No Effect	Ignora sem aplicar um efeito.
Hall 1	Reverberação que emula a acústica de uma sala de concertos.
Hall 2	
Hall 3	
Hall 4	
Room 1	Reverberação que emula a acústica de uma sala.
Room 2	
Room 3	
Room 4	
Room 5	
Plate 1	Reverberação que emula um prato de metal.
Plate 2	
Stage	Reverberação que emula a acústica de um palco.
Space Simulator	Efeito que emula o som de reverberação em um espaço amplo, como um túnel, uma caverna e assim por diante.
Reverb+Gate	Efeito que combina um efeito de reverberação e Reverberação sintética.
Reverb+Chorus	Efeito que combina um efeito de reverberação e Chorus.
Reverb+Phaser	Efeito que combina um efeito de reverberação e Phaser.
Reverb+Flanger	Efeito que combina um efeito de reverberação e Flanger.
Reverb+Harmonic	Efeito que combina um efeito de reverberação e Aprimrador de harmônicos.
Reverb+RingMod	Efeito que combina um efeito de reverberação e Modulador em ring.

● **Fx1 Type**● **Fx2 Type**

Nome	Descrição	
No Effect	Ignora sem aplicar um efeito.	
Gated Reverb	Simulação de reverberação sintética.	
Reverse Reverb	Simulação de reprodução reversa de reverberação canalizada.	
Early Ref 1	Este efeito isola apenas os componentes de reflexão iniciais da reverberação.	
Early Ref 2		
Early Ref 3		
Early Ref 4		
Early Ref 5		
Tempo Delay 8th	O efeito sincroniza a duração do atraso para um tempo de colcheia.	(*)
Tempo Delay Tri	O efeito sincroniza a duração do atraso para um tempo de terceto de semínima.	(*)
Tempo Delay Dot	O efeito sincroniza a duração do atraso para um tempo de colcheia pontuada.	(*)
G Chorus	Um efeito de chorus que produz uma modulação mais harmoniosa e complexa que o chorus normal.	
2 Modulator	Um efeito de chorus que consiste em modulação de afinação e modulação de amplitude.	
SPX Chorus	Um efeito que usa um LFO de três fases para adicionar modulação e amplitude ao som.	
Symphonic	Um coro de três fases que usa uma onda de LFO complexa.	
Ensemble Detune	Efeito de chorus sem modulação, criado pela adição de um som com a afinação ligeiramente distorcida.	
VCM Flanger	Efeitos que simulam as características de flangers analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de flanger de alta qualidade.	
Classic Flanger	Tipo de flanger convencional.	
Tempo Flanger	Flanger sincronizado com o tempo.	(*)
Dynamic Flanger	Flanger controlado dinamicamente.	
AmbienceFlanger	Flanger que adiciona reflexões iniciais.	
VCM Phaser	Efeito que simula as características de phasers analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de phaser de alta qualidade. Phaser estéreo com tecnologia VCM que produz uma sonoridade antiquada.	
Tempo Phaser	Phaser sincronizado com o tempo.	(*)
Dynamic Phaser	Comutador de fase controlado dinamicamente.	
VCM Auto Wah	Modula o tom via LFO.	
VCM Touch Wah	Modula o tom via amplitude.	
Ring Modulator	Efeito que modifica a afinação ao aplicar modulação de amplitude à frequência da entrada.	
Dynamic RingMod	Modulador em ring controlado dinamicamente.	
Auto Synth 1	Processa o sinal de entrada em um som do tipo sintetizador.	
Auto Synth 2		
Auto Synth 3		
TempoSpiralizerP	Espiralizador com LFO sincronizado com o tempo.	(*)
Tech Modulation	Adiciona uma sensação única de modulação semelhante à modulação de anel.	
Pitch Change 1	Muda a afinação do sinal de entrada.	
Pitch Change 2		

(*) O efeito muda de acordo com a configuração de tempo do módulo.

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

Nome	Descrição	
Thru	Sem efeito.	
Analog Delay 1	Atraso analógico conduzido por chips de dispositivo BBD com configuração de atraso curto.	
Analog Delay 2	Atraso analógico conduzido por chips de dispositivo BBD com configuração de atraso longo.	
G Chorus	Um efeito de chorus que produz uma modulação mais harmoniosa e complexa que o chorus normal.	
2 Modulator	Um efeito de chorus que consiste em modulação de afinação e modulação de amplitude.	
SPX Chorus	Um efeito que usa um LFO de três fases para adicionar modulação e amplitude ao som.	
Symphonic	Um coro de três fases que usa uma onda de LFO complexa.	
VCM Flanger	Efeitos que simulam as características de flangers analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de flanger de alta qualidade.	
Dynamic Flanger	Flanger controlado dinamicamente.	
VCM Phaser	Efeito que simula as características de phasers analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de phaser de alta qualidade. Phaser estéreo com tecnologia VCM que produz uma sonoridade antiquada.	
Dynamic Phaser	Comutador de fase controlado dinamicamente.	
Overdrive	Distorção estéreo.	
Compressor	Compressor convencional.	
Lo-Fi	Degrada a qualidade de áudio do sinal de entrada para obter um som de baixa fidelidade.	
Noisy	Adiciona ruído ao som atual.	
Turntable	Simula o ruído de uma gravação analógica.	
Bit Crusher	Produz distorção reduzindo a resolução ou a largura de banda do som digital.	
Dynamic RingMod	Modulador em ring controlado dinamicamente.	
Dynamic Filter	Filtro controlado dinamicamente.	
TempoSpiralizrF	Espiralizador com LFO sincronizado com o tempo.	(*)
Tech Modulation	Adiciona uma sensação única de modulação semelhante à modulação de anel.	
Control Filter	Filtro controlado manualmente.	
Ring Modulator	Efeito que modifica a afinação ao aplicar modulação de amplitude à frequência da entrada.	
Presence	Efeito para trazer a presença oculta nos sons de entrada.	
Harmo Enhancer	Aplica camadas de harmônicos adicionais ao sinal de entrada para fazer o som se sobressair.	
Pitch Change	Muda a afinação do sinal de entrada.	
PROX 4Tap Delay 8th	Quatro efeitos de atraso separados são sincronizados com um tempo de colcheia.	(*)
PROX 4Tap Delay 16th	Quatro efeitos de atraso separados são sincronizados com um tempo de semicolcheia.	(*)
PROX 4Tap Delay 32nd	Quatro efeitos de atraso separados são sincronizados com um tempo de fusa.	(*)
PROX High Gain	Uma variação do efeito overdrive.	
PROX Modern	Uma variação do efeito overdrive.	
PROX Crunch	Uma variação do efeito overdrive.	

(*) O efeito muda de acordo com a configuração de tempo do módulo.