

## 鼓触发器模块

# DTX-PRO

# DTX-PROX

## Ver.2 参考手册

ZH

### 版本2中的主要更新

	参考页
<ul style="list-style-type: none"> <li>您现在可以修改触发器输入的试听力度 (<b>AUDITION VELOCITY</b>)。</li> </ul>	13
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>MENU/Kit Edit/Voice</b> 画面的页面布局已完全更新。现在可以先选择一个层，然后编辑触发输入源，从而更容易进行编辑。在此屏幕中添加了以下功能：                     <ul style="list-style-type: none"> <li>您现在可以选择以单音演奏音色 (<b>Layer/Mono/Poly</b>)。</li> <li>您现在可以选择要从同时播放中排除的音色 (<b>Layer/AltGroup</b>)。</li> <li>您现在可以轻松配置各种设置，以便利用音色层叠 (<b>LayerType, LayerMix</b>)。</li> </ul> </li> </ul>	13, 36-44
<ul style="list-style-type: none"> <li>您现在可以使用 [EFFECT] 旋钮调整演奏音量。您现在可以指定是否可以调整触发输入源的每一层的音量。 (<b>Menu/Kit Edit/Kit Modifier/Other/EffectKnobVol</b>)</li> </ul>	32
<ul style="list-style-type: none"> <li>击打打击板垫时生成的力度曲线增加了两个选项，因而可以进行更详细的设置。</li> </ul>	48
<ul style="list-style-type: none"> <li>增加了一种防止打击板间出现串音的简单方法。</li> </ul>	52
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>MENU/Utility/General/Humanize</b> 的设置值已从 “off, on” 更改为 “off, 1, 2”，这使您能够在反复敲击同一个打击垫时创造出更自然的声音变化。</li> </ul>	56
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>MENU/Utility/Pad</b> 的最后一页添加了两个参数。 使用 “<b>HH Pitch Up</b>” 参数，您现在可以指定在完全踩下踩镲踏板时是否提高音高。 通过 “<b>Note Map</b>” 参数，现在可以更轻松地设置该产品的套件以播放从其他 MIDI 设备（例如鼓触发器模块）接收的 MIDI 消息。</li> </ul>	60
<ul style="list-style-type: none"> <li>您现在可以使用 <b>RecordingSource</b> 参数来排除录音机的播放声音被录制 (<b>RECORDER/SETTING/RecordingSource</b>)。这意味着即使您在录音时播放录音机内容，也只会录制演奏声音，而不会录制播放声音。</li> </ul>	110
<ul style="list-style-type: none"> <li>当 <b>RECORDER/SETTING/PlayMode</b> 设置为 “stereo” 时，您可以为每个输出目的地选择 “on”（输出信号）或 “off”（不输出信号）。</li> </ul>	111
<ul style="list-style-type: none"> <li>增加了 USB 触发链接功能。这个新增功能允许从连接到 [USB TO DEVICE] 端口的另一个 MIDI 设备接收 MIDI 信息。</li> </ul>	148

# 目录

<b>DTX-PRO与DTX-PROX的区别</b>	<b>5</b>
DTX-PRO .....	5
DTX-PROX .....	5
参考说明书符号 .....	6
<b>使用说明书中的链接</b>	<b>7</b>
DTX-PRO使用说明书.....	7
DTX-PROX使用说明书 .....	8
<b>触发器如何产生声音</b>	<b>9</b>
触发器输入插孔、触发器输入和触发器输入源之间的关系 .....	9
触发器输入插孔输入模式 .....	10
触发器播放的声音（乐器和音色） .....	11
多层音色叠加 .....	11
用户音色 .....	12
导入至用户音色 .....	12
更改用户音色的演奏方式（单次演奏或循环演奏） .....	12
编辑和试听用户音色 .....	12
选择触发器输入或触发器输入源 .....	13
单独触发器输入设置.....	14
单独触发器输入源设置.....	14
打击板选择（DTX-PROX） .....	15
<b>效果处理器设计</b>	<b>16</b>
应用于每个鼓组的效果 .....	17
系统效果 .....	18
<b>PRO系列音源器内存</b>	<b>19</b>

<b>MENU按钮</b>	<b>20</b>
基本画面操作 .....	20
功能列表 .....	21
参数说明 .....	27
Kit Edit .....	27
Trigger (DTX-PRO) TRIGGER/SETTING (DTX-PROX) .....	46
Training (DTX-PROX) .....	54
Utility .....	55
Master EQ .....	66
Phones EQ .....	69
Job .....	72
File .....	86
Bluetooth (DTX-PROX) .....	98
Factory Reset .....	99
Version .....	101
 <b>KIT模式</b>	 <b>102</b>
将导入的音频文件作为乐器声音播放 .....	102
 <b>CLICK模式</b>	 <b>105</b>
SETTING ([F3]) 功能列表 .....	105
SETTING ([F3]) 参数说明 .....	106
将导入的音频文件作为嘀嗒声播放 .....	108
 <b>RECORDER模式</b>	 <b>109</b>
SETTING ([F3]) 功能列表 .....	109
SETTING ([F3]) 参数说明 .....	110
 <b>使用练习功能进行训练</b>	 <b>112</b>
开始和结束练习 .....	113
练习类型的详情 .....	115
SETTING ([F3]) 参数说明 .....	124

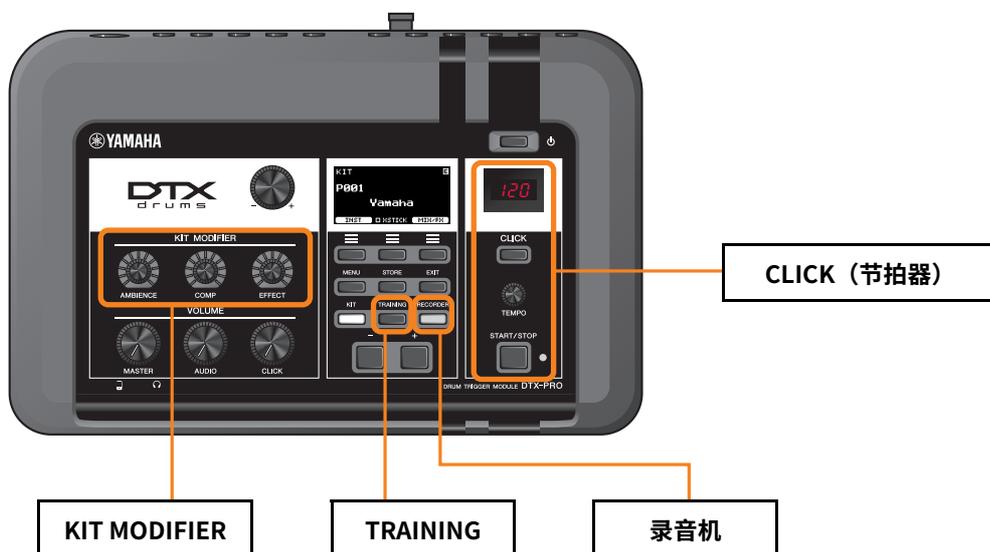
<b>PROX</b>	<b>功能选择FX</b>	<b>131</b>
	更改应用至每个乐器的效果量 .....	131
<b>PROX</b>	<b>功能选择CUSTM</b>	<b>133</b>
	配置自定义设置 .....	133
<b>PROX</b>	<b>LIVE SET模式</b>	<b>134</b>
	LIVE SET .....	134
	LIVE SET功能列表 .....	134
	LIVE ([F1]) 功能说明 .....	135
	SETTING ([F3]) 功能说明 .....	135
	编辑现场设置 .....	135
	从LIVE SET选择要编辑的级别 .....	135
	注册级别 .....	137
	将嘀嗒声与音频文件的速度匹配 .....	139
	删除级别 .....	140
	级别排序 .....	141
	以新名称保存自定义现场设置 .....	141
	使用存储的现场设置 .....	142
	<b>现场演出设置</b>	<b>144</b>
	设置 .....	144
	功能 .....	145
	<b>连接计算机</b>	<b>146</b>
	安装Yamaha Steinberg USB Driver .....	147
	使用DAW软件 .....	147
	<b>通过 USB 连接其他 MIDI 设备</b>	<b>148</b>
	<b>故障排除</b>	<b>149</b>
	<b>参考</b>	<b>155</b>
	效果类型 .....	155

# DTX-PRO与DTX-PROX的区别

## DTX-PRO

DTX-PRO提供基本功能，例如嘀嗒声（节拍器）、录音机、练习等功能。此外，通过使用KIT MODIFIER旋钮，您可以直观地控制AMBIENCE、COMP和EFFECT设置。

按下[TRAINING]按钮可以访问不同练习菜单。



## DTX-PROX

DTX-PROX除了提供与DTX-PRO相同的功能外，还提供现场设置功能和[INDIVIDUAL OUTPUT]插孔。

按下[MENU]按钮可以访问与DTX-PRO相同的练习菜单。



## 参考说明书符号

### 型号名称

---

本文档将DTX-PRO和DTX-PROX统称为“PRO系列音源器”。

以下图标和背景颜色用于区分不同型号。

<b>PRO</b>	仅适用于DTX-PRO
<b>PROX</b>	仅适用于DTX-PROX
<b>PROX-with-Bluetooth</b>	仅适用于DTX-PROX（配备 蓝牙的型号）

### “须知”和“注”

---

<b>须知</b>	可能导致设备故障或损坏、不能正常运行或数据丢失的问题说明
<b>注</b>	补充说明

# 使用说明书中的链接

以下是使用说明书中的链接列表。

## ● DTX-PRO使用说明书

页码	说明	链接
4	须知 系统设置	<a href="#">PRO系列音源器内存 (第 19 页)</a>
4	须知 将数据保存到USB闪存或计算机	<a href="#">MENU/File/Save</a>
11	[MENU] 按钮	<a href="#">MENU按钮 (第 20 页)</a>
13	使用计算机	<a href="#">连接计算机 (第 146 页)</a>
16	耳机EQ	<a href="#">MENU/Phones EQ</a>
17	更改触发器设置	<a href="#">MENU/Job/Trigger</a>
20	保存数据	<a href="#">MENU/File/Save</a>
22	格式化USB闪存	<a href="#">MENU/File/Format</a>
29	调出功能	<a href="#">MENU/Job/Kit/Recall</a>
31	调整每个打击板或打击板各部分的音量	<a href="#">MENU/Kit Edit/Volume</a>
35	更改套鼓声音	<a href="#">MENU/Kit Edit</a>
37	导入音频文件	KIT模式: <a href="#">将导入的音频文件作为乐器声音播放 (第 102 页)</a>
40	更改其他节拍器设置	<a href="#">CLICK/SETTING</a>
42, 43	更改其他录音机设置	<a href="#">RECORDER/SETTING</a>
42	将录制的演奏作为音频文件导出到DTX-PRO	<a href="#">MENU/Job/Recorder/Export Audio</a>
46	练习曲选择、练习时间 (定时器设置)、难度级别和其他设置	<a href="#">TRAINING/SETTING</a>
57	设置单独的触发器输入	<a href="#">MENU/Trigger/Input Mode</a>
58	打击板类型设置	<a href="#">MENU/Trigger/Pad Type/PadType</a>
61	连接到计算机	<a href="#">连接计算机 (第 146 页)</a>
64, 65	故障排除 - 打击板类型设置	<a href="#">MENU/Trigger/Pad Type/PadType</a>
65	故障排除 - 双触发、串音	双触发: <a href="#">MENU/Trigger/Pad Type/RejectTime</a>  串音: <a href="#">MENU/Trigger/Crosstalk</a>
65	故障排除 - 检查USB闪存中的可用内存	<a href="#">MENU/File/Memory Info</a>

● DTX-PROX使用说明书

页码	说明	链接
4	须知 系统设置	PRO系列音源器内存 (第 19 页)
4	须知 将数据保存到USB闪存或计算机	MENU/File/Save
11	触发器输入 触发器输入源	触发器如何产生声音 (第 9 页)
11	[MENU] 按钮	MENU按钮 (第 20 页)
13	[AUX IN] (辅助输入) 插孔	MENU/Utility/Input Output
13	使用计算机	连接计算机 (第 146 页)
20	保存数据	MENU/File/Save
22	格式化USB闪存	MENU/File/Format
25	打开或关闭蓝牙功能	MENU/Bluetooth
32	调出功能	MENU/Job/Kit/Recall
34	更改套鼓声音	MENU/Kit Edit
35	调整每个打击板或打击板各部分的音量	MENU/Kit Edit/Volume
36	使用[PAD SELECT]按钮选择打击板	打击板选择 (第 15 页)
37	导入音频文件	KIT模式: 将导入的音频文件作为乐器声音播放 (第 102 页)
39	更改应用至每个乐器的效果量	功能选择FX (第 131 页)
39	<b>Master EQ、Phones EQ</b> 增益、单独节拍器定时的音量、MIDI控制变更的发送设置以及其他自定义设置	功能选择CUSTM (第 133 页)
43	更改其他节拍器设置	CLICK/SETTING
45	更改触发器设置	TRIGGER/SETTING
46, 47	更改其他录音机设置	RECORDER/SETTING
46	将录制的演奏作为音频文件导出到DTX-PROX	MENU/Job/Recorder/Export Audio
49	更改[INDIVIDUAL OUTPUT]插孔的路由设置	MENU/Utility/Indiv Out
51	设置单独的触发器输入	TRIGGER/SETTING/Input Mode
54	连接到计算机	连接计算机 (第 146 页)
57, 58	故障排除 – 打击板类型和触发器设置	TRIGGER/SETTING
57	故障排除 – <b>MENU/Utility/Output Gain</b>	MENU/Utility/Output Gain
58	故障排除 – 双触发、串音	双触发: TRIGGER/SETTING/Pad Type/ RejectTime  串音: MENU/Trigger/Crosstalk
59	故障排除 – 检查USB闪存中的可用内存	MENU/File/Memory Info

# 触发器如何产生声音

“触发器”一词是指每次击打打击板时产生的触发器信号（有关击打强度和打击板击打位置的信息）。当通过触发器输入插孔接收到触发器信号时，电鼓音源器会播放声音。

## 触发器输入插孔、触发器输入和触发器输入源之间的关系

本章节说明触发器输入插孔、触发器输入和触发器输入源之间的关系。

### 触发器输入插孔

PRO系列音源器上的触发器输入插孔包括[①SNARE]至[⑭]。

通过切换[⑫KICK/⑬]插孔、[⑥TOM3/⑦]插孔、[④TOM2/⑤]插孔和[②TOM1/③]插孔的输入模式，可以在触发器输入和触发器输入源之间切换。

[①SNARE]插孔和[⑭]插孔可用于单压电三区打击板或多压电二区打击板。（选择*PadType*时，此设置会自动更改。）

### 触发器输入源

触发器输入源是从打击板各触发区域传输的触发器信号。

当PRO系列音源器接收到来自打击板的触发器信号时，会播放触发器输入源。

触发器输入插孔	触发器输入名称	触发器输入源名称
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

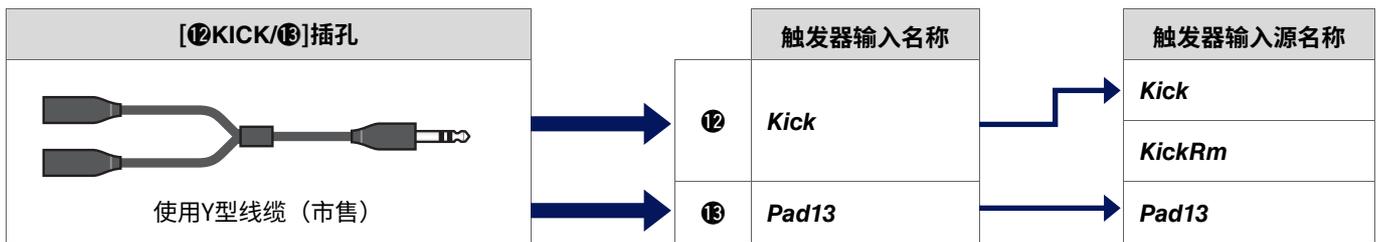
触发器输入插孔	触发器输入名称	触发器输入源名称
⑩	Crash2	Crash2Bw
		Crash2Eg
		Crash2Cp
⑪	HiHat	HhOpBw
		HhOpEg
		HhClBw
		HhClEg
		HhFtCl
⑫	Kick	Kick
		KickRm
⑬	Pad13	Pad13
⑭	Pad14	Pad14Hd
		Pad14Rm1
		Pad14Rm2

## 触发器输入插孔输入模式

您可以设置[12]KICK/[13]插孔、[6]TOM3/[7]插孔、[4]TOM2/[5]插孔和[2]TOM1/[3]插孔的输入模式。可用输入模式包括“separate”和“paired”。

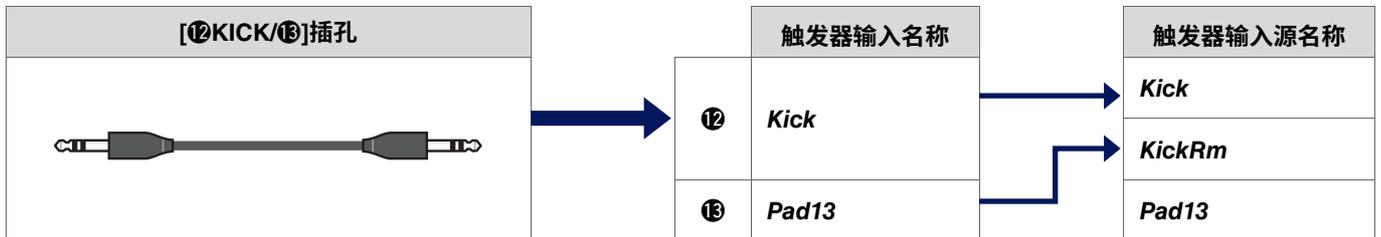
### separate

使用“separate”设置时，触发器输入插孔分为两个单独的输入，可配合两个乐器使用。例如，[13]插孔接收到的触发信号连接到触发器输入源“Pad13”。不会产生“KickRm”声音。



### paired

使用“paired”设置时，触发器输入插孔配合一个乐器使用。例如，[13]插孔接收到的触发信号连接到触发器输入源“KickRm”。不会产生“Pad13”信号。



触发器输入源未设置为从连接到触发器输入插孔的打击板播放，则可以从外接MIDI设备播放。也可以按下画面的[F3]按钮，将触发器输入源更改为试听触发器输入源。使用DTX-PROX时，可以按下[Pad Select]按钮打开画面以更改触发器输入。

## 触发器播放的声音（乐器和音色）

您可以为每个触发器输入或触发器输入源分配一个乐器或音色来播放声音。

### Inst

“Inst”是指鼓组的套鼓所使用的每种打击乐器（军鼓、嗵鼓、镲片和底鼓）。对于PRO系列音源器，您可以为每个触发器输入使用不同的乐器。

### 音色

“音色”是指组成乐器的声音。对于PRO系列音源器，您可以为每个触发器输入源使用不同的音色。例如，在原声军鼓上，可以用同一打击板演奏敲击鼓面声音、重音边击声音和制音边击声音。不同的声音称为音色，PRO系列音源器内置的音色包括多种打击乐器、音效、电子声音。除了内置音色之外，您还可以导入音频文件并将其作为用户音色播放。

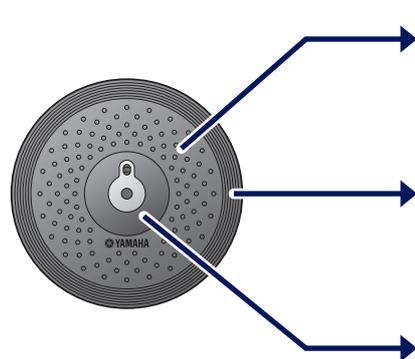
#### 注

从音色类别中选择“User”，便可使用导入的音频文件。导入到PRO系列音源器中的文件称为“波形”。导入之前，这些文件称为“音频文件”。

## 多层音色叠加

每个触发器输入源有四层（A到D）。您可以为每一层设置一个音色，从而为每个触发器输入源分配多达四个不同的音色。可以同时演奏或按顺序演奏四个音色。另外，您可以为每一层设置力度范围，以便根据每次击打的强度播放不同的音色。

示例：使用单压电三区打击板作为Crash1:



触发器输入源	层	音色	Inst
Crash1Bw	A	音色	Inst
	B	音色	
	C	音色	
	D	音色	
Crash1Eg	A	音色	
	B	音色	
	C	音色	
	D	音色	
Crash1Cp	A	音色	
	B	音色	
	C	音色	
	D	音色	

## 用户音色

除了内置音色之外，您还可以导入音频文件并将其作为用户音色播放。  
导入音频文件有多种方式。

### 导入音频文件至触发器输入

通过指定打击板导入音频文件。所有输入源都演奏相同的波形，即支持分区的打击板的每一个区域都演奏相同的声音。

### 导入音频文件至触发器输入源

通过指定输入源导入音频文件。每个输入源演奏不同的波形，即支持分区的打击板的每一个区域都可以根据设置演奏不同的声音。  
您还可以指定所需的层：A、B、C 或 D。

### 导入音频文件至节拍器定时

您可以为节拍器定时（例如重音和四分音符）分配喜欢的音频文件。

通过上述操作，波形会自动分配给空的用户音色，从而创建一个有声音的用户音色。  
用户音色可用于其他鼓组和用户节拍器组。

## 导入至用户音色

每个用户音色最多可以导入10个音频文件。  
但是，多个波形不能同时演奏。  
为每个波形设置力度范围，以根据每次击打的强度演奏不同的波形。

如果多个波形的力度范围重叠，则演奏编号较小的波形。

## 更改用户音色的演奏方式（单次演奏或循环演奏）

通常，用户音色演奏一次后即停止。要重复演奏用户音色，应将 *MENU/Kit Edit Voice/VoiceHoldMode* 设置为 “on” 。  
使用此设置，每次击打打击板时，波形会开始或停止演奏。

## 编辑和试听用户音色

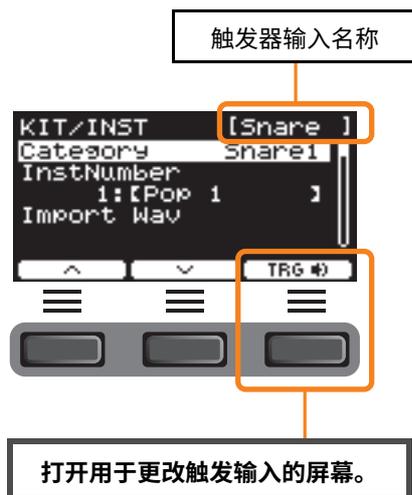
按下 *MENU/Job/UserVoice/VoiceEdit* 画面的 [  ] 按钮试听声音时，只能进行单次演奏，声音以固定速度播放。  
不会应用效果。  
为鼓组分配用户音色，您可以更改演奏速度、应用效果或通过击打打击板播放声音。

## 选择触发器输入或触发器输入源

在需要触发器输入或触发器输入源设置的参数画面上，触发器输入名称或触发器输入源名称及其层（A、B、C或D）显示在右上方。

### ● 单独触发输入设置屏幕

示例：  
对于MENU/Kit Edit/Inst



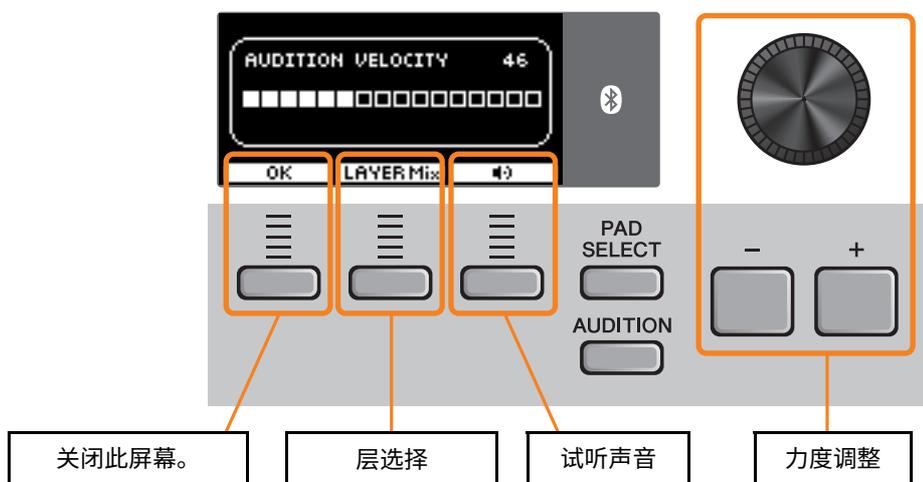
### ● 单独触发输入源设置屏幕

示例：  
对于MENU/Kit Edit/Voice/Layer



### ● AUDITION VELOCITY画面

如果画面右下角显示[TRG]或[ ]指示器，您可以同时按下此指示器下方的按钮([F3])和[-]或[+]按钮来打开一个画面，从而可以调整触发器输入的试听声音强度（力度）。使用 DTX-PROX，您可以通过按住 [AUDITION] 按钮来打开此屏幕。



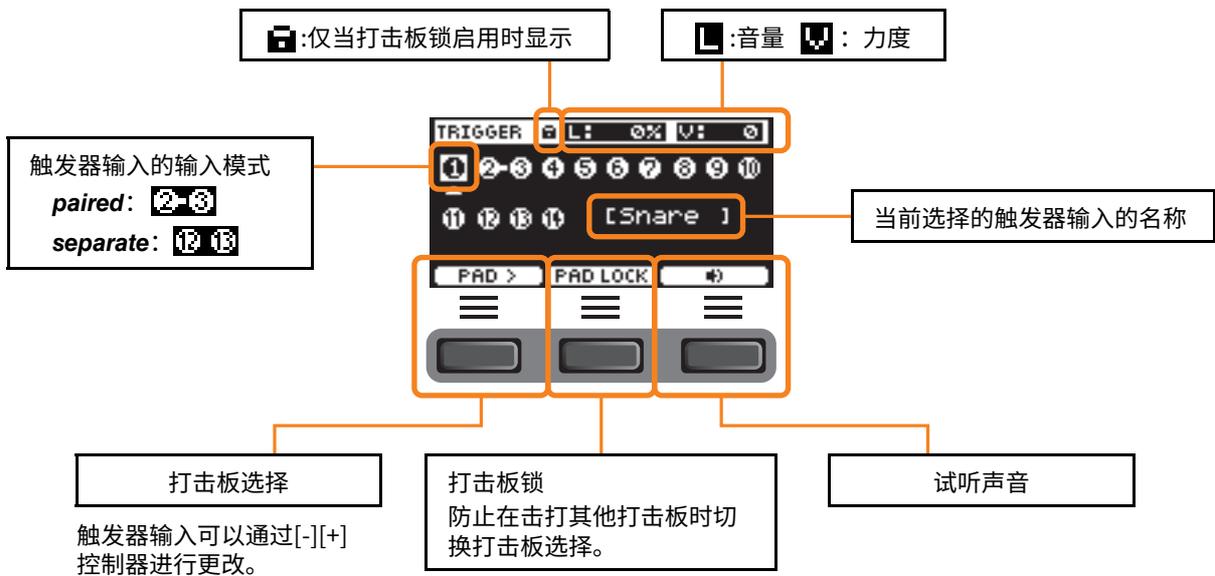
\* 上图以 DTX-PROX 为例。

## 单独触发器输入设置

例如，在DTX-PRO的MENU/Kit Edit/Inst或MENU/Trigger/Pad Type中，或在任何需要触发器输入设置的设置画面中，按下“TRG [F3]”（[F3]）按钮打开更改触发器输入的画面。

使用 DTX-PROX，您可以按 [PAD SELECT] 按钮打开此屏幕。

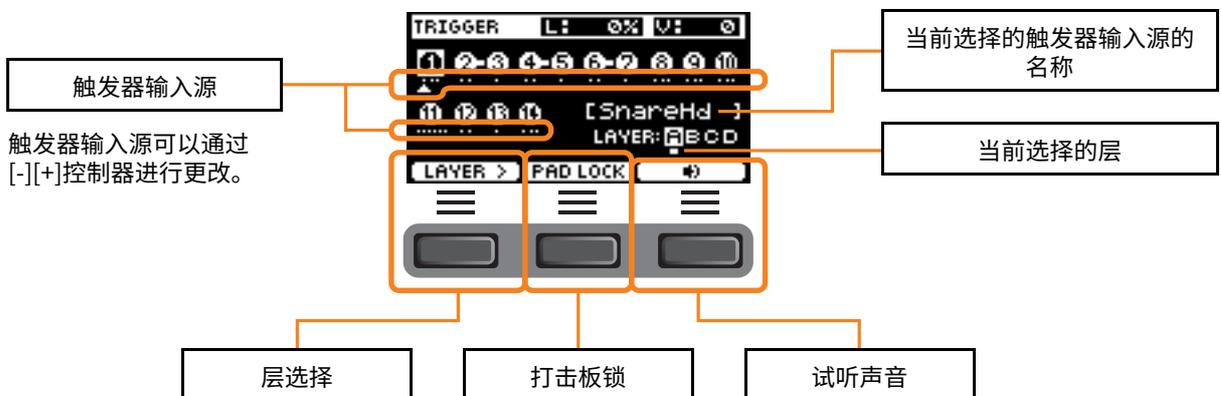
### ● 更改触发器输入的画面



## 单独触发器输入源设置

例如，在MENU/Kit Edit/Voice/Message或MENU/Utility/Pad中，或在任何需要触发器输入源设置的设置画面中，按下“TRG [F3]”（[F3]）按钮来打开更改触发器输入源的画面。

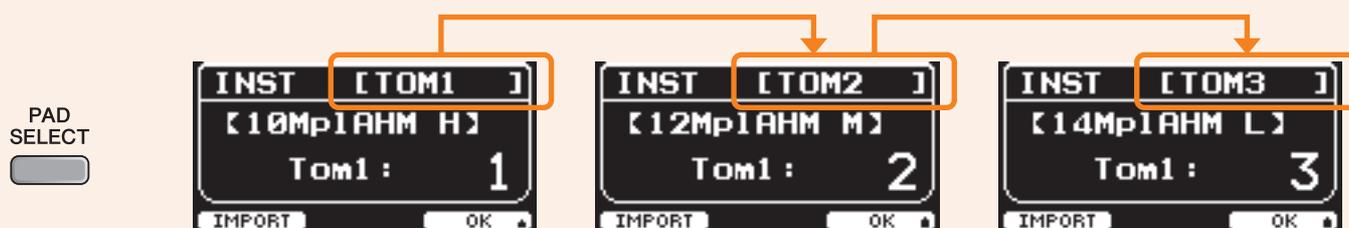
### ● 更改触发器输入源的画面



## PROX 打击板选择

按下[PAD SELECT]按钮时，根据情况会出现不同的画面。

当使用功能选择旋钮和LED旋转控制器更改乐器时，使用[PAD SELECT]按钮在Tom1、Tom2和Tom3之间切换，或在Crash1和Crash2之间切换。



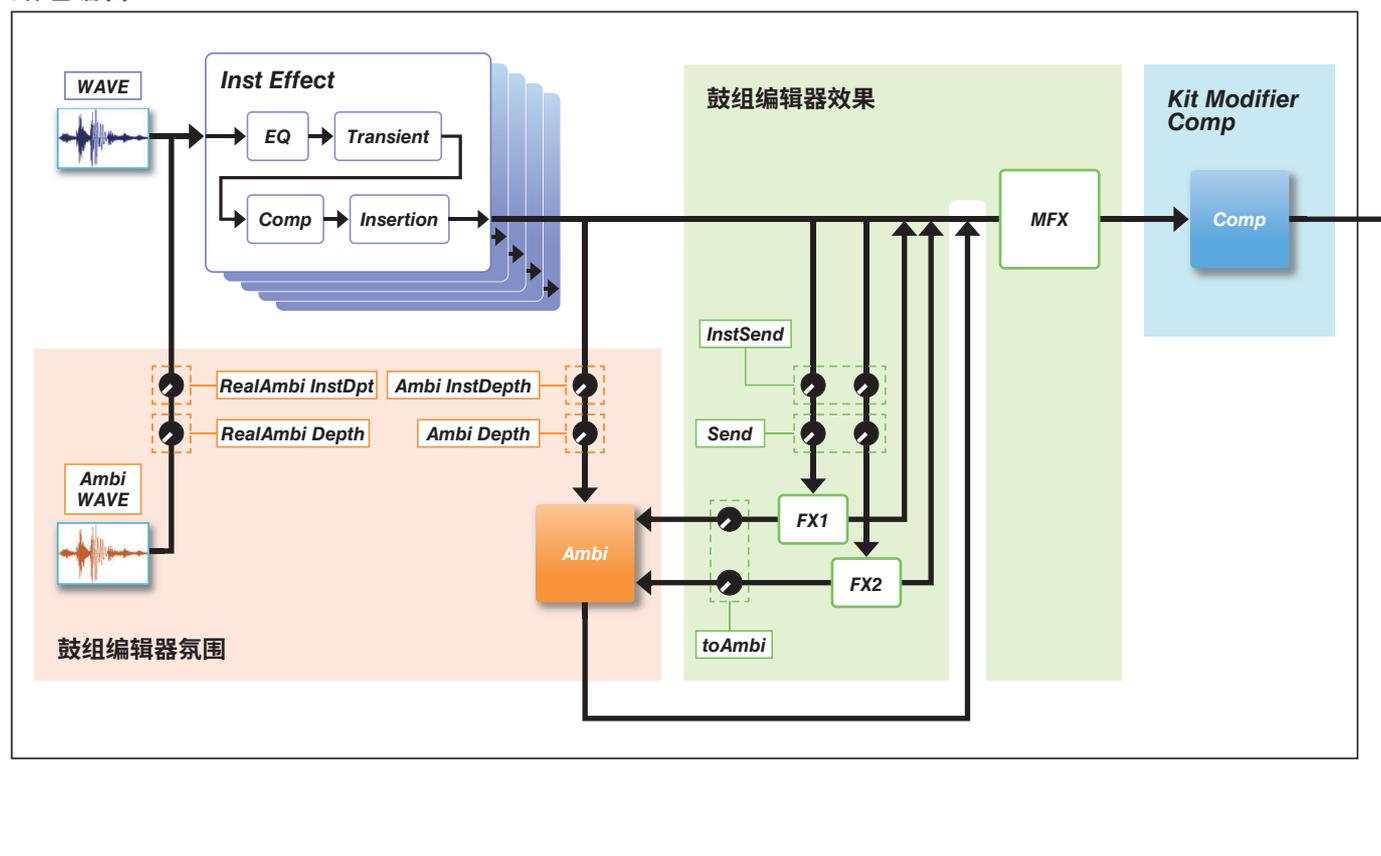
在其他情况下，按下[PAD SELECT]按钮将显示用于更改触发器输入的画面或用于更改触发器输入源的画面。

# 效果处理器设计

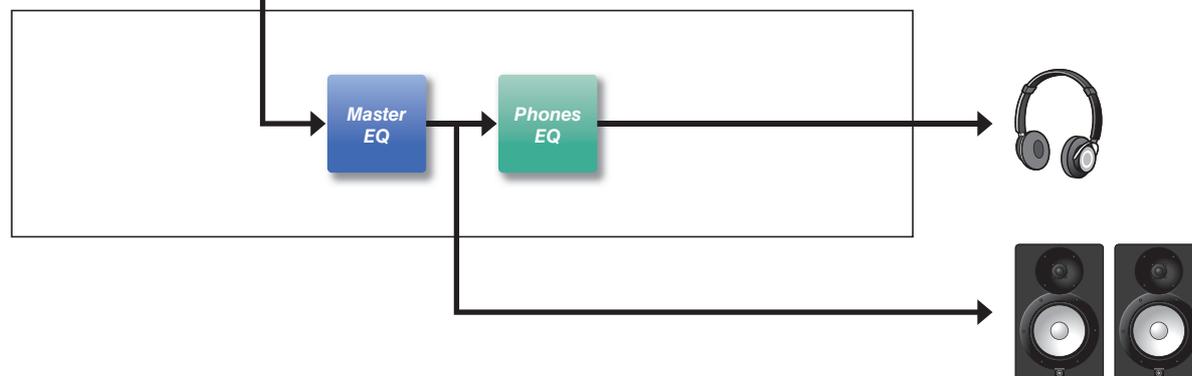
DTX-PRO和DTX-PROX具有相同的效果模块设计。  
效果分为两组：应用于每个鼓组的效果和应用整个系统的效果。

## ● 效果框图

### 鼓组编辑



### 系统设置



## 应用于每个鼓组的效果

KIT MODIFIER由三个模块（*Ambience*、*Comp*和*Effect*）组成，可以使用相应的旋钮调整模块的效果量。

### **Ambience**

---

氛围效果有两类，如下所示。

- **RealAmbi**

此为实际录音室环境中录制的声学特性。请注意，此类型不适用于某些乐器声音。可以为每个乐器设置深度。

- **Ambi**

此为通过数字处理添加的混响效果。可以为每个乐器设置*Ambi Type*和深度。

[AMBIENCE]旋钮的曲线设置决定如何控制*RealAmbi*和*Ambi*的总体深度。可以先增加*RealAmbi*的效果量，然后再增加*Ambi*的效果量。当使用不支持*RealAmbi*的乐器时，选择*Ambi*从一开始就生效的曲线。

### **Comp**

---

压缩应用于演奏的所有声音。

### **Effect**

---

由以下三个模块组成。

- **MFX（主控效果）**

此模块调整应用于演奏的全部声音效果。可以设置效果的类型和深度。

- **FX1（效果1）**

此模块通过设置发送电平调整应用于每个乐器的效果。可以使用[EFFECT]旋钮调整总体发送电平。

- **FX2（效果2）**

此为附加模块，其作用与FX1相同。可以独立于FX1的设置对效果类型和发送电平进行设置。

## ***Inst Effect***

---

此类效果可以针对每个乐器（或打击板）进行设置。以下四个效果串联连接。

- ***EQ***

此为三段均衡器，每个频段有不同的增益、频率和其他设置。

- ***Transient***

调整起音和释音。

- ***Comp***

微调压缩设置。

- ***Insertion***

可以使用与MFX相同的效果类型。但请注意，这些效果无法应用于*Pad3*、*Pad5*、*Pad7*和*Pad13*。

## **系统效果**

---

### ***Master EQ***

---

此为五段均衡器，可以调整演奏声音和练习曲的音调。请注意，此效果不适用于来自辅助输入的声音或哨塔声。

### ***Phones EQ***

---

此为四段均衡器，可以调整耳机声音的音调。

# PRO系列音源器内存

保存到内存的已编辑内容，即使在电源关闭后，数据也能保存。可以保存触发器设置（DTX-PRO上的MENU/Trigger或DTX-PROX上的TRIGGER模式）、其他通用设置（MENU/Utility）以及系统设置。

## 可以保存到PRO系列音源器的数据

可以将以下类型的数据保存到PRO系列音源器。

	DTX-PRO	DTX-PROX
用户音色组	200	
用户节拍器组	30	
用户乐曲	1	
用户音色	100	
波形	最大到1,000 每个用户音色最多10个	
触发器设置	系统设置：1	用户触发器：10
现场设置	—	10
其他通用设置	1	

### 须知

- 电源关闭后，PRO系列音源器中的录音数据将丢失。
- 只要不超过总容量限制，最多可以导入1,000个波形。

## 保存和加载数据文件

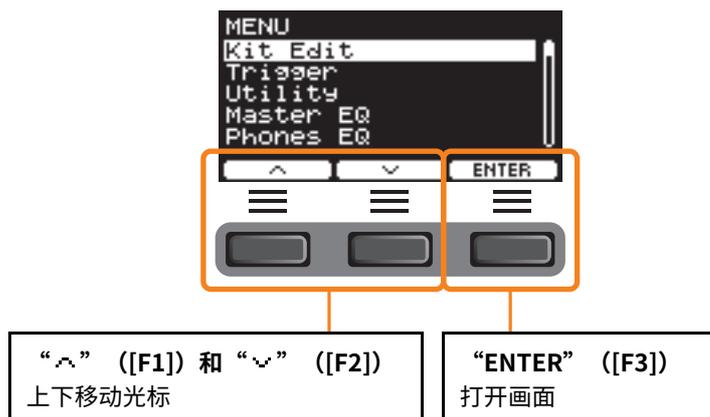
PRO系列音源器中保存的所有数据都可以保存到USB闪存。保存到USB闪存的文件可以重新加载到PRO系列音源器。但是，无法将保存到USB闪存的DTX-PROX文件加载到DTX-PRO。有关更多信息，请参见MENU/File（第86页）。

# MENU按钮

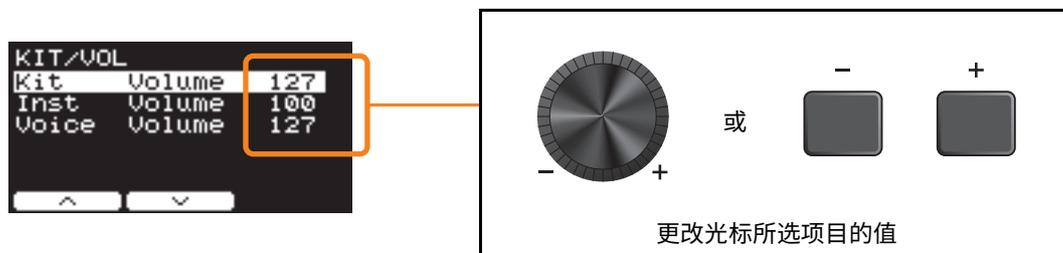
## 基本画面操作

按下[MENU]按钮时会出现此画面。

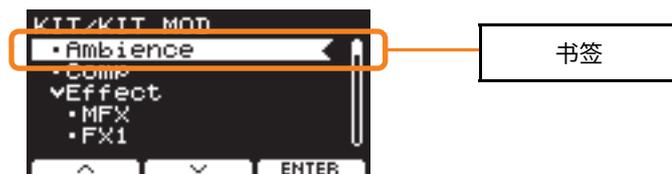
## 浏览MENU



## 更改设定值



## 书签功能

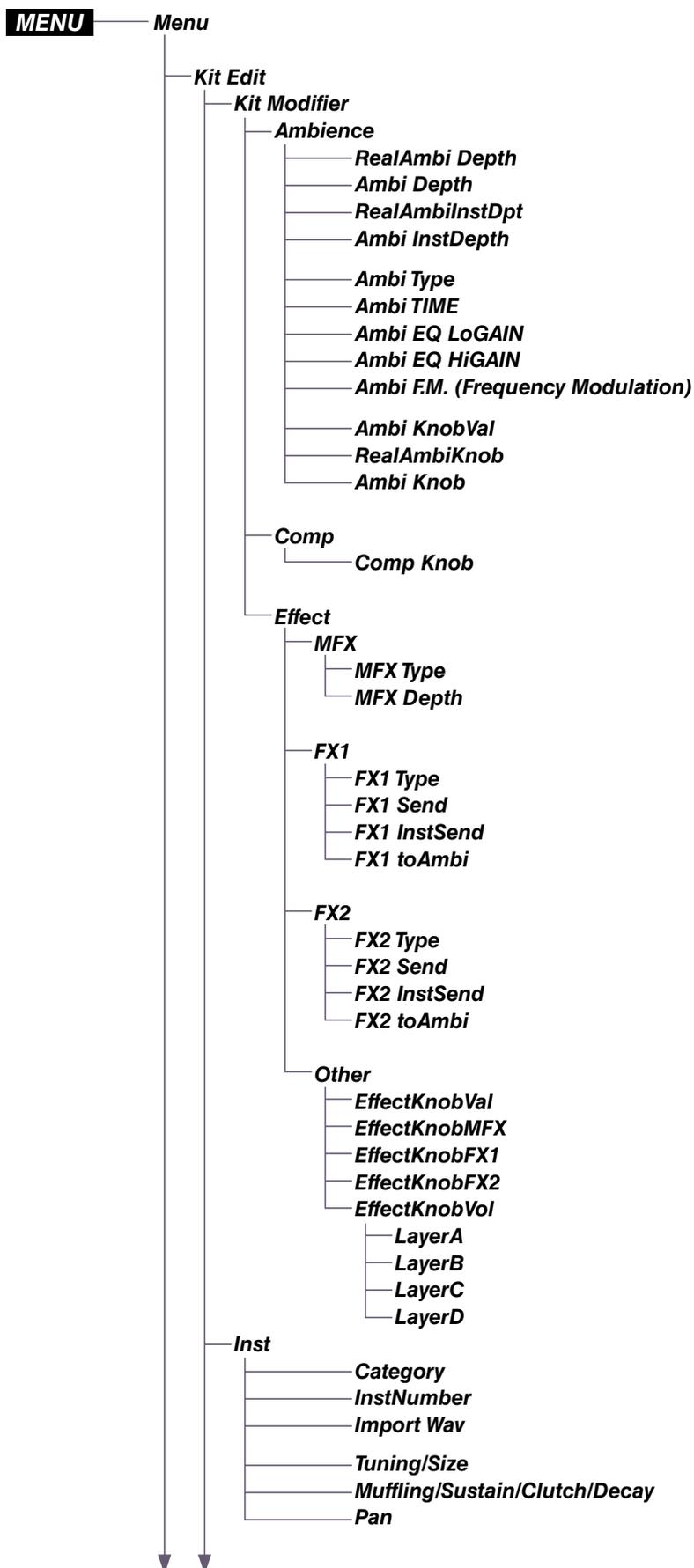


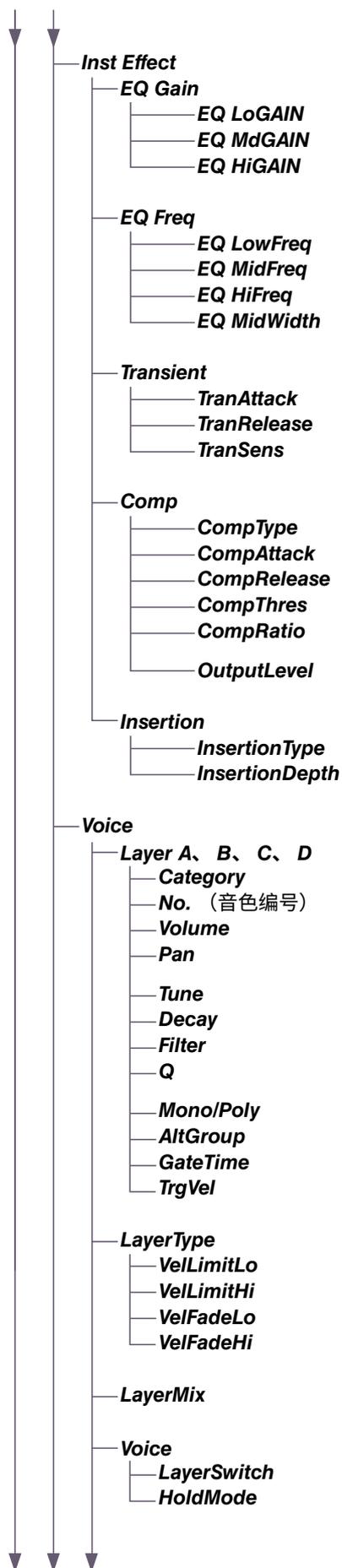
在某些画面上，您可以使用书签功能以更轻松地访问经常调用和使用的参数。

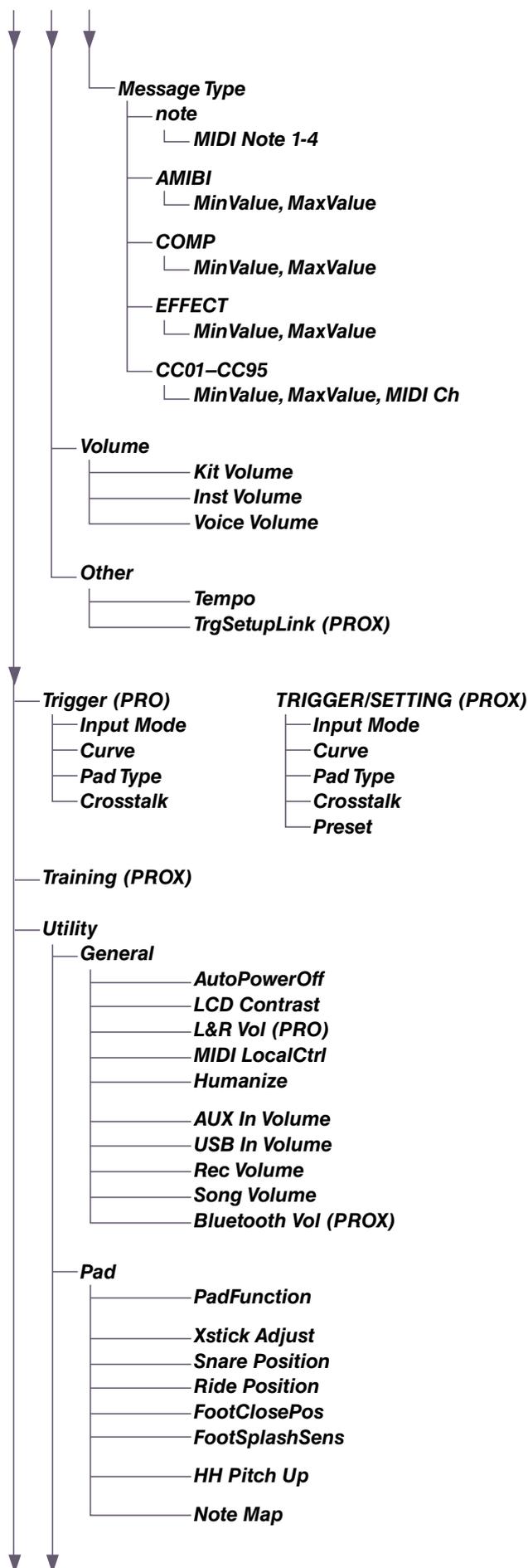
选择一个书签，然后按下“ENTER” ([F3]) 下方的按钮以显示相关参数设置画面。

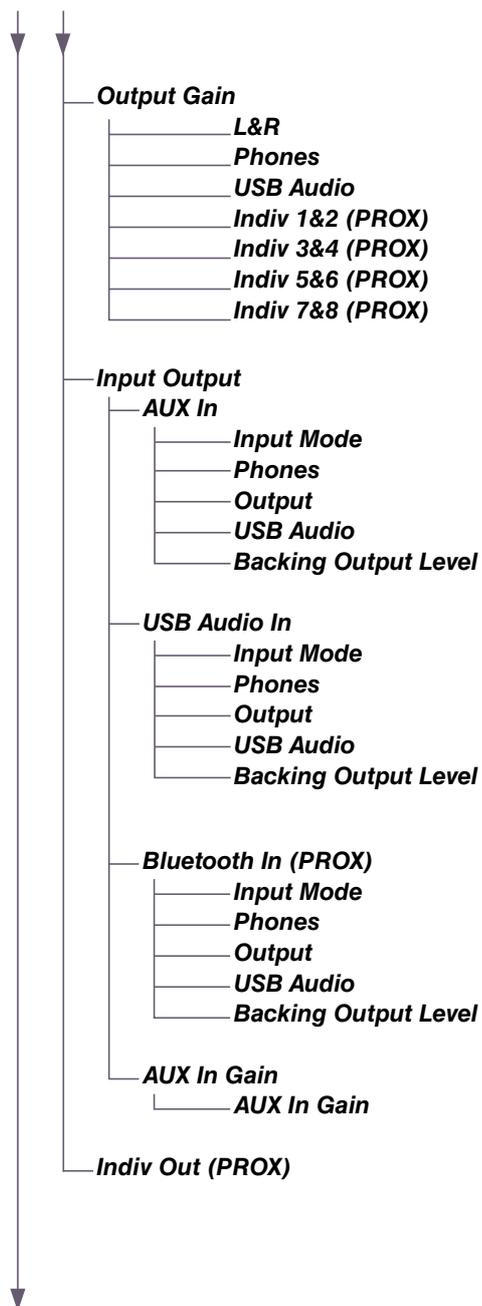
在参数设置画面上，可以使用“^”和“v”下方的按钮 ([F1]和[F2]) 在书签之间移动光标。按下[EXIT]按钮返回书签。

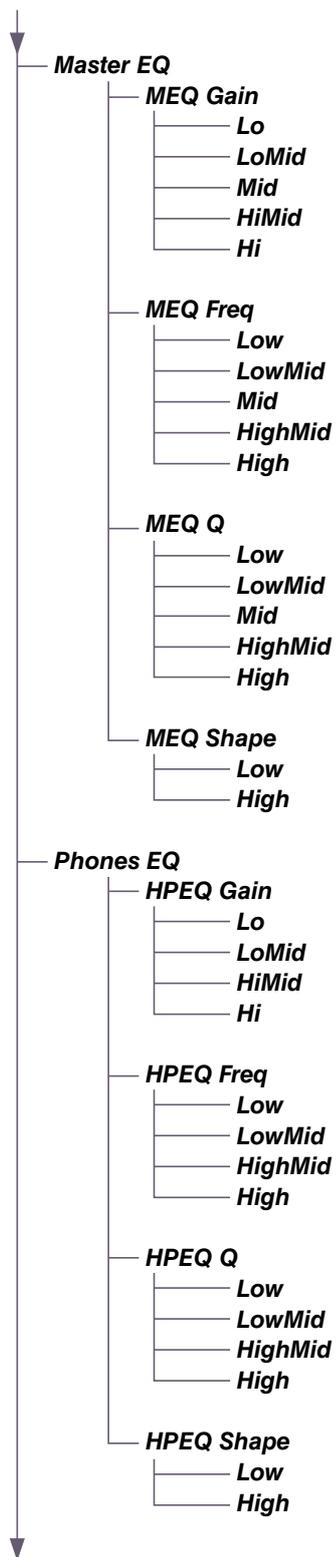
# 功能列表

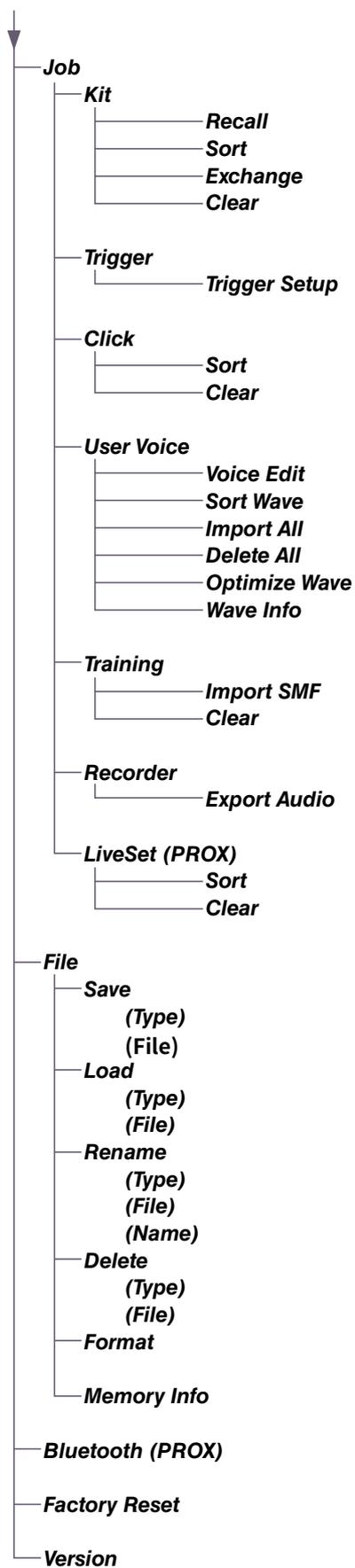












## 参数说明

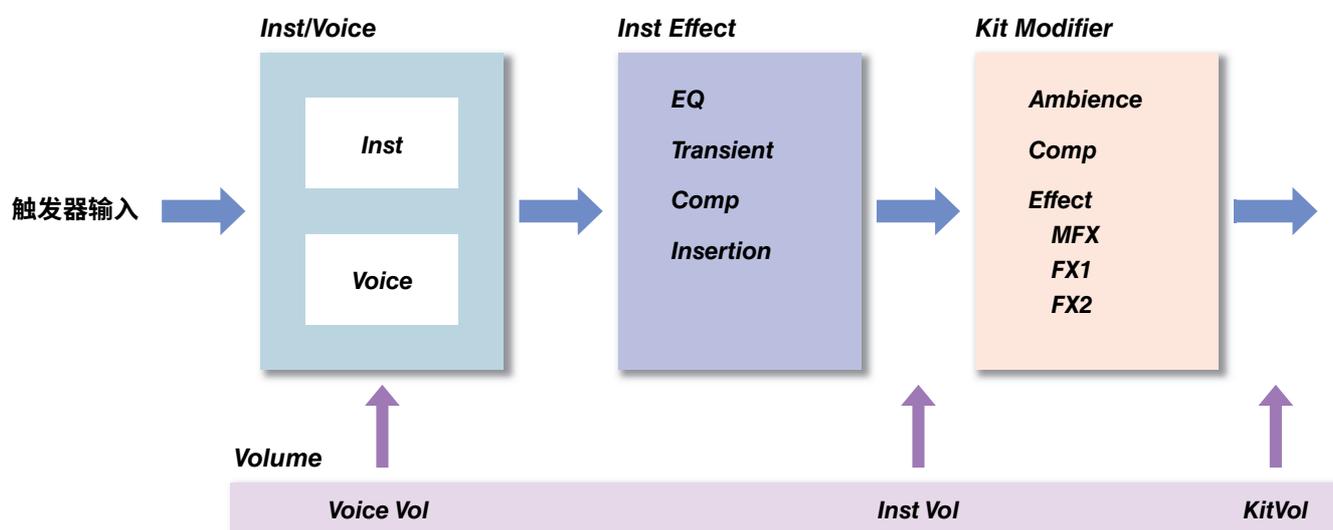
### Kit Edit

本章节说明菜单中的“**Kit Edit**”设置。在**Kit Edit**中，您可以配置鼓组编辑器、乐器、乐器效果、音色、音量和其他设置。使用鼓组编辑器，可以根据自己的喜好自定义氛围、压缩和效果设置。可以更改的设置：每个乐器的参数，可以为每个乐器设置的效果，音色设置（由输入源或层设置），音量设置（主音量、乐器音量、音色音量）。

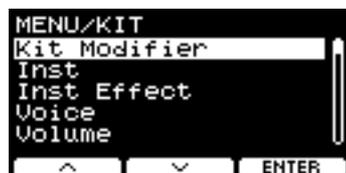
#### 须知

根据自己的喜好（使用说明书）自定义鼓组之后，请保存（存储）鼓组。在未先存储设置的情况下选择其他鼓组，自定义鼓组数据将丢失。

#### ● 鼓组框图



#### MENU/Kit Edit



Kit Modifier

Inst

Inst Effect

Voice

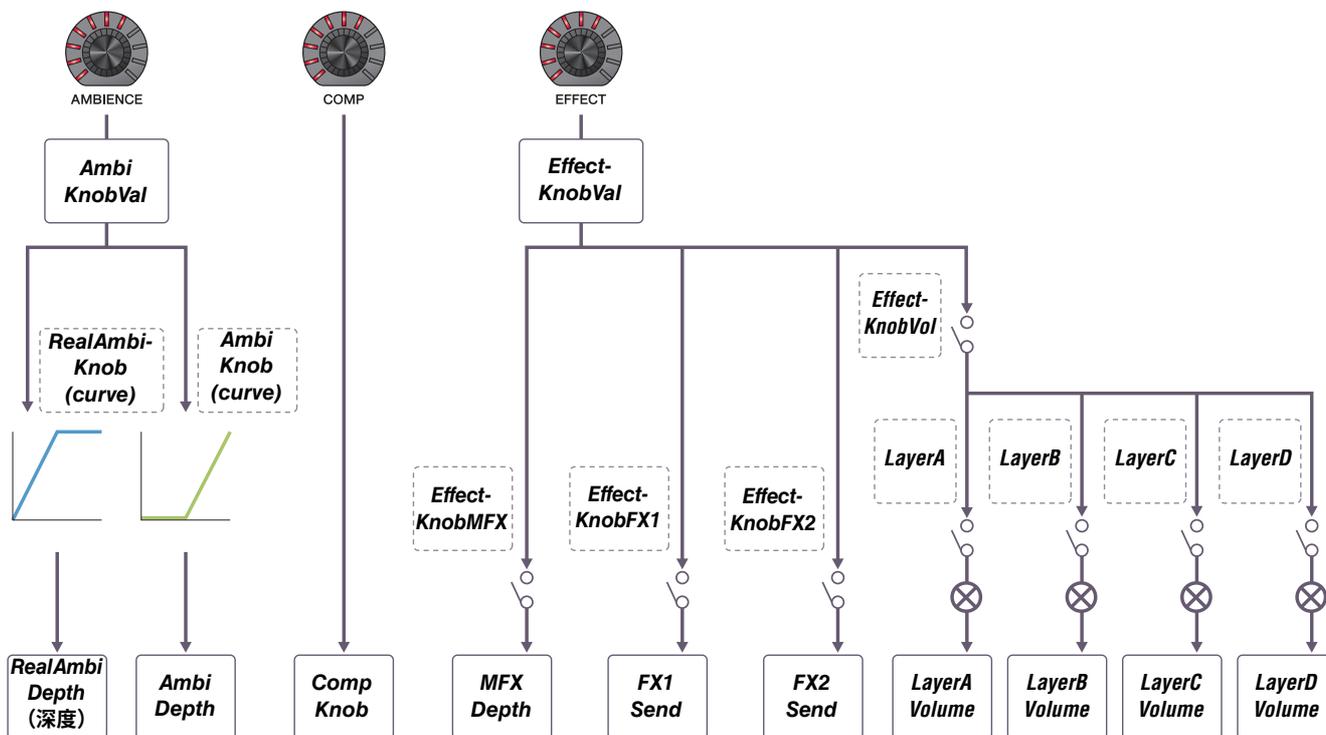
Volume

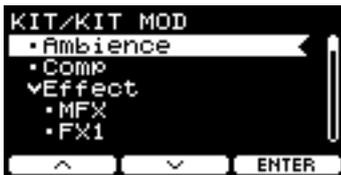
Other

## Kit Modifier

鼓组编辑器参数允许您更改KIT MODIFIER旋钮的高级设置。  
旋钮和参数之间的关系如下图所示。

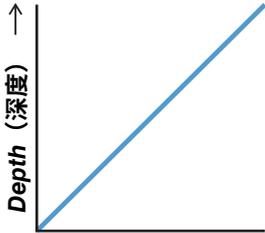
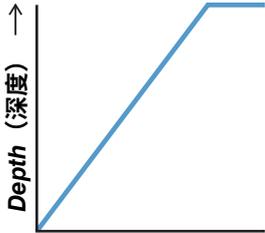
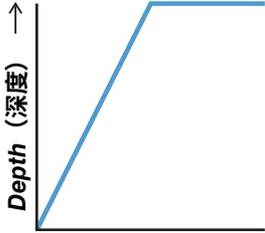
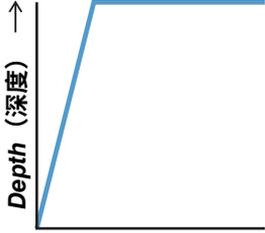
### 与旋钮相关的参数

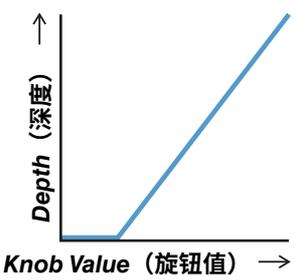
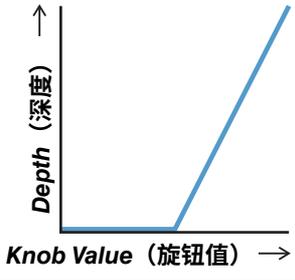
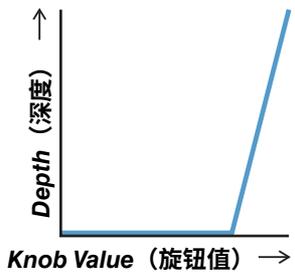




**MENU/Kit Edit/Kit Modifier**

画面	参数	设置	说明
<b>Ambience</b>			
	<b>RealAmbi Depth</b>	0-127	调整要应用的 <b>RealAmbi</b> 的总体深度。也可以使用[AMBIENCE]旋钮控制此参数。可应用 <b>RealAmbi</b> 的乐器声音有限。有关更多信息，请参见Data List（数据列表）（PDF）。
	<b>Ambi Depth</b>	0-127	调整要应用的 <b>Ambi</b> 的总体深度。也可以使用[AMBIENCE]旋钮控制此参数。
	<b>RealAmbiInstDpt</b>	0-100	调整要应用至每个乐器的 <b>RealAmbi</b> 的深度。
	<b>Ambi InstDepth</b>	0-127	调整要应用至每个乐器的 <b>Ambi</b> 的深度。
	<b>Ambi Type</b>	<a href="#">效果类型 (第 155 页)</a>	设置 <b>Ambi</b> 类型。
	<b>Ambi TIME</b>	0.3s-30.0s	调整 <b>Ambi</b> 的长度。
	<b>Ambi EQ LoGAIN</b>	-12 - 0 - +12	调整通过EQ进行调整的 <b>Ambi</b> 的低频段增益。
	<b>Ambi EQ HiGAIN</b>		调整通过EQ进行调整的 <b>Ambi</b> 的高频段增益。
	<b>Ambi F.M. (Frequency Modulation)</b>	范围因 <b>Ambi Type</b> 而异。	调整要应用至 <b>Ambi</b> 的效果（例如合唱和镶边）的频率调制。

画面	参数	设置	说明
	<b>Ambi KnobVal</b>	0-127	此设置通过[AMBIENCE]旋钮进行调整。可以使用此参数微调由[AMBIENCE]旋钮控制的值。
	<b>RealAmbiKnob</b> <b>Ambi Knob</b>		选择用于控制 <b>RealAmbi Depth</b> 或 <b>Ambi Depth</b> 的曲线，以在转动[AMBIENCE]旋钮时应用。
		<b>off</b>	转动[AMBIENCE]旋钮时， <b>RealAmbi Depth</b> 或 <b>Ambi Depth</b> 不会更改。
	<b>curve1 (曲线1)</b>		 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>
	<b>curve2 (曲线2)</b>		 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>
	<b>curve3 (曲线3)</b>		 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>
	<b>curve4 (曲线4)</b>		 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>

画面	参数	设置	说明
		curve5 (曲线5)	 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>
		curve6 (曲线6)	 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>
		curve7 (曲线7)	 <p>Depth (深度) ↑</p> <p>Knob Value (旋钮值) →</p>
<b>Comp</b>			
	<b>Comp Knob</b>	0-127	设置要应用的 <b>Comp</b> 等级。 可以使用此参数微调由[COMP]旋钮控制的值。
<b>Effect</b>			
<b>MFX</b>			
	<b>MFX Type</b>	效果类型 (第 157 页)	选择要应用的主控效果的类型。
	<b>MFX Depth</b>	0-127	设置要应用的主控效果的深度。 您可以使用此参数微调由[EFFECT]旋钮控制的值。

画面	参数	设置	说明
<b>FX1</b>			
	<b>FX1 Type</b>	效果类型 (第 156 页)	选择要应用的效果1的类型。
	<b>FX1 Send</b>	0-127	调整要发送到效果1的所有声音的发送电平。
	<b>FX1 InstSend</b>	0-127	调整要发送到效果1的乐器声音的发送电平。
	<b>FX1 toAmbi</b>	0-127	调整要发送到 <b>Ambi</b> 的效果1的发送电平。
<b>FX2</b>			
	<b>FX2 Type</b>	效果类型 (第 156 页)	选择要应用的效果 2 的类型。
	<b>FX2 Send</b>	0-127	调整要发送到效果2的所有声音的电平。
	<b>FX2 InstSend</b>	0-127	调整要发送到效果2的乐器声音的电平。
	<b>FX2 toAmbi</b>	0-127	调整要发送到 <b>Ambi</b> 的效果2的电平。
<b>Other</b>			
	<b>EffectKnobVal</b>	0-127	此值通过[EFFECT]旋钮进行调整。您可以使用此参数微调由[EFFECT]旋钮控制的值。
	<b>EffectKnobMFX</b>	off on	设置转动[EFFECT]旋钮时是否控制 <b>MFX Depth</b> 。
	<b>EffectKnobFX1</b>		设置转动[EFFECT]旋钮时是否控制 <b>FX1 Send</b> 。
	<b>EffectKnobFX2</b>		设置转动[EFFECT]旋钮时是否控制 <b>FX2 Send</b> 。
	<b>EffectKnobVol</b>	off on	将此参数设置为“on”，以使用[EFFECT]旋钮控制当前触发器输入源的音量。
	<b>LayerA</b>	off	如果 <b>EffectKnobVol</b> 参数设置为“on”，这些选项可用。您可以为每层指定是否（“on”或“off”）可以通过[EFFECT]旋钮控制当前选定的触发器输入源的音量。
	<b>LayerB</b>	on	
	<b>LayerC</b>	off	
	<b>LayerD</b>	off	

## Inst

## MENU/Kit Edit/Inst

画面	参数	设置
	<b>Category</b>	<p>请参见Data List (数据列表) (PDF)</p> <p>指定乐器类别。</p> <p>对于DTX-PRO, 按下KIT画面上“INST”下方的按钮 ([F1]) 也可以选择乐器。</p> <p>对于DTX-PROX, 将功能选择旋钮设置为“INST”, 然后转动LED旋转控制器也可以选择乐器。</p>
	<b>InstNumber</b>	<p>请参见Data List (数据列表) (PDF)</p> <p>指定乐器编号。</p> <p>对于DTX-PRO, 按下KIT画面上“INST”下方的按钮 ([F1]) 也可以选择乐器。</p> <p>对于DTX-PROX, 将功能选择旋钮设置为“INST”, 然后转动LED旋转控制器也可以选择乐器。</p>
	<b>Import Wav</b>	<p>导入音频文件。</p> <p>按下“ENTER”下方的按钮 ([F3]) 时, 会显示IMPORT画面。</p>
	<b>Tuning</b>	<p>-12.00 – 0.00 – +12.00</p> <p>以25音分为单位调整音高。0.01相当于1音分。</p> <p><b>注</b> “音分”是音高单位, 定义为半音的百分之一。 (100音分 = 1个半音)</p>
	<b>Size</b>	-32 – 0 – +32 模拟改变镲片尺寸的效果。
	<b>Muffling</b>	0 – +16 模拟改变消音量 (或鼓面静音程度) 的效果。
	<b>Sustain</b>	-32 – 0 确定镲片音色的持续时间 (例如, 声音衰减到安静的速度)。
	<b>Clutch</b>	-32 – 0 – +32 模拟改变踩镲离合器位置的效果。设置的值越小, 踩镲开音越快衰减为静音。 <p><b>注</b> 踩镲离合器设置应用于所有鼓组。</p>
	<b>Decay</b>	-16 – 0 确定声音衰减到安静的速度。
	<b>Pan</b>	L64–C–R63 设置立体声场 (声像) 中的位置。

根据乐器类别, 画面会显示不同的参数。

## Inst Effect

### MENU/Kit Edit/Inst Effect

画面	参数	设置	说明
<b>EQ Gain</b>			
	<b>EQ LoGAIN</b>	-12 - 0 - +12 (dB)	调整通过EQ进行调整的低频段增益。
	<b>EQ MdGAIN</b>	-12 - 0 - +12 (dB)	调整通过EQ进行调整的中频段增益。
	<b>EQ HiGAIN</b>	-12 - 0 - +12 (dB)	调整通过EQ进行调整的高频段增益。
<b>EQ Freq</b>			
	<b>EQ LowFreq</b>	32Hz-2.0kHz	调整通过EQ进行调整的低频段频率。
	<b>EQ MidFreq</b>	100Hz-10kHz	调整通过EQ进行调整的中频段频率。
	<b>EQ HiFreq</b>	500Hz-16kHz	调整通过EQ进行调整的高频段频率。
	<b>EQ MidWidth</b>	0.1-12.0	调整中频段的宽度。
	<b>Transient</b>		
	<b>TranAttack</b>	-50 - 0 - +50	调整起音。
	<b>TranRelease</b>	-50 - 0 - +50	调整释音。
	<b>TranSens</b>	<b>Low、LowMid、 HighMid、High</b>	设置如何应用瞬变效果。

画面	参数	设置	说明
<b>Comp</b>			
	<b>CompType</b>	<i>Thru</i> 、 <i>Kick 1</i> 、 <i>Kick 2</i> 、 <i>Snare 1</i> 、 <i>Snare 2</i> 、 <i>Tom 1</i> 、 <i>Tom 2</i> 、 <i>Cymbal</i> 、 <i>Limiter</i>	设置 <b>Comp</b> 类型。 通过更改此参数，将 <b>CompAttack</b> 、 <b>CompRelease</b> 、 <b>CompThres</b> 和 <b>CompRatio</b> 设置为最优值。可以根据需要调整每个参数。
	<b>CompAttack</b>	1.0ms–40.0ms	设置直到 <b>Comp</b> 效果达到峰值的持续时间。
	<b>CompRelease</b>	10ms–680ms	设置直到 <b>Comp</b> 效果消失的持续时间。
	<b>CompThres</b>	-48dB – -6dB	设置开始应用 <b>Comp</b> 的输入电平。
	<b>CompRatio</b>	1.0–20.0	设置 <b>Comp</b> 效果的压缩比率。
	<b>OutputLevel</b>	-18.0dB – 0.0dB – +18.0dB	设置输出电平。
<b>Insertion</b>			
	<b>InsertionType</b>	<a href="#">效果类型 (第 157 页)</a>	选择插入效果的类型。
	<b>InsertionDepth</b>	0–127	调整要应用的插入效果的深度。
<b>Pad3、Pad5、Pad7或Pad13</b> 不能设置这些参数。			

## Voice

您可以使用**Voice**参数修改分配到打击板的每个音色的设置。

### MENU/Kit Edit/Voice/Layer



下列参数可让您修改当前选定打击垫的各个层设置以及音色分配。检查完各层的音色分配状态后，按下“↖”或“↘”指示器下面的按钮（[F1]或[F2]），将光标移动到要编辑的层，然后按[ENTER]来打开编辑画面。

画面	参数	设置	说明
	<b>Category</b>	请参见Data List (数据列表) (PDF)	指定音色类别。
	<b>No.</b>	请参见Data List (数据列表) (PDF)	指定音色编号。
	<b>Volume</b>	0-127	设置语音的音量。
	<b>Pan</b>	L63-C-R63	设置音色的立体声声像。
	<b>Tune</b>	-24.0 - 0.0 - +24.0 (0.1 = 10音分)	设置所分配的音色的调音。 0.1相当于10音分。
	<b>Decay</b>	-64 - 0	设置所分配的音色的衰减（声音逐渐消失到无声所需的时间）。值越小，发出的声音越清脆。
	<b>Filter</b>	-64 - 0 - +63	设置所分配的音色的滤波器截止频率。负值产生较低沉的声音，正值产生较明亮的声音。
	<b>Q</b>	-64 - 0 - +63	设置所分配的音色的滤波器Q（滤波器共鸣）。在滤波器截止频率附近提高信号可为声音增添特色。

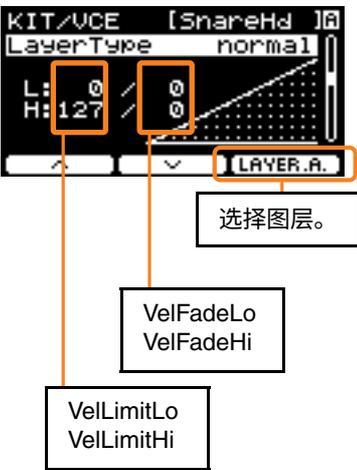
画面	参数	设置	说明
	<b>Mono/Poly</b>	<b>mono, poly</b>	如果将此参数设置为“ <b>mono</b> ”，当反复敲击同一个打击板时，每个连续声音都会使前面的每个声音静音。如果将其设置为“ <b>poly</b> ”，则不存在这样的限制。
	<b>AltGroup</b>	<b>off, S&amp;R1-32, S1-32, R1-32</b>	<p>通过将无法同时发声的音色（例如打开和关闭的踩镲）注册到同一个交替组编号（“<b>off</b>”之外的选项），可以防止这些音色同时发声。将S1-32分配给发送静音命令的层，将R1-32分配给接收静音命令的层，将S&amp;R1-32分配给要发送和接收静音命令的层。</p> <p><b>注</b> 如果指定的触发器输入源是踩镲，则将此参数设置为“<b>off</b>”之外的任何值都会禁用所有效果。</p>
	<b>GateTime</b>	0.0s-9.9s	设置触发器输入的门限时间（MIDI键开启和MIDI键关闭信息输出之间经过的时间）。
	<b>TrgVel</b>	<p><b>variable</b></p> <p>1-127</p>	<p>使用此参数控制击打当前打击板时发送的MIDI音符的力度值。</p> <p>MIDI力度值将反映击打打击板的力度。</p> <p>无论用力还是轻柔地击打打击板，均以固定力度值发送MIDI音符。</p>

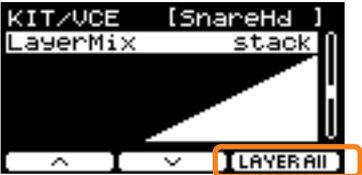
**MENU/Kit Edit/Voice/LayerType**

通过使用“**LayerType**”或“**LayerMix**”屏幕，您可以指定每个层对打击垫敲击力度（由图表的水平轴表示）的响应强度（由图表的垂直轴表示）。这些参数使您能够根据每次打击的强度产生不同层的声音，并调整层之间的音量平衡。在“**LayerType**”画面中，您可以设置每层的图形形状，而在“**LayerMix**”画面中，您可以设置在查看图形形状时各层如何相互叠加。

**须知**

有两个屏幕（“**LayerType**”和“**LayerMix**”）可供编辑。但您要配置相同的单个图形。因此，请注意不要因操作一个画面而不小心擦除另一个画面中正在配置的图形。最好的处理方式是先在“**LayerMix**”画面中确定各层应如何相互叠加，然后在“**LayerType**”画面中调整各个图形形状。

画面	参数	设置	说明
	<b>LayerType</b>	<i>normal</i> 、 <i>swA</i> 、 <i>xFadeA</i> 等	设置各层的图形形状。默认设置为“ <i>normal</i> ”。使用默认设置，打击板的击打强度（力度）将直接影响音色的音量。对于“ <i>normal</i> ”以外的设置，请查看屏幕上的图形形状来检查设计意图。
	<b>VelLimitLo</b>	0–126	此参数指的是图形的水平轴，并确定当前选定层上打击垫被敲击时响应的速度（强度）范围。
	<b>VelLimitHi</b>	1–127	
	<b>VelFadeLo</b>	0–127	设置音量级别根据速度限制两端每次打击的强度逐渐淡入/淡出的程度。值越高，淡入/淡出程度越大。 在图形的左端， <b>VelLimitLo</b> 变为零(0)，并且音量会随着每次击打的力度逐渐增大。在图形的右端， <b>VelLimitHi</b> 变为零(0)，并且音量会随着每次击打的力度逐渐减小。
<b>VelFadeHi</b>			

画面	参数	设置	说明
 <p>选择层。如果选择LAYER ALL，则将同时显示A至D所有层的图表。</p>	LayerMix		<p>可用于设置在查看图形形状时各层如何相互叠加。</p> <p>您不仅可以选择单个层(A-D)，而且如果选择“ALL”，您还可以在查看所有层如何相互叠加的同时配置设置。</p>
		off	这是版本 1 的用户套件设置。一旦您选择除“off”之外的任何内容，您将无法再次选择“off”。
		stack	每层都将由一个图形来表示，其中LayerType设置为“normal”。
		addB	此设置假定仅为层A和层B分配了音色。使用此设置时，层B（LayerType设置为“normal”）将叠加在层A上面，其力度从特定值开始逐渐增大至127，而层A在整个力度范围内均采用“normal” LayerType设置。您可以通过将光标放在“B”上来自由设置任何起始速度值。
		fadeInB	此设置假定仅为层A和层B分配了音色。使用此设置时，层B会叠加在层A之上（层A在整个力度范围内均采用“normal” LayerType设置），这样层B的力度会从特定值开始逐渐增大至127。起始力度值是固定的，无法更改。不过，通过将光标放在“Fade”上，可以自由设置淡入的程度。
		swA, B	此设置假定仅A层和B层分配有声音。对于层A和层B，LayerType均设置为“normal”，并且以特定的力度阈值将发声层切换到另一层。将光标放在“AB”上可以自由设置速度阈值。
		xFadeA, B	此设置假定仅为层A和层B分配了音色。在特定的力度阈值下，一个发声层通过交叉渐变的方式切换到另一层。可以使用“AB”自由设置力度阈值。您还可以使用“ALL”选项自由设置图形中层A右端和层B左端之间的距离。此外，您可以使用“Fade”来设置层A和层B的力度值交叉渐变的程度。

画面	参数	设置	说明
		<b>addB, C</b>	此设置假定为层A、层B和层C分配了音色。使用此设置时，层B和层C ( <b>LayerType</b> 设置为“ <b>normal</b> ”) 叠加在层A上面，其力度从特定值开始逐渐增大至127，而层A在整个力度范围内均采用“ <b>normal</b> ” <b>LayerType</b> 设置。您可以通过将光标放在“ <b>B</b> ”或“ <b>C</b> ”上来自由设置任何起始力度值。您还可以通过将光标放在“ <b>All</b> ”上来并行移动这两个层。
		<b>fadeInB, C</b>	此设置假定层 A、B 和 C 已分配声音。使用此设置时，层B和层C会叠加在层A之上（层A在整个力度范围内均采用“ <b>normal</b> ” <b>LayerType</b> 设置），这样层B和层C的每个力度会从特定值开始逐渐增大至127。这两个起始力度值是固定的，无法更改。不过，通过将光标放在“ <b>Fade</b> ”上，可以自由设置淡入的程度。
		<b>swA-C</b>	此设置假定层 A、B 和 C 已分配声音。对于层 A、层B和层C， <b>LayerType</b> 均设置为“ <b>normal</b> ”，并且以特定的力度阈值将发声层切换到另一层。可以通过将光标分别放在“ <b>AB</b> ”（A层和B层之间的边界）和“ <b>BC</b> ”（B层和C层之间的边界）上来自由设置速度阈值。您还可以通过将光标放在“ <b>All</b> ”上来并行移动这两个层。
		<b>xFadeA-C</b>	此设置假定为层A、层B和层C分配了音色。在特定的力度阈值下，一个发声层通过交叉渐变的方式切换到另一层。可以分别使用“ <b>AB</b> ”和“ <b>BC</b> ”设置速度阈值。 您可以使用“ <b>All</b> ”来设置图形中A层右端与B层左端之间的距离，以及B层右端与C层左端之间的距离。 此外，您可以使用“ <b>Fade</b> ”来同时设置A层和B层的速度值以及B层和C层的速度值分别相互交叉淡入淡出的程度。

画面	参数	设置	说明
		<b>addB-D</b>	此设置假定所有层都已分配声音。使用此设置时，层B、层C和层D ( <b>LayerType</b> 设置为“normal”) 叠加在层A上面，其力度从特定值开始逐渐增大至127，而层A在整个力度范围内均采用“ <b>normal</b> ” <b>LayerType</b> 设置。您可以通过将光标放在“ <b>B</b> ”、“ <b>C</b> ”或“ <b>D</b> ”上来自由设置任何起始力度值。您还可以通过将光标放在“ <b>All</b> ”上来并行移动这三个层。
		<b>fadeInB-D</b>	此设置假定所有层都已分配声音。使用此设置时，层B、层C和层D会叠加在层A之上（层A在整个力度范围内均采用“ <b>normal</b> ” <b>LayerType</b> 设置），这样层B、层C和层D的每个力度会分别从特定值开始逐渐增大至127。这三个起始力度值是固定的，无法更改。不过，通过将光标放在“ <b>Fade</b> ”上可以自由设置淡入的程度。
		<b>swA-D</b>	此设置假定为所有层分配了音色。对于所有层， <b>LayerType</b> 均设置为“ <b>normal</b> ”，并且以特定的力度阈值将发声层切换到另一层。可以通过将光标分别放在“ <b>AB</b> ”（层A和层B之间的边界）、“ <b>BC</b> ”（层B和层C之间的边界）和“ <b>CD</b> ”（层C和层D之间的边界）上，从而自由设置力度阈值。您还可以通过将光标放在“ <b>All</b> ”上来并行移动这三个层。
		<b>xFadeA-D</b>	此设置假定为所有层分配了音色。在特定的力度阈值下，一个发声层通过交叉渐变的方式切换到另一层。可以分别使用“ <b>AB</b> ”、“ <b>BC</b> ”和“ <b>CD</b> ”来设置速度阈值。 您可以使用“ <b>All</b> ”来同时设置图形中A层右端与B层左端之间的距离、B层右端与C层左端之间的距离、C层右端与D层左端之间的距离。此外，您可以使用“ <b>Fade</b> ”来同时设置层A和层B的力度值，层B和层C的力度值以及层C和层D的力度值交叉渐变的程度。

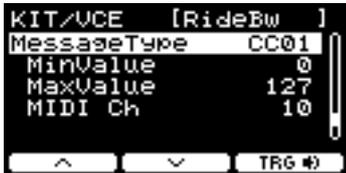
**MENU/Kit Edit/Voice/Voice**

下列参数可让您设置如何播放分配到当前选定打击垫的声音。

画面	参数	设置	说明
	<b>LayerSwitch</b>		设置声音的播放方式。
		<b>stack</b>	敲击打击垫时，同时播放注册到各个层的所有声音。
	<b>alt</b>	每次敲击打击垫时，都会按顺序播放注册到各个层的所有声音。	
	<b>HoldMode</b>	打开或关闭“ <b>User</b> ”类别中音色的保持模式。	
	<b>on</b>	敲击打击垫可循环播放声音，再次敲击打击垫可停止声音。每次击打打击板时，会交替发送MIDI键开启和键关闭信息。	
	<b>off</b>	使用此设置时，打击板演奏声音一次。击打打击板时会发送MIDI音符开启信息，经过门限时间后会发送相应的音符关闭信息。	

**MENU/Kit Edit/Voice/MessageType**

画面	参数	设置	说明
	<b>Message Type</b>		设置击打打击板时要发送的MIDI信息类型。如果设置非“note”，则击打打击板时不会产生声音。
	<b>note</b>		设置敲击打击垫时要发送的 MIDI 音符和通道信息。如果接收到这些 MIDI 音符和通道信息，则会播放相应的触发输入源。您可以为每个要发送的层分配最多 4 个 MIDI 音符。
	<b>MIDI Note 1-4</b>	off、1(C#-2) – 127(G8)	指定用于输出将在选定的触发输入源处接收的触发信号的 MIDI 音符编号和 MIDI 通道。如果使用此处指定的 MIDI 音符编号和通道接收到 MIDI 消息，则将播放相应的触发输入源。
	<b>Ch</b>	1–16	
	<b>AMIBI</b>		根据击打打击板的力度控制Ambience（旋钮）的量。击打打击板时不会产生声音。
	<b>MinValue</b>	0–127	设置轻柔地击打打击板时应用的Ambience的量（最小值）。
	<b>MaxValue</b>	0–127	设置用力地击打打击板时应用的Ambience的量（最大值）。
	<b>COMP</b>		根据击打打击板的力度控制Comp（旋钮）的量。击打打击板时不会产生声音。
	<b>MinValue</b>	0–127	设置轻柔地击打打击板时应用的Comp的量（最小值）。
	<b>MaxValue</b>	0–127	设置用力地击打打击板时应用的Comp的量（最大值）。
	<b>EFFECT</b>		根据击打打击板的力度控制Effect（旋钮）的量。击打打击板时不会产生声音。
	<b>MinValue</b>	0–127	设置轻柔地击打打击板时应用的Effect的量（最小值）。
	<b>MaxValue</b>	0–127	设置用力地击打打击板时应用的Effect的量（最大值）。

画面	参数	设置	说明
	<b>CC01–CC95</b>		根据击打打击板的力度发送控制变更信息。击打打击板时不会产生声音。
	<b>MinValue</b>	0–127	设置轻柔地击打打击板时的最小值。
	<b>MaxValue</b>	0–127	设置用力地击打打击板时的最大值。
	<b>MIDI Ch</b>	1–16	设置用于发送指定MIDI信息的MIDI通道。

## Volume

### MENU/Kit Edit/Volume

画面	参数	设置	说明
	<b>Kit Volume</b>	0-127	设置鼓组的总体音量。调整鼓组之间的平衡。
	<b>Inst Volume</b>	0-127	设置乐器的音量。调整同一鼓组中不同乐器声音之间的平衡。
	<b>Voice Volume</b>	0-127	设置分配给某层的音色的音量。 使用此参数可以调整同一乐器中不同区域之间的平衡，以及调整不同层之间的平衡。

## Other

### MENU/Kit Edit/Other

画面	参数	设置	说明
	<b>Tempo</b>	off, 30-300	设置所选鼓组的节拍器速度。当设置为“off”时，更换鼓组后速度保持不变。 若要在现场表演期间使用节拍器检查速度或使用速度同步效果，使用鼓组的速度设置。  请注意，此参数不适用于DTX-PROX的现场设置。若要通过切换到下一步改变鼓组速度，请使用速度参数。
	<b>PROX</b> <b>TrgSetupLink</b>	off, U01-U10	使用[-][+]控制器选择所选鼓组的触发器设置。当设置为“off”时，更换鼓组后触发器设置保持不变。

## PRO TRIGGER

### PROX TRIGGER/SETTING

本章节说明DTX-PRO菜单中的“Trigger”设置以及DTX-PROX的触发器模式。打击板在演奏时输出的触发器信号的特性取决于一系列不同的打击板设计因素。

使用“触发器”设置，可以优化每个打击板的触发器信号，以供PRO系列音源器处理。

添加或更改打击板时，选择适当的打击板类型。将打击板连接到[12]KICK/[13]插孔、[6]TOM3/[7]插孔、[4]TOM2/[5]插孔或[2]TOM1/[3]插孔时，务必更改输入模式。

对于DTX-PROX，可以使用“SETTING”下方的按钮（[F3]）更改触发器设置。更改后需要存储设置。



本章节中的画面示例来自DTX-PRO。

#### MENU/Trigger



Input Mode

Curve

Pad Type

Crosstalk

PROX Preset

## Input Mode

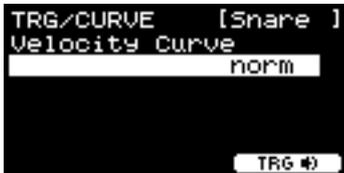
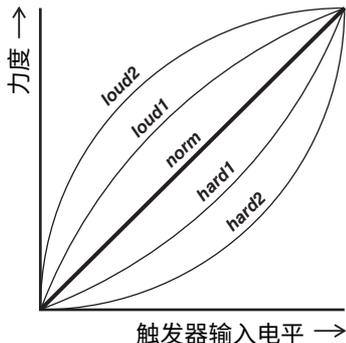
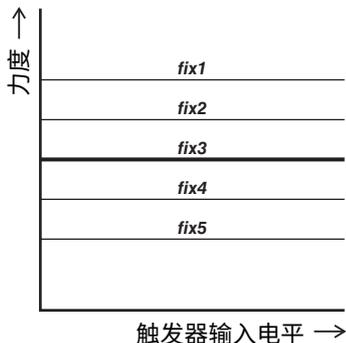
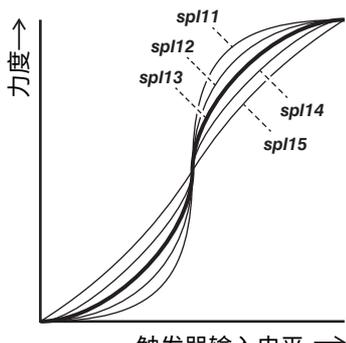
设置如何使用单声道×2输入插孔。使用电鼓触发器（DT50S）或类似设备时，选择“paired”。

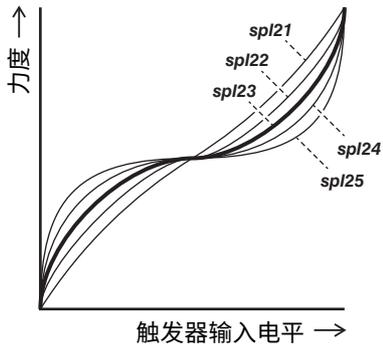
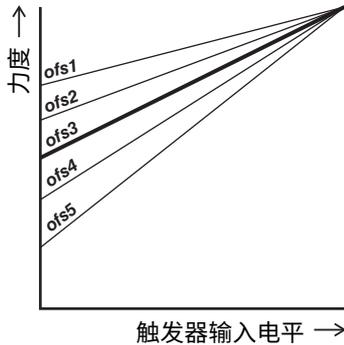
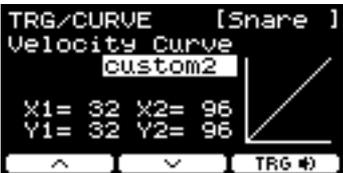
#### MENU/Trigger/Input Mode

画面	参数	设置	说明
	Tom1/Pad3	paired, separate	设置[2]TOM1/[3]插孔成对或单独使用[2]TOM1和[3]触发器输入。
	Tom2/Pad5		设置[4]TOM2/[5]插孔成对或单独使用[4]TOM2和[5]触发器输入。
	Tom3/Pad7		设置[6]TOM3/[7]插孔成对或单独使用[6]TOM3和[7]触发器输入。
	Kick/Pad13		设置[12]KICK/[13]插孔成对或单独使用[12]KICK和[13]触发器输入。

## Curve

### MENU/Trigger/Curve

画面	参数	设置	说明
	<b>Velocity Curve</b>	<b>loud2、loud1、norm、hard1、hard2</b>	选择所选打击板的力度曲线。力度曲线决定击打打击板的力度如何影响声音的力度。
			
		<b>fix1–fix5</b>	
		<b>spl11–spl15</b>	

画面	参数	设置	说明
		<b>spl21-spl25</b>	
		<b>ofs1-ofs5</b>	
	<b>custom1</b>	<p>使用 “” 按钮 ([F2]) 移动光标，然后选择各种预设曲线之一。</p> <p><b>loud C10-C1</b> 这些选项提供比loud2和loud1更精细的变化。</p> <p><b>normal C</b> 与标准情况相同。</p> <p><b>hard C1-C10</b> 这些选项提供比hard2和hard1更精细的变化。</p> <p><b>fix C1-C10</b> 这些选项提供比fix1-fix5更精细的变化。</p> <p><b>spline1 C10-C1</b> 这些选项提供比spline11-15更精细的变化。</p> <p><b>spline2 C1-C10</b> 这些选项提供的变化比 spline21-25 更精细。</p> <p><b>offset C1-C10</b> 这些选项提供比offset1-offset5更精细的变化。</p>	
	<b>custom2</b>	<p><b>X1=1-126</b> <b>Y1=1-127</b> <b>X2=2-127</b> <b>Y2=1-127</b></p> <p>使用 “” 按钮 ([F2]) 移动光标并指定两点的XY坐标来创建折线曲线。</p>	

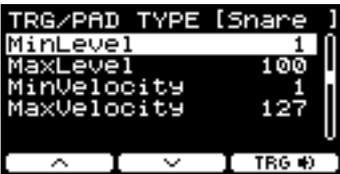
## Pad Type

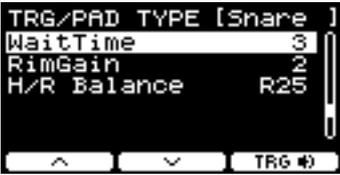
### ● 什么是打击板类型？

为了确保从每个打击板获得最佳声音，我们准备了一系列优化的触发器参数（即与打击板输入信号相关的各种值），并相应地予以命名。这些参数分组称为“打击板类型”。鉴于打击板有许多不同的种类，例如底鼓、军鼓、嗵鼓、镲片和电鼓触发器，因此打击板的特性差异很大。PRO系列音源器预装有针对每组特性的打击板类型，使您可以最大程度地发挥其潜力。

#### MENU/Trigger/Pad Type

画面	参数	设置	说明
	<b>PadType</b>		选择当前打击垫（最近敲击的打击垫）的产品编号作为触发输入。
	<b>OFF</b>	--	收到触发信号后无响应。也就是说，即使敲击打击垫，它也不会发出声音。
	<b>KK</b>	脚踢垫和脚踢装置的产品编号，例如 KP 系列和 KU 系列。	
	<b>SN</b>	小鼓垫的产品编号，例如 XP 系列和 TP 系列。	
	<b>TM</b>	嗵鼓垫的产品编号，例如 XP 系列和 TP 系列。	
	<b>CY</b>	PCY 系列等钹垫的产品编号。	针对 DTX6K-X 鼓组附带的叮叮镲打击板，应选择“PCY95”。
	<b>HH</b>	踩镲垫的产品编号，例如 RHH 系列和 PCY 系列。	对于除 RHH135 以外的打击板，须将 HH65（另售）用作踩镲控制器。
<b>DT</b>	鼓触发器的产品编号，例如 DT 系列。		

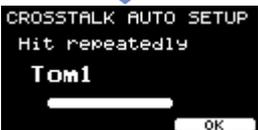
画面	参数	设置	说明
	<b>Gain</b>	1-127	<p>设置输入信号的增益（放大倍数），用于击打 <b>Pad Type</b> 中选择的打击板时。</p> <p><b>注</b> 在较高设定下，某个电平以上的所有输入信号将被放大到相同电平（即，最大电平）。这就是说，可减小轻柔地击打打击板和用力地击打打击板之间的音量差异。而在较低设定下，轻柔地击打和用力地击打之间的音量差异将更大程度反映到输出触发信号上，从而获得更具表现力的演奏。</p>
	<b>Sensitivity</b>	1-13	<p>设置轻柔地击打打击板时的灵敏度。</p> <p><b>注</b> 若值过低，则当击打力度太轻或演奏快速断奏时，可能不会产生声音。若值过高，可能会导致串音。如果必须进行调节，尝试以不影响演奏的方式进行调整。</p>
	<b>RejectTime</b>	4ms-500ms	<p>在此处设置的时间内发生的触发器信号视为双触发，不会产生任何声音。值越大，则不产生声音的时间量越大。</p> <p><b>注</b> 在以下情况下，即使第二输入发生在拒绝时间内，也会输出声音。 • <b>RejectTime</b> 内的第二次击打的触发器电平至少是第一次击打的两倍时。</p>
	<b>MinLevel</b>	0-99	<p>这些参数设置触发器输入信号的范围，其转换为力度值的最小值（%）到最大值（%）。Trigger 信号若小于此处设置的最低水平，则不会产生任何声音。另外，触发器信号若大于最高电平，将设置为 <b>Maximum Velocity</b>，如下面所示的 <b>MinVelocity/MaxVelocity</b> 中所述。</p>
	<b>MaxLevel</b>	1-100	
	<b>MinVelocity</b>	0-126	<p>这些参数设置与上面的 <b>MinLevel/MaxLevel</b> 参数相对应的最小力度和最大力度。若击打力度在此处设置的力度之间，则会产生声音。</p>
	<b>MaxVelocity</b>	1-127	

画面	参数	设置	说明
	<b>WaitTime</b>	1-64 (msec)	设置目标打击板检测触发器信号的等待时间。调整设置，使得在触发器信号处于峰值时检测到信号，此时击打打击板的强度与所产生声音的音量相对应。
	<b>RimGain</b>	1-127	设置连接到支持多压电的插孔的多压电打击板的边圈增益水平。 使用单声道×2输入插孔时，此参数仅在 <b>paired</b> 输入模式下有效。
	<b>H/R Balance</b>	H49-H1, 0, R1-R49	设置多压电打击板的鼓面和边圈之间的平衡。如果击打边圈时产生鼓面声音，增加R值以使边圈声音更大。 如果击打鼓面时产生边圈声音，按下[-]按钮增加H值，以使鼓面声音更大。使用单声道×2输入插孔时，此参数仅在输入模式设置为“ <b>paired</b> ”时有效。

## Crosstalk

术语“串音”是指由于振动或打击板之间的干扰，电鼓打击板（包括安装了电鼓触发器的原声鼓）也输出无关的触发器信号。为了防止打击板引起串音，需要为每个打击板设置最大值（“**rejection level**”），低于该电平时触发信号将不会输出。您可以击打每个打击板来自动设置值(Auto Setup)，或者您可以指定一个值（“Specified Rejection level from P1-P14”或“**All reject Lvl**”）。我们建议您首先使用自动设置。如果串音仍然存在，则直接为每个打击板指定一个值(Specified Rejection Level from P1-P14)。

### MENU/Trigger/Crosstalk

画面	参数	说明
	<b>Auto Setup</b>	为了防止某个打击板引起串音，需要为其他打击板设置最大值（“ <b>rejection level</b> ”），低于该电平时触发信号将不会输出。
		<b>步骤</b> <b>1</b> 显示画面①时，按下“ENTER”按钮([F3])。 →画面②出现。
		<b>2</b> 当显示屏幕②时，选择所需的打击垫。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 使用 [-][+] 控制器或敲击打击垫来选择它。</li> <li>• 选择打击垫后，按“OK”按钮 ([F3])。</li> </ul> →画面③出现。
		<b>3</b> 显示屏幕③时，反复敲击步骤2中选择的打击垫。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 为了正确地调整设置，请在不同的位置用不同的力度击打打击板。</li> <li>• 如果您敲击的打击垫并非步骤2中选定的打击垫，或者您想选择不同的打击垫，请按 [EXIT] 按钮并从步骤2重新开始。</li> <li>• 如果敲击打击垫时没有发生串扰，则进度条将会随着您继续敲击打击垫而前进，如屏幕 [A] 和 [B] 所示。</li> <li>• 如果在击打打击板时发生串音，则 <b>Specified Rejection Level from P1-P14</b> 参数的对应值将暂时更新，以防止再次发生串音，并且会显示画面 [C]，指示哪个打击板受到了串音的影响。此时，打击次数将重置为零。因此，您必须从步骤3重新开始。</li> </ul> →当进度条达到100%时，画面④出现，且“OK”按钮([F3])变为可用。
		
		
		<b>4</b> 显示画面④时，按下“OK”按钮([F3])。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 将步骤3中获得的最终值应用于 <b>Specified Rejection Level from P1-P14</b> 参数。</li> </ul> →画面①出现。

画面	参数	设置	说明
	Specified Rejection Level from P1-P14	水平: --(0), 1-99  原装打击板: 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	解决画面右上方显示的打击板（生成串音的打击板）与任何其他打击板（引起串音的打击板）之间的串音。例如，当击打Kick时，Snare错误地发出了声音，对于这种情况，应击打军鼓打击板以在画面右上方显示“Snare”，将光标移至“12”（Kick），然后提高抑制水平。这可以防止输出低于指定值的触发信号声音。虽然较高的值能更好地防止串音，但也会造成更难以同时演奏其他打击板。  <b>注</b> 仅当输入模式设置为“separate”时，Pad3、Pad5、Pad7和Pad13的设置才有效。
	All Reject Lvl	0-99	解决画面右上方显示的打击板（生成串音的打击板）与所有其他打击板（引起串音的打击板）之间的串音。低于此处指定值的触发信号声音将不会输出到所有其他打击垫。虽然较高的值能更好地防止串音，但也会造成更难以同时演奏其他打击板。

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

画面	参数	设置	说明
			<p>将预设触发器设置复制到当前正在编辑的用户触发器设置。存储您的设置以保存更改。</p> <p><b>步骤</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用[-][+]控制器选择预设触发器设置。</li> <li>2. 按下“OK” ([F3]) 将触发器设置复制到当前正在编辑的用户触发器设置。</li> <li>3. 按下[EXIT]返回到TRIGGER画面。</li> <li>4. 按下[STORE]按钮保存设置。</li> </ol>

**PROX** *Training*

按下DTX-PRO上的[TRAINING]按钮，或在DTX-PROX菜单中选择“*Training*”，便可访问练习菜单。  
有关更多信息，请参见“使用练习功能进行训练” (第 112 页)。

## Utility

本章节说明菜单中的“Utility”设置。  
 此处可配置通用设置、打击板设置、输出增益和I/O设置。  
 对于DTX-PROX，您可以在此处配置单独输出设置。

本章节中的画面示例来自DTX-PROX。

### MENU/Utility



General

Pad

Output Gain

Input Output

**PROX** Indiv Out

## General

### MENU/Utility/General

画面	参数	设置	说明
	<b>AutoPowerOff</b>	<b>off</b> , 5、10、15、30、60、120 (分钟)	设置自动关机功能经过多长时间关闭电源。将此参数设置为“ <b>off</b> ”会禁用自动关机功能。  <b>须知</b> 自动关机功能的时间设置为近似值。通过自动关机功能关闭PRO系列音源器时，未保存的数据将丢失。 务必在自动关闭电源之前存储数据。
	<b>LCD Contrast</b>	0-63	调整画面对比度。
	<b>PRO</b> <b>L&amp;R Vol</b>	<b>variable</b> (配合 [MASTER VOLUME] 旋钮使用), 1-127 (固定值)	设置OUTPUT插孔的音量。  例如，在现场情况下，将输出音量设置为固定值，使用[MASTER VOLUME]旋钮只能调整耳机音量。设置为“ <b>variable</b> ”时，使用[MASTER VOLUME]旋钮可以调整耳机音量和OUTPUT插孔的音量。

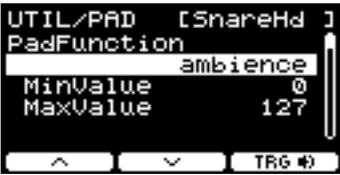
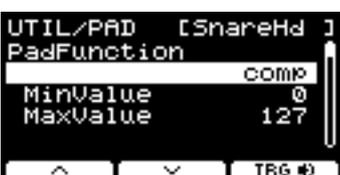
画面	参数	设置	说明
	<b>MIDI LocalCtrl</b>	<b>off, on</b>	使用打击板演奏时，启用 ( <b>on</b> ) 或禁用 ( <b>off</b> ) 内部音源。 通常将其设置为 “ <b>on</b> ”。 当设置为 “ <b>off</b> ” 时，触发器输入部分和音源部分在PRO系列音源器内部断开连接，因而击打打击板时不会产生声音。 但是，无论如何设置，PRO系列音源器的演奏信息都将作为MIDI数据传输，并且从外接设备接收的MIDI信息会由PRO系列音源器处理。 当希望将打鼓演奏作为MIDI数据录制到音序器或DAW软件时，可以使用 “ <b>off</b> ” 设置。
	<b>Humanize</b>	<b>off, 1, 2</b>	指定是否产生自然的声音变化 ( <b>1、2或off</b> )，以防止重复击打同一打击板时每个音符的发声过于一致。值 “ <b>1</b> ” 导致与Ver.1等效的操作。值 “ <b>2</b> ” 导致与Ver.1相比有所改进的操作。
	<b>AUX In Volume</b>	0-127	设置[AUX IN]插孔的音量。
	<b>USB In Volume</b>	0-127	设置USB音频输入的音量。
	<b>Rec Volume</b>	0-127	设置录音播放的音量。
	<b>Song Volume</b>	0-127	设置练习曲的音量。
	<b>PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol</b>	0-127	设置蓝牙音频的音量。

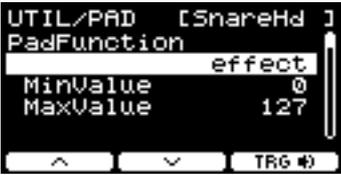
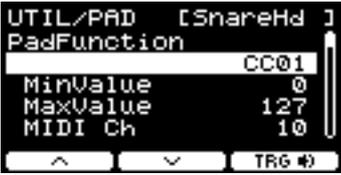
## Pad

### MENU/Utility/Pad

画面	参数	设置	说明
	<b>PadFunction</b>		指定要执行的操作功能，例如更改鼓组编号或速度，而不是在击打打击板时演奏声音。击打要设置的打击板，或按下TRG  ([F3]) 按钮选择打击板，然后选择要分配的功能。
		<b>off</b>	打击板产生正常预期的声音。

画面	参数	设置	说明
		<b>inc kit</b>	将鼓组编号加1。
		<b>dec kit</b>	将鼓组编号减1。
		<b>select kit</b>	选择鼓组。 鼓组编号
		<b>toggle kit</b>	在鼓组之间切换。 每次击打打击板时，设置会在两个鼓组之间更改。 鼓组编号1 鼓组编号2
		<b>inc tempo</b>	将速度值加1。
		<b>dec tempo</b>	将速度值减1。
		<b>tap tempo</b>	设置击拍速度。
		<b>click start/stop</b>	开始或停止嘀嗒声。

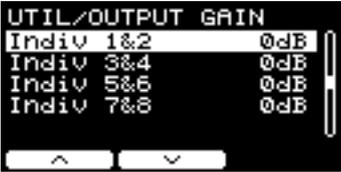
画面	参数	设置	说明
		<b>xstick on/off</b>	打开或关闭制音边击声音。
		<b>PROX</b> <b>live play/stop</b>	在使用 <b>Live Set</b> 模式的现场表演期间开始或停止音频文件播放或嘀嗒声。
		<b>PROX</b> <b>inc liveStep</b>	<b>Live Set</b> 模式的级别增加1。
		<b>PROX</b> <b>dec liveStep</b>	<b>Live Set</b> 模式的级别减少1。
		<b>sound off</b>	使声音静音。
		<b>ambience</b>	根据击打打击板的力度控制 <b>Ambience</b> 的量 ([AMBIENCE]旋钮值)。 <b>MinValue:</b> 轻柔地击打打击板时应用的 <b>Ambience</b> 的最小量 <b>MaxValue:</b> 用力地击打打击板时应用的 <b>Ambience</b> 的最大量
		<b>comp</b>	根据击打打击板的力度控制 <b>Comp</b> 的量 ([COMP]旋钮值)。 <b>MinValue:</b> 轻柔地击打打击板时应用的 <b>Comp</b> 的最小量 <b>MaxValue:</b> 用力地击打打击板时应用的 <b>Comp</b> 的最大量

画面	参数	设置	说明
		<b>effect</b>	根据击打打击板的力度控制 <b>Effect</b> 的量（[EFFECT]旋钮值）。  <b>MinValue:</b> 轻柔地击打打击板时应用的 <b>Effect</b> 的最小量  <b>MaxValue:</b> 用力敲击打击垫时应用的最大 <b>Effect</b> 量
		CC01–CC95	根据击打打击板的力度发送控制变更信息。  <b>MinValue:</b> 轻柔地击打打击板时的最小值  <b>MaxValue:</b> 用力地击打打击板时的最大值  <b>MIDI Ch:</b> MIDI通道
	<b>Xstick Adjust</b>	1–127	设置当击打连接到[①SNARE]插孔的多压电打击板的边圈时，制音边击与重音边击相互切换的强度。 若增大此值，则用力地击打打击板时更容易产生制音边击。相反，若减小此值，则轻柔地击打打击板时更容易产生重音边击。 若关闭制音边击设置，则始终演奏重音边击声音。  请注意，当连接单压电打击板时，此参数无效。
	<b>Snare Position</b>	<b>off, on</b>	开启或关闭军鼓打击板上的位置感应。 开启军鼓位置感应时，可以根据击打的区域位置产生音调变化。  若要使用此功能，需要将带位置感应的打击板连接到[①SNARE]插孔。 您还需要选择支持位置感应的乐器或音色。 有关更多信息，请参见Data List（数据列表）。
	<b>Ride Position</b>	<b>off, on</b>	开启或关闭叮叮镲面的位置感应。 开启叮叮镲位置感应时，可以根据击打的打击板位置产生音调变化。  若要使用此功能，需要将带位置感应的打击板连接到[③RIDE]插孔。 您还需要选择支持位置感应的乐器或音色。 有关更多信息，请参见Data List（数据列表）。

画面	参数	设置	说明
	<b>FootClosePos</b>	-32 - 0	用此参数可调整踩下踩镲控制器或踩镲踏板时，踩镲从开启切换到闭合的位置。值越低，则上下踩镲之间的虚拟开度将越小。
	<b>FootSplashSens</b>	off, 1-127	用此参数可设定检测踩镲脚踩镲的灵敏度。值越高，就越容易用踩镲控制器产生脚踩踩镲声音。但是，当值较高时，轻柔地踩下踩镲控制器或踩镲踏板（以使脚合拍）可能会造成意外产生脚踩踩镲声音。如果不想使用脚踩踩镲动作，建议您将此参数设定为“off”。
	<b>HH Pitch Up</b>	off, on	指定在完全踩下踩镲踏板时是否提升音高（on或off）。仅当当前选定的音色处于“HiHat1”类别时此设置才有效。
	<b>Note Map</b>	off	设置本产品以播放从其他 MIDI 设备（例如鼓触发器模块）接收的 MIDI 消息。在使用除“off”以外的任何设置时，禁用MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note中的MIDI接收设置。
	<b>Note Map</b>	PRO/PROX, DTX900, DTX700	根据MENU/Kit Edit/Voice/MessageType/note中的设置接收和播放MIDI信息。
		<b>PRO/PROX, DTX900, DTX700</b>	将本产品连接到另一个 MIDI 设备（例如鼓触发器模块）时，请选择以下选项之一。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRO/PROX: 雅马哈 DTX-PRO、DTX-PROX</li> <li>• DTX900: 雅马哈 DTX900</li> <li>• DTX700: 雅马哈 DTX700</li> </ul> 当您选择其中一个选项时，音符1至音符3的字段指示与每个触发器输入源相对应的MIDI音符编号，而Ch字段显示MIDI通道编号。当接收到这些MIDI信息时，分配给相应触发器输入源的音色就会播放。可以根据需要编辑音符1至音符3和Ch的字段。
			<b>注</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 如果选择“DTX900”，则本产品不支持从 DTX900 的以下触发输入源发送的 MIDI 信息： snrHdOff、snrOpOff、snrCOff、tom1Rm2、tom2Rm2、tom3Rm2、tom4Rm2、pad12Hd - pad15Rm2</li> <li>• 如果选择了“DTX700”，则本产品不支持从 DTX700 的以下触发输入源发送的 MIDI 信息： SnrHdOff、SnrOpOff、SnrCOff、Tom1Rm2、Tom2Rm2、Tom3Rm2、pad11Hd - HHKick</li> </ul>

## Output Gain

### MENU/Utility/Output Gain

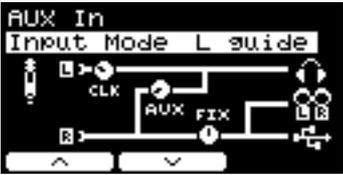
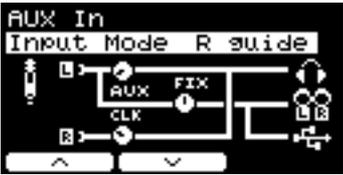
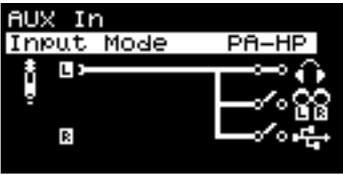
画面	参数	设置	说明
	<b>L&amp;R</b>	-18dB、	设置[OUTPUT]插孔的输出增益。
	<b>Phones</b>	-12dB、 -6dB、0dB、	设置[PHONES]插孔的输出增益。
	<b>USB Audio</b>	+6dB、 +12dB、 +18dB	设置[USB TO HOST]端口的音频输出增益。
	<b>PROX</b> <b>Indiv 1&amp;2</b>	-18dB、 -12dB、	设置 [INDIVIDUAL OUTPUT 1/2] 插孔的输出增益。
	<b>PROX</b> <b>Indiv 3&amp;4</b>	-6dB、0dB、 +6dB、 +12dB、	设置 [INDIVIDUAL OUTPUT 3/4] 插孔的输出增益。
	<b>PROX</b> <b>Indiv 5&amp;6</b>	+18dB	设置 [INDIVIDUAL OUTPUT 5/6] 插孔的输出增益。
	<b>PROX</b> <b>Indiv 7&amp;8</b>		设置 [INDIVIDUAL OUTPUT 7/8] 插孔的输出增益。

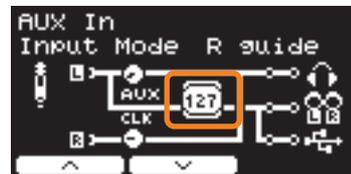
## Input Output



### MENU/Utility/Input Output

画面	参数	设置	说明
<b>AUX In</b>			
<b>USB Audio In</b>			
<b>PROX-with-Bluetooth Bluetooth In</b>			
	<b>Input Mode</b>		<p>设置从辅助输入 (🔊)、USB音频 (🔌) 或蓝牙音频 (📶) 输入的音源的输出目的地。</p> <p>对于PA-HP以外的设置，输出目的地开关设置为“on”。请注意，对于<b>L guide</b>、<b>R guide</b>或<b>PA-HP</b>，无法打开或关闭输出目的地。</p>
	<b>stereo</b>		以立体声输出音源。
		<b>L mono</b>	在中间声像位置输出仅来自L声道的音源。
		<b>R mono</b>	在中间声像位置输出仅来自R声道的音源。
		<b>L+Rmono</b>	混合来自左右声道的音源并在中间声像位置输出。

画面	参数	设置	说明
		<b>L guide</b>	选择音频输入的这些设置，将引导（嘀嗒）声音和伴奏声音分为L和R声道。 引导（嘀嗒）声音和伴奏声音在中间声像位置从 <b>Phones</b> 输出，伴奏声音在中间声像位置从 <b>Output</b> 和 <b>USB Audio</b> 输出。
		<b>R guide</b>	使用耳机时，可以使用[CLICK]旋钮（或滑杆）调整引导（嘀嗒）声音的音量，使用[AUDIO]旋钮（或滑杆）调整伴奏声音的音量。  若要更改 <b>Output</b> 插孔和 <b>USB Audio Out</b> 输出的伴奏声音的音量，可以用“  ”([F2])移动光标，再用[-][+]控制器更改设置（与 <b>Phones</b> 音量设置分开）。
		<b>PA-HP</b>	仅使用L声道在中间声像位置输出到 <b>Phones</b> 。（仅AUX IN）  在现场演奏情况下将PA系统（例如调音台）连接到AUX IN插孔以接收音频信号（单声道音频）时很有用。
	<b>Phones</b> 	<b>off</b> (  )	当 <b>Input Mode</b> 设置为 <b>stereo</b> 、 <b>L mono</b> 、 <b>R mono</b> 或 <b>L+Rmono</b> 时，使用此参数可开启或关闭输出目的地。
	<b>Output</b> 	<b>on</b> (  )	
	<b>USB Audio</b> 		
	<b>Backing Output Level</b>	0-127	当 <b>Input Mode</b> 设置为 <b>L guide</b> 或 <b>R guide</b> 时，使用此参数可调整通过 <b>Output</b> 插孔和 <b>USB Audio Out</b> 输出的伴奏声音的音量。



AUX In Gain			
	<b>AUX In Gain</b>	0dB、+6dB、+12dB	设置 <b>AUX In</b> 的增益。

## PROX *Indiv Out*

配置[INDIVIDUAL OUTPUT]插孔的高级设置。

使用“←”和“→”按钮（[F1]和[F2]）选择打击板或音源，然后用[-][+]控制器选择如何连接L和R信号。

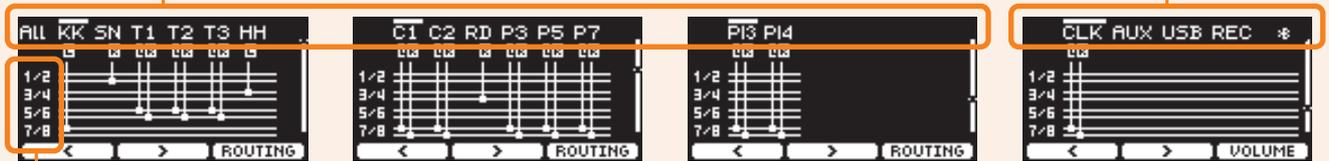
**Kit Modifier**（*RealAmbi*除外）和**MasterEQ**参数不适用于*Indiv Out*。

打击板：

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

音源：

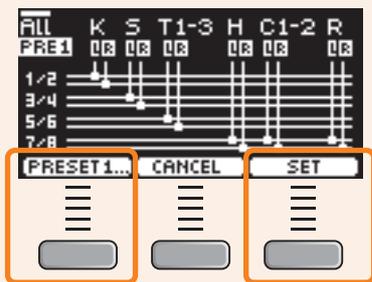
显示	CLK	AUX	USB	REC	
音源	节拍器	AUX IN (辅助输入)	USB音频	录音机	蓝牙音频



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

使用“←”按钮（[F1]）选择“ALL”可配置所有打击板的设置。

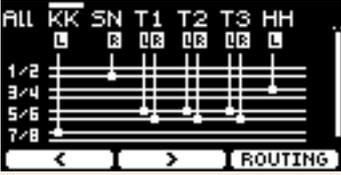
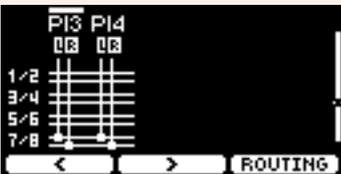
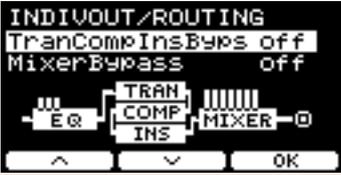
使用“PRESET”下方的按钮（[F1]）选择一个预设，然后使用“SET”下方的按钮（[F3]）确认选择。



ALL设置有四个预设。

<b>PRESET 1</b>	使用八个 <i>Indiv Out</i> 信号路径以立体声输出 <b>Kick</b> 、 <b>Snare</b> 、 <b>Tom</b> 和 <b>Cymbal+HH</b> 。
<b>PRESET 2</b>	使用八个 <i>Indiv Out</i> 信号路径以单声道输出 <b>Kick</b> 、 <b>Snare</b> 、 <b>HH</b> 和 <b>Ride</b> ，以立体声输出 <b>Tom</b> 和 <b>Crash</b> 。
<b>PRESET 3</b>	使用四个 <i>Indiv Out</i> （1、3、5和7）信号路径以单声道输出 <b>Kick</b> 、 <b>Snare</b> 、 <b>Tom</b> 和 <b>Cymbal+HH</b> 。
<b>PRESET 4</b>	使用三个 <i>Indiv Out</i> （1、3和5）信号路径以单声道输出 <b>Kick</b> 、 <b>Snare</b> 和 <b>Tom+Cymbal</b> 。

**MENU/Utility/Indiv Out**

画面	参数	设置	说明
	<b>Pad Output/Click Assign</b>	<b>Off</b> , 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	使用“  ”和“  ”下方的按钮（[F1]和[F2]）选择输出目的地的打击板或音源（嘀嗒声、AUX IN（辅助输入）、USB音频、录音机或蓝牙音频）。单声道输出消除了声音的空间感，但提供了更大的路由灵活性。
			
			
	<b>Other Output Assign</b>	<b>off</b> , 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	
<b>ROUTING ([F3])</b>			
	<b>TransComplnsByps</b>	<b>off, on</b>	选择是否旁通乐器效果的 <b>Transient</b> 、 <b>Comp</b> 或 <b>Insertion</b> 以输出到 <b>IndivOut</b> 。
	<b>MixerBypass</b>	<b>off, on</b>	选择是否旁通调音台设置以输出到 <b>Indiv Out</b> 。
<b>VOLUME ([F3])</b>			
	<b>Click Volume</b>	<b>var</b> （配合[AUX IN]、[AUDIO]或[CLICK]滑杆使用），1-127	将每个音源的音量设置为输出到 <b>Indiv Out</b> 。
	<b>AUX In Volume</b>		
	<b>USB In Volume</b>		
	<b>Rec Volume</b>		
	<b>Bluetooth Vol</b>		
	<b>PROX-with-Bluetooth Bluetooth Vol</b>		

## Master EQ

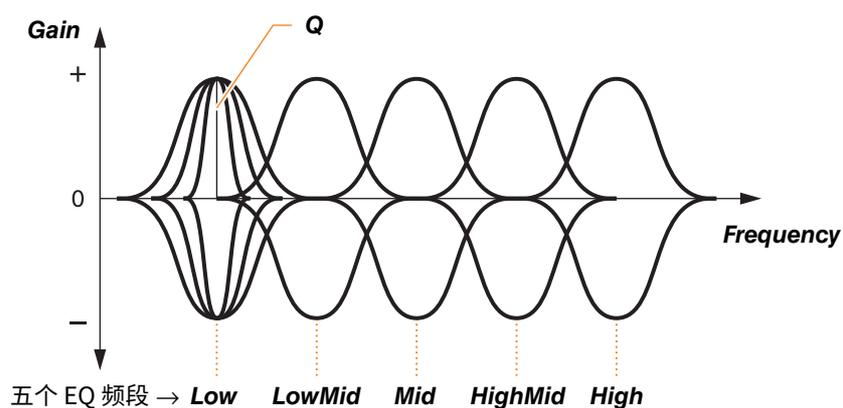
本章节中的参数用于调整整个鼓组的音调。

主均衡设置应用于整个鼓组（演奏和练习曲）以及**HP Out/Output**。

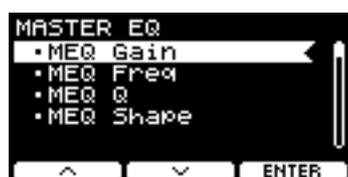
主均衡设置不适用于辅助输入、录音机声音、嘀嗒声或输出至DTX-PROX的**Indiv Out**。

具体来说，此五频段主均衡可自由提高或降低各频段指定的中心频率附近的信号电平。此外，可将“**low**”和“**high**”频段设置为坡形或峰值类型均衡。

对于DTX-PROX，可以通过将功能选择设置为CUSTM并使用LED旋转控制器快速调整主均衡增益。



### MENU/Master EQ



MEQ Gain

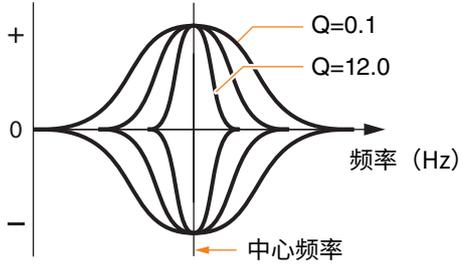
MEQ Freq

MEQ Q

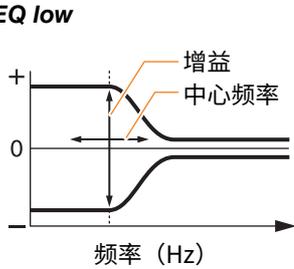
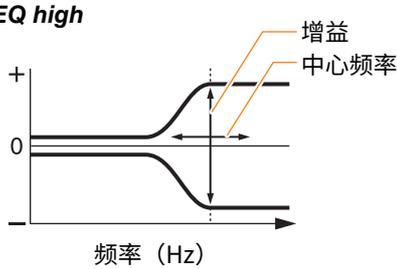
MEQ Shape

**MENU/Master EQ**

画面	参数	设置	说明
<b>MEQ Gain</b>			
	<b>Lo</b>	-12 - +0 - +12	使用这些参数分别提高或降低 <b>Lo</b> 、 <b>LoMid</b> 、 <b>Mid</b> 、 <b>HiMid</b> 和 <b>Hi MEQ Freq</b> 设置的中心频率水平。  对于DTX-PROX，将功能选择设置为CUSTM ( <b>MEQ Gain</b> )，然后使用LED旋转控制器可调整设置。
	<b>LoMid</b>		
	<b>Mid</b>		
	<b>HiMid</b>		
	<b>Hi</b>		
<b>MEQ Freq</b>			
	<b>Low</b>	32Hz-2.0kHz	使用这些参数分别设置 <b>Low</b> 、 <b>LowMid</b> 、 <b>Mid</b> 、 <b>HighMid</b> 和 <b>High</b> 频段的中心频率。
	<b>LowMid</b>	100Hz-10kHz	
	<b>Mid</b>	100Hz-10kHz	
	<b>HighMid</b>	100Hz-10kHz	
	<b>High</b>	500Hz-16kHz	
<b>MEQ Q</b>			
	<b>Low</b>	0.1-12.0	使用这些参数分别更改 <b>Low</b> 、 <b>LowMid</b> 、 <b>Mid</b> 、 <b>HighMid</b> 和 <b>High</b> 频段的宽度。值越大，频率范围越窄，导致音调突然变化。值越小，频率范围越宽，从而使音调变化更平缓。
	<b>LowMid</b>		
	<b>Mid</b>		
	<b>HighMid</b>		
	<b>High</b>		



**注**  
 如果**MEQ Shape**值设置为“*shelving*”，则**Q**设置将显示为“----”且不可用。

画面	参数	设置	说明
<b>MEQ Shape</b>			
	<b>Low</b>		使用这些参数分别设置低频段和高频段的均衡类型。
		<b>shelving</b>	低于或高于特定频率的信号将被增强或削弱。
		<b>EQ low</b>	
	<b>peaking</b>	中心频率附近的信号将被增强或削弱。	
	<b>High</b>		
<b>shelving</b>		低于或高于特定频率的信号将被增强或削弱。	
		<b>EQ high</b>	
<b>peaking</b>		中心频率附近的信号将被增强或削弱。	

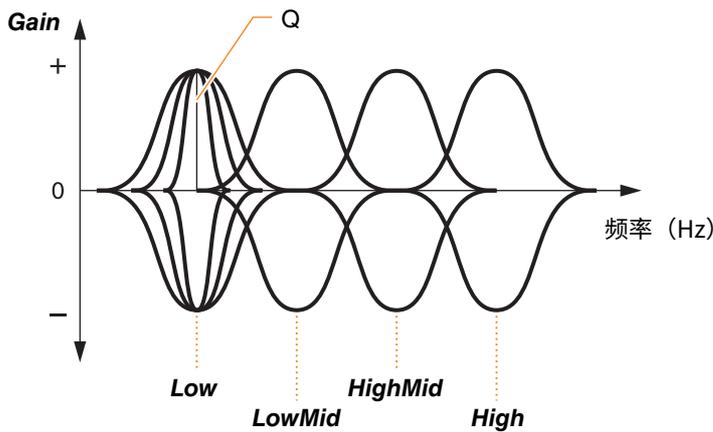
## Phones EQ

本章节中的参数用于调整通过耳机播放的所有声音的音调。

具体来说，此四频段耳机均衡可自由提升或降低各频段指定的中心频率附近的信号电平。此外，可将“Low”和“High”频段设置为坡形或峰值类型均衡。

虽然结果可能因您使用的耳机而异，但当低音（例如踢腿声）太小而听不到时，请增强 **Lo** 设置。当镲声太大时，降低 **Hi** 设置。

对于DTX-PROX，可以通过将功能选择设置为CUSTM并使用LED旋转控制器快速调整耳机均衡增益。



四个EQ频段

### MENU/Phones EQ



HPEQ Gain

HPEQ Freq

HPEQ Q

HPEQ Shape

**MENU/Phones EQ**

画面	参数	设置	说明
----	----	----	----

**HPEQ Gain**



<b>Lo</b>	-12 - +0 - +12
<b>LoMid</b>	
<b>HiMid</b>	
<b>Hi</b>	

使用这些参数可以分别增强或减弱 **Lo**、**LoMid**、**HiMid**和 **Hi HPEQ Freq** 设置的中心频率级别。  
对于DTX-PROX，将功能选择设置为CUSTM (**HPEQ Gain**)，然后使用LED旋转控制器可调整设置。

**HPEQ Freq**



<b>Low</b>	16.0Hz-24.4kHz
<b>LowMid</b>	
<b>HighMid</b>	
<b>High</b>	

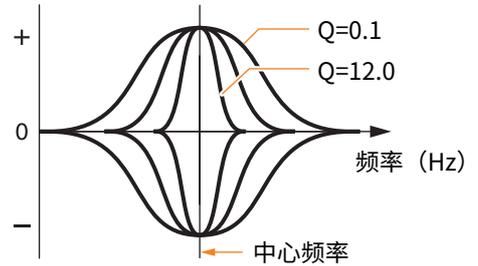
使用这些参数分别设置**Low**、**LowMid**、**HighMid**和**High**频段的中心频率。

**HPEQ Q**

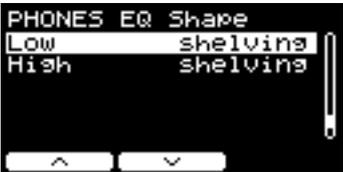
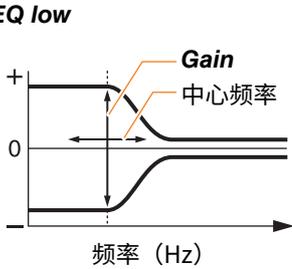
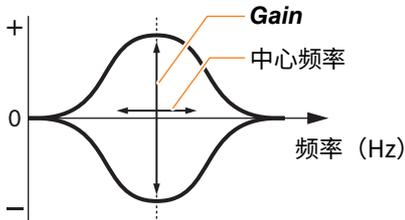
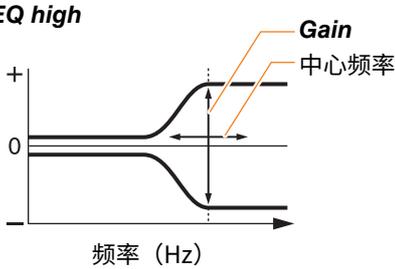
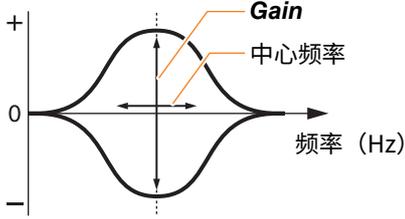


<b>Low</b>	0.1-12.0
<b>LowMid</b>	
<b>HighMid</b>	
<b>High</b>	

使用这些参数分别更改**Low**、**LowMid**、**HighMid**和**High**频段的宽度。值越大，频率范围越窄，导致音调突然变化。值越小，频率范围越宽，从而使音调变化更平缓。



**注**  
如果**HPEQ Shape**值设置为“*shelving*”，则Q设置将显示为“---”且不可用。

画面	参数	设置	说明
<b>HPEQ Shape</b>			
	<b>Low</b>		使用这些参数分别设置低频段和高频段的均衡类型。
		<b>shelving</b>	低于或高于特定频率的信号将被增强或削弱。
		<b>EQ low</b>	
	<b>peaking</b>	中心频率附近的信号将被增强或削弱。	
		<b>peaking</b>	
	<b>High</b>		低于或高于特定频率的信号将被增强或削弱。
		<b>shelving</b>	低于或高于特定频率的信号将被增强或削弱。
		<b>EQ high</b>	
		<b>peaking</b>	中心频率附近的信号将被增强或削弱。
		<b>peaking</b>	

## Job

任务菜单包括与鼓组、触发器、节拍器组、用户音色、练习、录音机和现场设置有关的参数。

### MENU/Job



Kit
Trigger
Click
User Voice
Training
Recorder
<b>PROX</b> LiveSet

## Kit

从鼓组设置 (Job/Kit) 只能更改用户鼓组设置。预设鼓组无法更改。

### MENU/Job/Kit

画面	参数	说明
	<b>Recall</b>	在未保存（存储）设置的情况下选择其他鼓组，对鼓组的更改将丢失。但是，编辑会保留在调用存储器中，因此可以使用调用鼓组功能调出更改。

#### 注

显示已编辑的鼓组编号和鼓组名称。如果没有调用数据，则相应的鼓组名称会显示“*No data*”。

#### 步骤

1. 按下“RECALL”按钮 ([F3])，出现确认画面。
2. 按下“YES”按钮 ([F1]) 可调用数据。  
按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消数据调用并返回步骤1中的画面。  
调用完成后会显示“**Completed**”，并返回到调用画面。

画面	参数	说明
	<b>Sort</b>	对用户鼓组进行排序。



#### 步骤

1. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）移动光标。
2. 按下“SELECT”按钮（[F3]）选择要移动的鼓组。
3. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）以及[-][+]控制器移动所选鼓组。
4. 将鼓组移至所需位置后，按下“INSERT”按钮（[F3]）。



按下“INSERT”按钮（[F3]）设置重新排列的顺序并相应地更改鼓组编号。

**Exchange** 交换两个鼓组的顺序。



#### 步骤

1. 选择要交换的两个鼓组。
2. 按下“EXCHANGE”按钮（[F3]），出现确认画面。
3. 按下“YES”按钮（[F1]）可更改两个鼓组的顺序。  
按下“NO”按钮（[F3]）可取消交换并返回步骤1中的画面。  
交换完成后会显示“Completed”，并返回到交换画面。

画面	参数	说明
	<b>Clear</b>	初始化鼓组。



#### 步骤

1. 使用[-][+]控制器选择要初始化的鼓组。
2. 按下“CLEAR”按钮（[F3]），出现确认画面。
3. 按下“YES”按钮（[F1]）可初始化所选鼓组。  
按下“NO”按钮（[F3]）可取消初始化并返回步骤1中的画面。  
完成初始化后会显示“Completed”，并返回到清除画面。

## Trigger

### MENU/Job/Trigger

画面	参数	说明
	<b>Trigger Setup</b>	设置所有打击板的灵敏度。



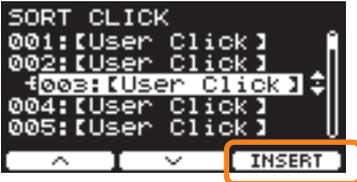
#### 步骤

1. 使用[-][+]控制器选择鼓组（触发器设置）。
2. 按下“OK”按钮（[F3]）。

对于DTX-PROX，所选鼓组的触发器设置将复制到U01至U10。  
U01的触发器设置名称将更改为所选鼓组的名称。（U02至U10标记为**UserTrig**）。

## Click

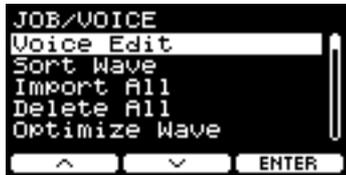
### MENU/Job/Click

画面	参数	说明
	Sort	对用户节拍器组进行排序。
		
<p style="text-align: center;"><b>步骤</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）移动光标。</li> <li>2. 按下“SELECT”按钮（[F3]）选择要移动的节拍器组。</li> <li>3. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]），以及[-][+]控制器来移动所选的节拍器组。</li> <li>4. 将节拍器组移至所需位置后，按下“INSERT”按钮（[F3]）。</li> </ol>		
		
<p>按下“INSERT”按钮（[F3]）设置重新排列的顺序并相应地更改节拍器组编号。</p>		
	Clear	初始化所选节拍器组。
		
<p style="text-align: center;"><b>步骤</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用[-][+]控制器选择要初始化的节拍器。</li> <li>2. 按下“CLEAR”按钮（[F3]），出现确认画面。</li> <li>3. 按下“YES”按钮（[F1]）可初始化所选节拍器组。 按下“NO”按钮（[F3]）可取消初始化并返回步骤1中的画面。 完成初始化后会显示“Completed”，并返回到清除画面。</li> </ol>		

## User Voice

**MENU/Job/User Voice**

画面	参数	说明
----	----	----

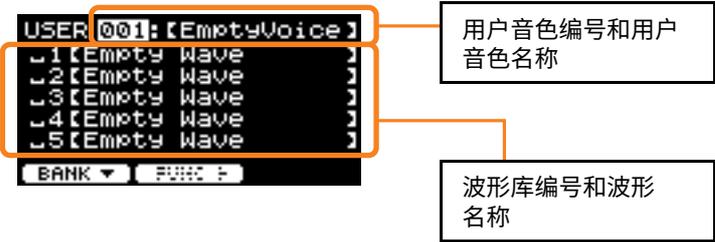


**Voice Edit**

编辑用户音色。在此可以添加音频文件，删除波形，更改用户音色名称，初始化用户音色以及设置每个波形的力度范围。

每个用户音色有10个波形库。

若要添加音频文件，将包含音频文件的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。



**步骤**

● **编辑用户音色**

如果光标在波形库编号上，根据需要多次按下“BANK”按钮（[F1]）移至用户音色编号。

未导入音频文件的用户音色无法进行编辑。

1. 使用[-][+]控制器选择要编辑的用户音色。
2. 按下“FUNC”按钮（[F2]）选择要执行的编辑类型。

<b>DELETE</b>	初始化用户音色（删除所有波形）
<b>NAME</b>	用新名称保存

画面	参数	说明
----	----	----

**3. 开始编辑。**

<b>DELETE</b>	出现确认画面时，按下“YES”按钮 ([F1]) 。 按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消更改。
<b>NAME</b>	使用[-][+]控制器选择一个字符，然后使用“←”和“→”按钮 ([F1]和[F3]) 将光标移至下一个字符位置。用户音色名称最多可使用16个字符。   输入完所有字符后，按下“OK”按钮 ([F2]) 。

● **编辑波形库**

如果光标在波形库编号上，多次按下“BANK”按钮 ([F1]) 移至用户音色编号。

未导入任何音频文件的用户音色无法进行编辑。

- 1. 使用[-][+]控制器选择要编辑的用户音色。**
- 2. 按下“BANK”按钮 ([F1]) 选择一个波形库。**  
选择带波形的波形库时，可以试听声音。
- 3. 按下“FUNC”按钮 ([F2]) 选择您想要执行的编辑类型。**

🔊	试听声音
<b>IMPORT</b>	添加
<b>DELETE</b>	删除
<b>LO/HI</b>	指定每个波形力度范围的上限和下限
<b>SPLIT</b>	根据分配给音色的波形数自动划分波形力度范围。当多个波形库有波形时，使用此设置可根据波形数量平均划分力度范围，并从最低编号开始将波形分配给每个范围。
<b>NAME</b>	用新名称保存

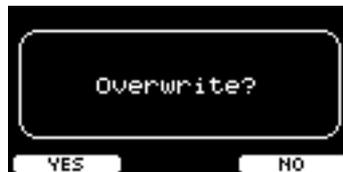
- 4. 按下[F3]按钮。**  
可以使用“🔊”（试听）试听声音。  
此试听声音不受Audition Velocity设置的影响。

画面	参数	说明
----	----	----

**5. 开始编辑。**

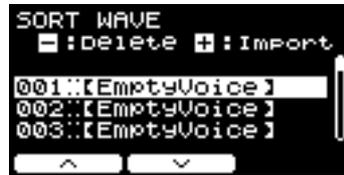
<b>IMPORT</b>		在确认画面中选择一个文件，然后按下“YES”按钮 ([F1])。 按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消更改。
<b>DELETE</b>		在确认画面中按下“YES”按钮 ([F1])。 按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消更改。
<b>LO/HI</b>		使用[F3]选择要编辑的目标（低或高），然后使用[-][+]控制器设置值。 也可以使用[COMP]旋钮设置最小值，使用[EFFECT]旋钮设置最大值。
<b>SPLIT</b>		出现确认画面时，按下“YES”按钮 ([F1])。 按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消更改。
<b>NAME</b>		使用[-][+]控制器选择一个字符，然后使用“←”和“→”按钮 ([F1]和[F3]) 将光标移至下一个字符位置。波形名称最多可使用16个字符。   输入完所有字符后，按下“OK”按钮 ([F2])。

如果已经将一个波形加载到选定库中，或者已经存在具有相同文件名的文件，则将出现覆盖确认画面。



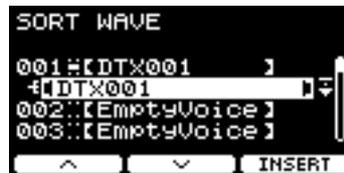
如果不想覆盖，按下“NO”按钮 ([F3]) 返回上一画面。

画面	参数	说明
	<b>Sort Wave</b>	对一个用户音色中的波形进行排序。



#### 步骤

1. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）移动光标。
2. 按下“SELECT”按钮（[F3]）选择要移动的波形。  
选择带有波形的波形库时，将出现“SELECT”按钮（[F3]）。
3. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）移动选定的波形。
4. 将波形移至所需位置后，按下“INSERT”按钮（[F3]）。



按下“INSERT”按钮（[F3]）设置重新排列的顺序并相应地更改波形库编号。

此外，在选择音色或波形时，您可以使用[-]按钮来删除，或者使用[+]按钮来导入音频文件。

画面	参数	说明
----	----	----

**Import All**

将USB闪存根目录中的所有音频文件导入到PRO系列音源器的波形存储器中。



**步骤**

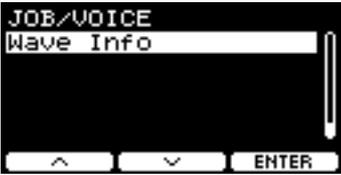
**1. 按下“IMP TYPE”按钮 ([F1]) 选择导入类型。**

<b>TO EMPTY</b>	将每个音频文件导入最小编号的可用用户音色。
<b>TO 1VCE</b>	将最多10个音频文件导入至选定的用户音色。
<b>BY NAME</b>	使用文件名指定目的地，然后导入音频文件。
<b>SEL FILE</b>	通过指定目的地导入选定文件。可以导入多个文件。

**2. 导入前预设。**

<b>TO EMPTY</b>	
<b>TO 1VCE</b>	使用[-][+]控制器选择要导入的用户音色。
<b>BY NAME</b>	<p>准备一个文件，在文件名的开头添加用户音色编号 (001-100) 和波形库编号 (01-10)，然后将其保存到USB闪存。</p> <p>示例： 将“DTX.wav”导入到波形库3中的用户音色5</p> <p style="text-align: center;"><b>00503DTX.wav</b></p>
<b>SEL FILE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 [-][+] 控制器选择要导入的文件。</li> <li>2. 按下“CHECK”按钮([F2])，并勾选“Import”旁边的复选标记。</li> <li>3. 使用[-][+]控制器选择要导入的用户音色。</li> <li>4. 使用“↵”按钮 ([F2]) 移动光标。</li> <li>5. 使用 [-][+] 控制器选择要导入的波形库。选择带波形的波形库时，将播放声音。</li> <li>6. 使用“↵”按钮 ([F2]) 移动光标。</li> </ol> <p>如果步骤1中勾选了选定文件旁边的复选标记，可以按下“UNCHECK”按钮 ([F2]) 取消勾选。</p>

画面	参数	说明
		<p>3. 按下“IMPORT”按钮 ([F3])，出现确认画面。</p> <p>4. 按下“YES”按钮 ([F1]) 进行导入。            按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消导入，然后画面返回到步骤1。            在导入过程中按下“CANCEL”按钮 ([F3]) 可停止导入，然后画面返回到步骤1。</p> <p>完成导入后会显示“Completed”，并返回到全部导入画面。</p> <p><b>注</b>            根据具体情况或音频文件的数量，并非所有文件都可以导入。</p>
	<b>Delete All</b>	<p>从PRO系列音源器的内部波形存储器中删除所有波形。</p> <div data-bbox="884 696 1228 869" data-label="Image"> </div> <p><b>步骤</b></p> <p>1. 按下“DELETE”按钮 ([F3])，出现确认画面。</p> <p>2. 按下“YES”按钮 ([F1]) 删除所有波形。            按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消删除，然后画面返回到步骤1。            完成删除后会显示“Completed”，并返回到全部删除画面。</p>
	<b>Optimize Wave</b>	<p>优化PRO系列音源器的波形存储器。优化会重新组织存储器内容，以便更有效地利用存储器空间。优化存储器可以增加可用的连续存储空间。</p> <div data-bbox="884 1211 1228 1384" data-label="Image"> </div> <p><b>步骤</b></p> <p>1. 按下“OPTIMIZE”按钮 ([F3])，出现确认画面。</p> <p>2. 按下“YES”按钮 ([F1]) 优化存储器。            按下“NO”按钮 ([F3]) 可取消优化，然后画面返回到步骤1。            完成优化后会显示“Completed”，并返回到优化画面。</p>

画面	参数	说明
	<b>Wave Info</b>	<p>显示PRO系列音源器的波形存储器的使用情况。</p>  <p>此处的画面示例来自DTX-PRO。</p> <p>Total: 总存储容量(MB) 以MB (兆字节) 为单位显示总存储容量。</p> <p>Free: 可用存储空间(MB) (可用存储空间(%)) 可用空间以MB (兆字节) 为单位显示。另外还会显示可用空间占整个存储器的百分比 (%)。即使有足够的空间, 碎片化的存储也可能阻止音频文件导入。在这种情况下, 使用 <b>Optimize Wave</b> 进行优化存储器可以解决此类问题。</p> <p><b>注</b> 表示容量的单位可能会根据存储大小而变化 (KB: 千字节, MB: 兆字节)。</p>

## Training

### MENU/Job/Training

画面	参数	说明
	<b>Import SMF</b>	导入用户乐曲（SMF文件）。  <b>步骤</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 选择要导入的SMF文件。</li> <li>2. 使用“&lt;”和“&gt;”按钮（[F1]和[F2]）选择要导入的文件。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 按下“IMPORT”按钮（[F3]）开始导入。 选择编号为1的练习曲开始演奏导入的乐曲。（但是，导入的乐曲不能用于<b>Song Part Gate</b>或<b>Song Score Gate</b>。）</li> </ol>
	<b>Clear</b>	初始化用户乐曲。    <b>步骤</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>按下“CLEAR”按钮（[F3]）初始化用户乐曲。</li> </ol>

## Recorder

### MENU/Job/Recorder

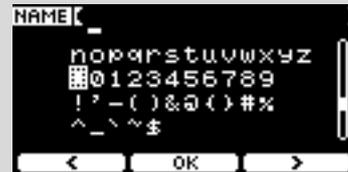
画面	参数	说明
	Export Audio	将内部录音机录制的音频数据保存到USB闪存。
		

#### 步骤

1. 如果要为文件添加名称，按下“NAME”按钮（[F2]）并输入名称。

##### ● 输入文件名

1. 使用[-][+]控制器选择一个字符，然后使用“<”和“>”按钮（[F1]和[F3]）将光标移至下一个字符位置。文件名最多可使用16个字符。



2. 输入完所有字符后，按下“OK”按钮（[F2]）。

2. 按下“EXPORT”按钮（[F3]），出现确认画面。
3. 按下“YES”按钮（[F1]）进行导出。  
按下“NO”按钮（[F3]）可取消导出，然后画面返回到步骤1。  
完成导出后会显示“Completed”，并返回到导出画面。

##### 须知

- 关闭电源或进行出厂重置操作时，录音数据将丢失。
- “All”文件中未备份音频数据。

## PROX LiveSet

### MENU/Job/LiveSet

画面	参数	说明
	Sort	<p>对用户现场设置进行排序。</p> 
<p><b>步骤</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）移动光标。</li> <li>2. 按下“SELECT”按钮（[F3]）选择要移动的现场设置。</li> <li>3. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）以及[-][+]控制器移动所选现场设置。</li> <li>4. 将现场设置移至所需位置后，按下“INSERT”按钮（[F3]）。</li> </ol>  <p>按下“INSERT”按钮（[F3]）设置重新排列的顺序并相应地更改现场设置编号。</p>		
	Clear	<p>初始化所选现场设置。</p> 
<p><b>步骤</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用[-][+]控制器选择要初始化的现场设置。</li> <li>2. 按下“CLEAR”按钮（[F3]），出现确认画面。</li> <li>3. 按下“YES”按钮（[F1]）初始化所选现场设置。 按下“NO”按钮（[F3]）可取消初始化，然后画面返回到步骤1。 完成初始化后会显示“Completed”，并返回到清除画面。</li> </ol>		

## File

要理解**Menu/File**部分的功能和操作，需要了解一些术语。本章节说明**MENU/File**部分中使用的术语。

- **文件**

“文件”一词用于定义USB闪存保存的一组数据。PRO系列音源器和USB闪存之间以文件的形式交换数据。

- **文件名**

赋予文件的名称称为文件名。文件名是区分文件的重要手段，同一目录中不能使用相同的文件名。尽管计算机可以处理长名称，甚至可以包含非英语字符，但PRO系列音源器只能使用字母数字字符。

- **扩展名**

文件名末尾的“句点+三个字母”，例如“**.wav**”，称为“文件扩展名”。扩展名表示文件的类型。PRO系列音源器使用的文件具有“**.bin**”扩展名，此扩展名不会显示在PRO系列音源器画面上。

- **文件大小**

指文件的大小。文件大小由保存到文件的数据量决定。文件大小以B（字节）为单位衡量。大文件以及设备的存储容量以KB（千字节）、MB（兆字节）和GB（千兆字节）为单位表示。1KB = 1024B，1MB = 1024KB，1GB = 1024MB。

- **格式化**

初始化USB闪存驱动器称为“格式化”。使用PRO系列模块格式化USB闪存驱动器将删除所有文件和目录（文件夹）。

- **保存、加载**

“保存”是指将数据写入USB闪存，而“加载”是指从USB闪存读取文件。

- **注**

- PRO系列音源器最多可以处理1,000个“**.wav**”文件和1,000个“**.bin**”文件。
- USB闪存中保存的DTX-PRO文件加载到DTX-PROX，但所保存设置的再现可能不完全准确。

### MENU/File



Save

Load

Rename

Delete

Format

Memory Info

## Save

### MENU/File/Save

#### 说明

将文件保存到USB闪存。



#### 步骤

1. USB闪存连接至[USB TO DEVICE]端口。
2. 浏览至MENU/File/Save。  
出现以下画面。



### 3. 选择类型（文件类型）。

**3-1.** 使用 [-][+] 控制器选择要保存的文件的文件类型。

设置	
All	所有数据（所有用户鼓组、所有波形、触发器设置、实用工具数据）
AllKit	所有用户鼓组数据、所有鼓组使用的波形
OneKit	选定的用户鼓组数据、选定鼓组使用的波形
Trigger	触发器设置

#### 须知

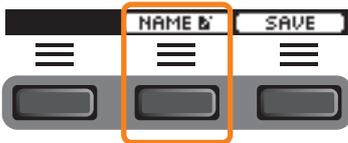
- 使用录音机（内存）录制的乐曲不会保存在“All”文件中。使用MENU/Job/Recorder/Export Audio将录音机录制的数据另存为文件。
  - 由于所有四种文件类型均使用相同的扩展名（.bin）保存文件，因此保存时请勿使用相同的文件名，哪怕更改文件类型也不行。使用相同文件名可能会覆盖另一个文件。
- 3-2.** 对于OneKit，选择要保存的鼓组。按“”按钮（[F1]）将光标移动到套件编号，然后使用[-][+]控制器来选择您想要保存的套件。如果鼓组包含用户波形，还将保存用户波形。

4. 为要保存的文件输入名称。

4-1. 按“”按钮 ([F1]) 将光标移动到文件名处。



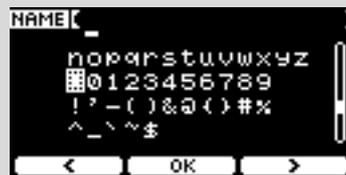
4-2. 如果希望使用新名称保存文件，按下“NAME”按钮 ([F2])。



出现NAME画面。

● 输入文件名

1. 使用[-][+]控制器选择一个字符，然后使用“<”和“>”按钮 ([F1]和[F3]) 将光标移至下一个字符位置。文件名最多可使用16个字符。

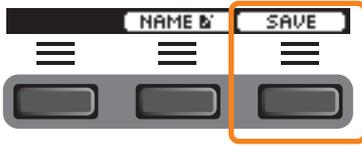


2. 输入完所有字符后，按下“OK”按钮 ([F2])。

如果您想要覆盖文件，请按“”按钮 ([F1]) 将光标移动到文件名，然后使用 [-][+] 控制器选择要覆盖的文件。

## 5. 保存文件。

5-1. 按下“SAVE”按钮（[F3]）。

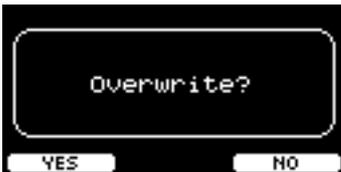


出现保存确认画面。



5-2. 如需保存文件，请按“YES”按钮（[F1]）如需以不同名称保存，请按“NO”按钮（[F3]），屏幕返回步骤 2。

如果已经存在相同文件名的文件，则会出现如下所示的覆盖确认画面。



如果希望将文件保存为其他名称，按下“NO”按钮（[F3]），然后画面返回到步骤2。

## 6. 按下“YES”按钮（[F1]）进行保存。



保存过程中会显示以下信息。



在保存过程中按下“CANCEL”按钮（[F3]）可停止保存，然后画面返回到步骤2。

### 须知

保存文件时，请勿从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存或关闭PRO系列音源器的电源。否则可能会导致PRO系列音源器发生故障或损坏USB闪存。

完成保存过程后会显示“Completed”，然后画面返回到步骤2。

## Load

### MENU/File/Load

#### 说明

将USB闪存中保存的文件加载（导入）到PRO系列音源器。



将文件移至计算机进行文件管理后，务必将文件移回USB闪存的根目录。

#### 注

如果位于子目录（文件夹）中，PRO系列音源器将无法加载。

#### 步骤

1. 将包含用PRO系列音源器保存的文件的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 浏览至MENU/File/Load。  
出现以下画面。



3. 选择类型（文件类型）。

**3-1.** 使用 [-][+] 控制器选择您想要加载的文件的文件类型。

设置	
All	所有数据（所有用户鼓组、所有波形、触发器设置、实用工具数据）
AllKit	所有用户鼓组数据、所有鼓组使用的波形
OneKit	选定的用户鼓组数据、选定鼓组使用的波形
Trigger	触发器设置

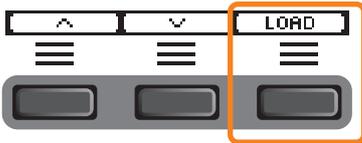
**4. 选择要加载的文件。**

**4-1.** 使用“^”和“v”按钮 ([F1]和[F2]) 将光标移至“File”，然后使用[-][+]控制器选择要加载的文件。只能加载与选择的文件类型匹配的文件。

**4-2.** 对于OneKit，选择要加载到OneKit的鼓组。

使用“^”和“v”按钮 ([F1]和[F2]) 将光标移至鼓组编号，然后使用[-][+]控制器选择要加载的文件。如果鼓组包含用户波形，还将加载用户波形。

**5. 按下“LOAD”按钮 ([F3]) 。**



出现加载确认画面。



**6. 按下“YES”按钮 ([F1]) 进行加载。**

加载过程中会显示以下信息。



若在加载过程中按下“CANCEL”按钮 ([F3]) ，画面将返回到步骤2。

**须知**

加载文件时，请勿从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存或关闭PRO系列音源器的电源。否则可能会导致PRO系列音源器发生故障或损坏USB闪存。

完成加载过程后会显示“Completed”，然后画面返回到步骤2。

## Rename

### MENU/File/Rename

#### 说明

重命名USB闪存中保存的文件。



#### 步骤

1. 将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 浏览至MENU/File/Rename。  
出现以下画面。



3. 选择要重命名的文件的文件类型（类型）。
  - 3-1. 使用 [-][+] 控制器选择要重命名的文件的文件类型。

设置	
All	所有数据（所有用户鼓组、所有波形、触发器设置、实用工具数据）
AllKit	所有用户鼓组数据、所有鼓组使用的波形
OneKit	选定的用户鼓组数据、选定鼓组使用的波形
Trigger	触发器设置
Wav	波形

4. 选择要重命名的文件。
  - 4-1. 按 “F2” 按钮 ([F2]) 将光标移动到 “File” 。
  - 4-2. 使用 [-][+] 控制器选择要重命名的文件。

5. 为文件设置一个新名称。

按下“”按钮 ([F2])，将光标移至画面底部。  
按下“Name” (名称) 按钮 ([F2]) 以显示NAME画面。

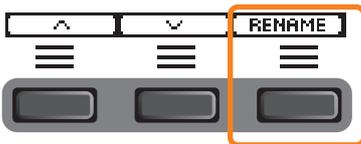
● 输入文件名

1. 使用[-][+]控制器选择一个字符，然后使用“”和“”按钮 ([F1]和[F3]) 将光标移至下一个字符位置。文件名最多可使用16个字符。



2. 输入所有字符后，按下“OK”按钮 ([F2]) 。

6. 按下“RENAME”按钮 ([F3]) 。



出现重命名确认画面。



7. 按下“YES”按钮 ([F1]) 更改名称。

须知

重命名文件时，请勿从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存或关闭PRO系列音源器的电源。否则可能会导致PRO系列音源器发生故障或损坏USB闪存。

完成重命名过程后会显示“Completed”，然后画面返回到步骤2。

## Delete

### MENU/File/Delete

#### 说明

此操作将删除USB闪存中的文件。



#### 步骤

1. 将包含用PRO系列音源器删除的文件的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 浏览至MENU/File/Delete。  
出现以下画面。

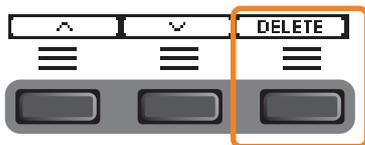


3. 选择要删除的文件的文件类型（类型）。
  - 3-1. 使用“”和“”按钮（[F1]和[F2]）将光标移动到“Type”。
  - 3-2. 使用[-][+]控制器选择文件类型。

设置	
All	所有数据（所有用户鼓组、所有波形、触发器设置、实用工具数据）
AllKit	所有用户鼓组数据、所有鼓组使用的波形
OneKit	选定的用户鼓组数据、选定鼓组使用的波形
Trigger	触发器设置
Wav	波形

4. 使用“”和“”按钮（[F1]和[F2]）将光标移至“File”。
5. 使用[-][+]控制器选择要删除的文件。  
取决于步骤3中选择的文件，只会显示可以删除的文件。

6. 按下“DELETE”按钮（[F3]）。



出现删除确认画面。



7. 按下“YES”按钮（[F1]）删除文件。



**须知**

删除文件时，请勿从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存或关闭PRO系列音源器的电源。否则可能会导致PRO系列音源器发生故障或损坏USB闪存。

完成删除过程后会显示“Completed”，然后画面返回到步骤2。

## Format

### MENU/File/Format

#### 说明

有时候，USB闪存可能无法正常使用。在这种情况下，按照以下步骤格式化闪存。



#### 须知

格式化会删除USB闪存中的所有数据。格式化之前，请确保USB闪存不含任何重要数据。

#### 步骤

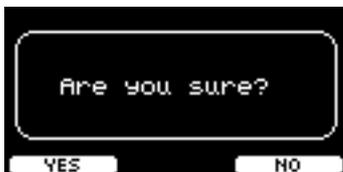
1. 将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 浏览至MENU/File/Format。  
出现以下画面。



3. 按下“FORMAT”按钮（[F3]）。



出现格式化USB闪存确认画面。



#### 4. 按下“YES”按钮 ([F1]) 进行格式化。



##### 须知

格式化USB闪存时，请勿从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存或关闭PRO系列音源器的电源。否则可能会导致PRO系列音源器发生故障或损坏USB闪存。

完成格式化过程后会显示“Completed”，然后画面返回到步骤2。

## Memory Info

### MENU/File/Memory Info

#### 说明

显示USB闪存的存储器使用情况。



**Free:** 可用存储空间(MB) (可用存储空间(%))  
可用空间以MB (兆字节) 为单位显示。另外还会显示可用空间占整个存储器的百分比 (%)。

**Total:** 总内存大小 (MB)  
以MB (兆字节) 为单位显示总存储容量。

#### 注

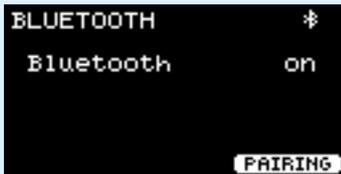
表示容量的单位会根据存储大小而变化 (KB: 千字节, MB: 兆字节, GB: 千兆字节 (Gigabyte))。

## PROX-with-Bluetooth Bluetooth

### MENU/Bluetooth

#### 说明

配置 Bluetooth 设置。



#### ● 配对

按下PAIRING ([F3])。

在智能设备上，选择“DTX-PROX AUDIO”作为要连接的设备名称。

#### 注

也可以通过按住[MENU]按钮配对设备。

配对完成后，每种模式的画面上方以及MENU/Bluetooth画面的右上方会出现一个蓝牙图标 (  )。



如果配对失败，先在所连接设备（例如智能手机）上删除注册的“DTX-PROX AUDIO”条目，然后尝试再次配对。

#### ● 打开或关闭蓝牙功能

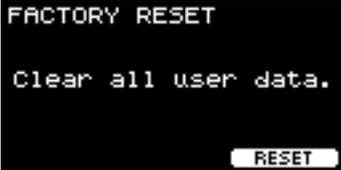
使用[-][+]控制器打开或关闭蓝牙。

设置完成后，按下[EXIT]返回到MENU的顶部画面。

## Factory Reset

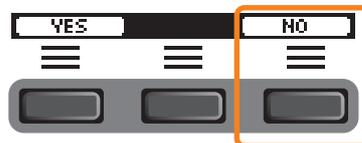
将用户设置（用户鼓组、触发器设置、波形、实用工具、录音机内存）中的所有数据恢复为出厂默认设置。

### MENU/Factory Reset

画面	参数	说明
	Factory Reset	<p><b>须知</b></p> <p>恢复出厂设置会清除用户设置中的所有数据，将其恢复为出厂默认设置。事先务必将所有重要数据保存到USB闪存（87页）。</p> <p><b>恢复默认值</b></p> <p><b>1. 浏览至MENU/Factory Reset。</b> 出现以下画面。</p>  <p><b>2. 按下“RESET”按钮（[F3]）。</b></p>  <p>出现出厂重置确认画面。</p> 

画面	参数	说明
----	----	----

- 3. 按下“YES”按钮 ([F1]) 执行出厂重置。**  
如果不想进行出厂重置，按下“NO”按钮 ([F3])。



操作过程中会显示以下信息。



恢复出厂设置后，将显示触发器设置向导。



## Version

### MENU/Version

画面	说明
	显示固件版本。 本产品的固件可能会不时更新，以改进功能和可操作性。请查看以下站点以获取最新版本。 <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>

## 将导入的音频文件作为乐器声音播放

可以导入音频文件作为乐器声音播放。

选择USB闪存中保存的音频文件以导入到PRO系列音源器。

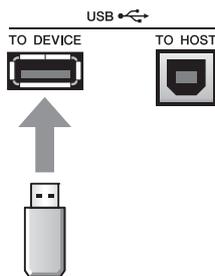
### 1. 将来自计算机的音频文件保存到USB闪存的根目录。

音频文件条件：**wav** 格式

#### 注

- 请注意，某些wav格式音频文件可能不能导入。
- 如果音频文件在文件夹中，PRO系列音源器将无法识别。
- 可以导入音频文件作为音色。这样就可以为每个区域演奏不同的波形。
- 在 **MENU/Job/User voice** 中，可以将多个音频文件导入单个用户音色，从而根据力度演奏不同的波形。

### 2. 将USB闪存连接到后面板上的[USB TO DEVICE]端口。



#### PRO

### 3. 按下“INST”（[F1]）下方的按钮。

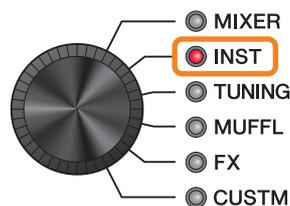


出现乐器选择画面。



#### PROX

### 3. 将功能选择旋钮设置为“INST”。



出现INST画面。



4. 击打要导入音频文件的打击板。



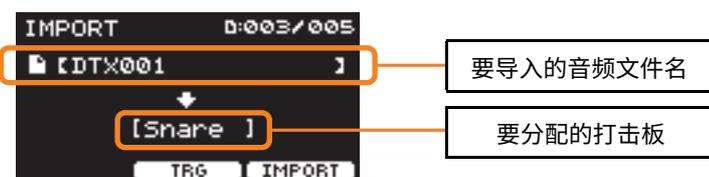
确保击打的打击板名称出现在乐器选择画面。



5. 按下“IMPORT”下方的按钮（DTX-PRO上为[F3]，DTX-PROX上为[F1]）。



出现导入画面。

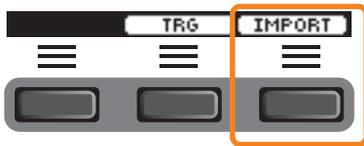


6. 使用[-][+]控制器选择要导入的文件。



可以通过按下“TRG”按钮（[F2]）或击打打击板改变打击板选择。

## 7. 按下“IMPORT” ([F3]) 下方的按钮。

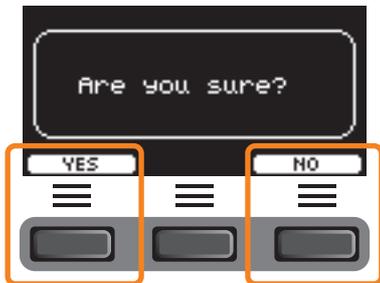


出现导入确认画面。



## 8. 按下“YES”按钮 ([F1]) 进行导入。

按“NO”按钮 ([F3]) 可取消导入，画面返回步骤5。导入过程中按“CANCEL”按钮 ([F3]) 可停止导入，画面返回步骤5。



导入完成后会显示“*Completed*”，并返回到导入画面 (DTX-PRO)，或返回到使用功能选择旋钮之前显示的画面 (DTX-PROX)。

导入后，务必存储设置。

# CLICK模式

按下“SETTING” ([F3]) 下方的按钮，可以更改其他设置，例如节拍、定时器设置、嘀嗒声类型、输出目的地。

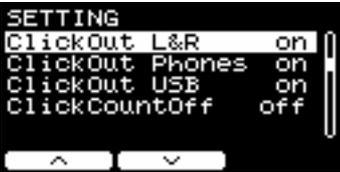


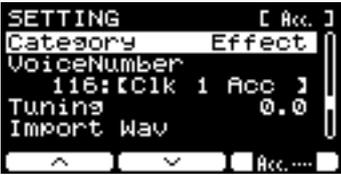
## SETTING ([F3]) 功能列表

- CLICK
  - [F1] TAP
  - [F2] VOLUME
  - [F3] SETTING
    - SoundSet
    - Beat
    - Timer
  
    - ClickOut L&R
    - ClickOut Phones
    - ClickOut USB
    - ClickCountOff
  
    - Voice Category
    - VoiceNumber
    - Tuning
    - Import Wav

## SETTING ([F3]) 参数说明

### CLICK/SETTING

画面	参数	设置	说明
	<b>SoundSet</b>	<b>Metronome1、 Metronome2、 Claves、 Cowbell、 Shaker、Stick</b>	更改作为一组的嘀嗒声（重音和节拍）。
	<b>Beat</b>	1/4–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16	选择嘀嗒声的拍号。
	<b>Timer</b>	<b>OFF,</b> 00:30–60:00 (增量为30秒)	使用此参数设置定时器。 定时器状态显示在CLICK画面。
			 <p>若要启动定时器，按下DTX-PRO上的[START/STOP]按钮，或按下DTX-PROX上的[CLICK]按钮。 在定时器运行的同时会显示剩余时间。</p>
			 <p>当定时器运行时，按下“+30 SEC”([F3]) 下方的按钮可将定时器延长30秒。</p>
	<b>ClickOut</b>		设置是否将嘀嗒声输出到各插孔：(on) 或 (off)。
	<b>L&amp;R</b>	<b>on, off</b>	将输出切换到OUTPUT [R]和[L/MONO]插孔。
	<b>Phones</b>		将输出切换到耳机插孔。
	<b>USB</b>		将输出切换到[USB TO HOST]端口。
	<b>ClickCountOff</b>	<b>off, 1, 2</b>	设置嘀嗒声在一小节或两小节之后停止。 当设置为 <b>off</b> 时，嘀嗒声持续播放。

画面	参数	设置	说明
 <p>如果画面右下角出现“Acc...”或其他字样，按下其下方的按钮（[F3]）可选择想要设置的节拍器定时。</p> <p>选定的节拍器定时将出现在画面右上角。</p>			可以设置不同的音色，或更改每个节拍器定时的调音（ <b>Acc</b> 和节拍）。还可以导入音频文件作为嗒嗒声。
	<b>Category</b>	<i>Kick1</i> 、 <i>Kick2</i> 、 <i>Snare1</i> 、 <i>Snare2</i> 、 <i>Tom1</i> 、 <i>Tom2</i> 、 <i>Cymbal1</i> 、 <i>Cymbal2</i> 、 <i>HiHat1</i> 、 <i>HiHat2</i> 、 <i>Perc</i> 、 <i>Effect</i> 、 <i>User</i>	选择嗒嗒声的音色类别。
	<b>VoiceNumber</b>	0（不指定） – 值取决于音色类别。（请参见Data List（数据列表））	选择嗒嗒声的音色编号。
	<b>Tuning</b>	-24.0 – 0.0 – +24.0	设置嗒嗒声选定音色的调音。0.1相当于10音分。
	<b>Import Wav</b>		请参见“ <a href="#">将导入的音频文件作为嗒嗒声播放</a> ”。

## 将导入的音频文件作为嘀嗒声播放

可以从USB闪存加载音频文件（.wav），将其作为节拍器定时的嘀嗒声播放。

### 步骤

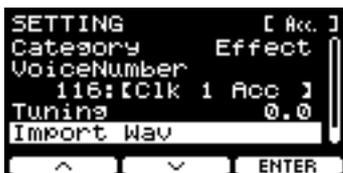
1. 将来自计算机的音频文件保存到USB闪存的根目录。

音频文件条件：wav格式

#### 注

- 请注意，某些wav格式音频文件可能不能导入。
- 如果音频文件在文件夹中，PRO系列音源器将无法识别。

2. 将USB闪存连接到后面板上的[USB TO DEVICE]端口。
3. 在Click/SETTING/Import Wav画面上，按下“ENTER”按钮（[F3]）。



**PRO** [CLICK]按钮 → SETTING([F3]) → *Import Wav*  
**PROX** 模式选择“CLICK” → SETTING([F3]) → *Import Wav*

4. 使用[-][+]控制器选择您想要导入的音频文件，然后按下“Acc.”或其他名称（[F2]）下面的按钮来选择您想要使用该音频文件的节奏。

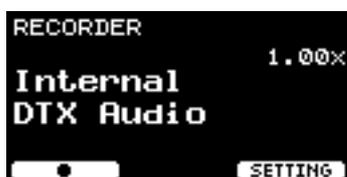


5. 按下“IMPORT”（[F3]）下方的按钮。
6. 出现确认画面时，按下“YES”按钮（[F1]）。如果不想导入，按下“NO”按钮（[F3]）返回上一画面。



# RECORDER模式

可以使用“SETTING” ([F3]) 下方的按钮更改其他设置，例如播放速度和录音来源。



## SETTING ([F3]) 功能列表

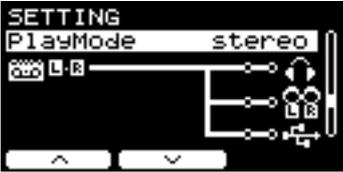
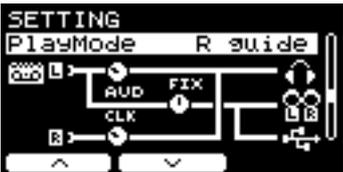
### *Recorder (Select audio)*

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

## SETTING ([F3]) 参数说明

### RECORDER/SETTING

画面	参数	设置	说明
	<b>Speed</b>	0.50x-1.50x	设置播放速度。
	<b>RecGain</b>	-18dB、 -12dB、 -6dB、0dB、 +6dB、 +12dB、 +18dB	设置录音的输入增益。
	<b>RecordingSource</b>		选择录音来源。 使用“▲”和“▼”按钮移动光标， 然后使用[-]/[+]控制器将设置打开（勾选复选标记来录音）或关闭（移除复选标记来取消录音）。
	<b>Click</b>	off, on	节拍声
	<b>AUX In</b>	off, on	通过[AUX IN]插孔输入的音频信号
	<b>USB Audio</b>	off, on	通过[USB TO HOST]端口输入的音频信号，例如计算机上播放的音乐
	<b>Recorder Playback</b>	off, on	录音机的播放声音
	<b>PROX-with-Bluetooth Bluetooth</b>	off, on	通过Bluetooth传输的音频信号

画面	参数	设置	说明
	<b>PlayMode</b>		选择用于播放音频文件的设置。
		<b>stereo</b>	使用此设置可以播放普通立体声文件。您还可以指定是否从以下三个连接器输出音频信号。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• [PHONES]插孔</li> <li>• [OUTPUT]插孔</li> <li>• [USB TO HOST]端口</li> </ul>
		<b>L guide</b>	选择此设置可播放引导音（咔嗒声）在L声道、伴奏音在R声道的音频文件。 <p>引导（嗒嗒）声音和伴奏声音在中间声像位置从[PHONES]插孔输出，伴奏声音在中间声像位置从[OUTPUT]插孔和[USB TO HOST]端口输出。</p> 使用耳机时，可以使用[CLICK]旋钮（或滑杆）调整引导（嗒嗒）声音的音量，使用[AUDIO]旋钮（或滑杆）调整伴奏声音的音量。
		<b>R guide</b>	选择此设置可以播放引导音（咔嗒声）在R声道、伴奏音在L声道的音频文件。
	<b>Recorder Backing Output Level</b>	0-127	设置当 <b>PlayMode</b> 设置为 <b>L guide</b> 或 <b>R guide</b> 时的 <b>Backing Output Level</b> 。

# 使用练习功能进行训练

练习是有效掌握各种击鼓技巧的一项功能。PRO系列音源器共有十种练习类型。可使用内置练习曲和节拍器进行练习。

## ● 培训类型

学习演奏各种乐曲		
	1. TRAINING SONG	跟随各种音乐类别和乐句一起演奏。
	2. PART MUTE	每次用一种乐器或声部练习乐句。
	3. SONG PART GATE	学习独立演奏练习曲的特定声部或乐段。
	4. SONG SCORE GATE	确认掌握的成果。
* 对于SONG PART GATE和SONG SCORE GATE, 仅可使用练习曲1至10。 与DTX402系列附带的练习曲1至10相同。可从下列网站获取鼓谱 (PDF)。 <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>		

学习准确地演奏节奏		
	5. RHYTHM GATE	学习在精准的节拍演奏。
	6. RHYTHM GATE TRIPLET	学习在精准的节拍演奏三连音。
	7. DYNAMIC GATE	学习控制每次击打的力度。
	8. MEASURE BREAK	学习在休止和间奏过程中保持精准的节奏。
	9. CHANGE UP	学习在乐曲中间随着节奏的变化演奏各种乐句。

提升击鼓所需的耐力		
	10. FAST BLAST	

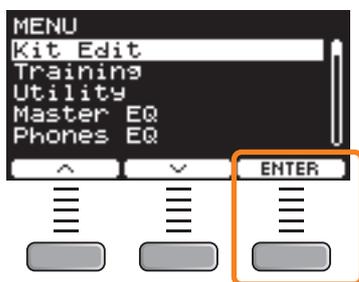
## 开始和结束练习

有关如何使用DTX-PRO的练习功能的信息，请参见使用说明书。  
此处的说明以DTX-PROX为例。

### 1. 按下[MENU]按钮。



### 2. 使用“^”和“v”（[F1]和[F2]）下方的按钮选择“Training”，然后按下“Enter”下方的按钮（[F3]）。



出现TRAINING画面。



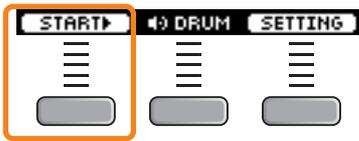
### 3. 使用[-][+]控制器选择练习类型。



有关练习类型的更多信息，请参见“[练习类型的详情](#)”（第115页）。

有关其他设置，如练习曲选择、练习时间（定时器设置）或难度级别等，按下“SETTING”（[F3]）下方的按钮。

4. 按下“START” ([F1]) 或“STANDBY” ([F1]) 下方的按钮。



5. 演奏鼓。

根据所选练习类型的说明击打打击板。

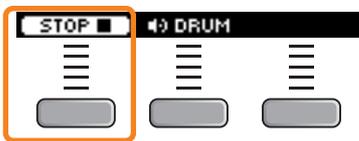
有关练习过程中操作的更多信息，请参见“练习类型的详情”（第 115 页）。

若要更改练习曲的速度，旋转[TEMPO]旋钮。

若要更改练习曲的音量，使用[AUDIO]滑杆。

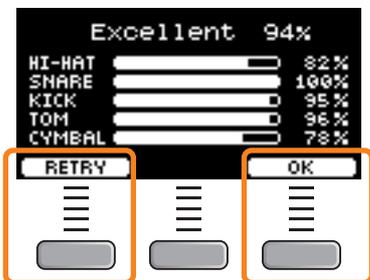
6. 若要结束练习，按下“STOP” ([F1]) 下方的按钮。

SONG SCORE GATE和FAST BLAST自动停止。



在练习后出现练习的成果或等级。

练习成果示例  
(5. RHYTHM GATE)



若要重新开始练习，按下“RETRY” ([F1]) 下方的按钮，若要结束练习，按下“OK” ([F3]) 下方的按钮。

- TRAINING SONG和PART MUTE的结尾不显示练习成果。
- 对于SONG PART GATE和MEASURE BREAK，在重复开始前出现练习成果。练习结尾不出现练习成果。

7. 若要关闭TRAINING画面，按下[EXIT]按钮。

## 练习类型的详情

PRO系列音源器共有以下十种练习类型。



### 1. TRAINING SONG

与各种音乐类型和乐句一起演奏。

练习过程中操作：

1. 使用[-][+]控制器选择练习曲。
2. 跟随练习曲一起演奏鼓。



#### 鼓静音

对练习曲的鼓声部静音。按下按钮打开或关闭设置。

DRUM

鼓声部打开

DRUM

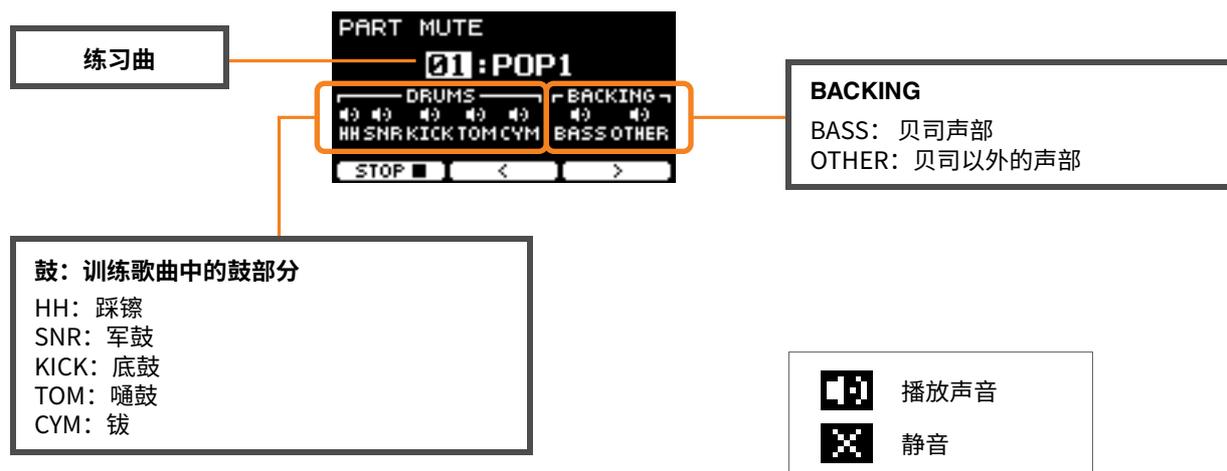
鼓声部静音



## 2. PART MUTE

*Part Mute*是一种可以静音整首练习曲任何或所有鼓声部（如军鼓和底鼓）及背景声部（非鼓声部）的练习类型。*Part Mute*可以多种方式发挥作用。例如，用于仅训练练习曲的军鼓声部；或仅与低音吉他声音一起训练以加强节奏部分技巧。请记住，此练习不进行评分。

### 练习过程中操作：



- 若要选择静音声部：

使用“<”和“>”（[F2]和[F3]）下方的按钮移动光标，然后使用[-]/[+]控制器选择一个声部。



### 3. SONG PART GATE

*Song Part Gate*是一种一次可以训练练习曲的单个声部或单个乐段的练习。例如，可以选择一个声部以集中练习特定乐句或练习手/脚协调，以训练练习曲的重要声部。在尝试*Song Part Gate*之前，请先通过其他练习训练打鼓技巧。然后尝试*Song Score Gate* (第 118 页)，演奏整首练习曲。

可以从Yamaha网站上获得乐谱 (PDF)。

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

访问Support网站（并点击“Manual Library”）后，输入相应的型号名称。

#### 练习过程中操作：



- 若要更改练习曲或声部练习：

使用“↶”和“↷”（[F2]和[F3]）下方的按钮移动光标，然后使用[-]/+[+]控制器选择一首练习曲或一个乐段。此处仅可使用练习曲1至10。

分数将在重复前的乐句结尾处显示。





## 4. SONG SCORE GATE

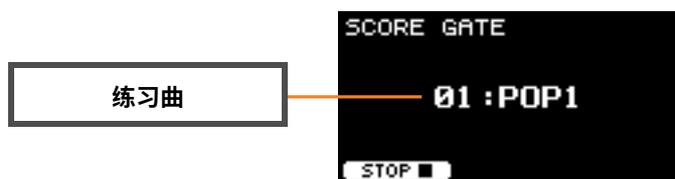
*Song Score Gate* 是一种跟随整首练习曲演奏所有声部或乐段的终极练习。我们建议您在开始 *Song Score Gate* 之前，首先掌握 *Song Part Gate* (第 117 页)。

可以从 Yamaha 网站上获得乐谱 (PDF)。

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

访问 Support 网站 (并点击 “Manual Library”) 后，输入相应的型号名称。

### 练习过程中操作：



#### ● 若要更改练习曲

使用 [-][+] 控制器选择练习曲。

此处仅可使用练习曲 1 至 10。

当练习曲结束时显示分数。



## 5. RHYTHM GATE



## 6. RHYTHM GATE TRIPLET

*Rhythm Gate*是一种用于跟随节拍器在合适的时间点击打打击板的练习。*Rhythm Gate*是用于练习十六分音符的练习，*Rhythm Gate Triplets*则用于练习三连音音符。过早或过晚击打时，则不会发出声音。

练习过程中操作：

难度级别（门宽）；确定产生声音的时间范围。



准确时间

实际击打

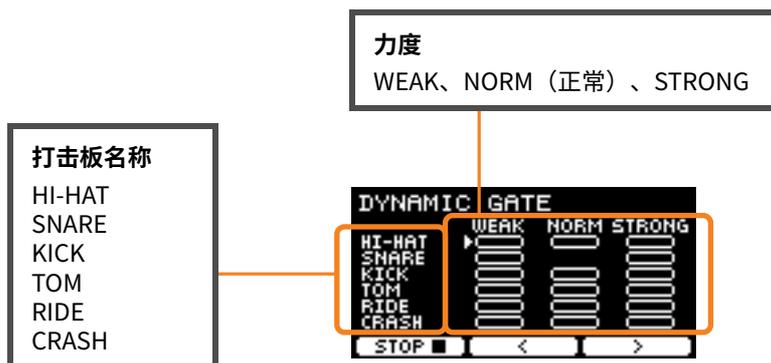
- 若要更改难度级别（门宽）  
设置更窄的门宽以提升难度级别。  
使用[-][+]控制器调整门宽。
- 若要更改定时指示的方向  
由FAST至SLOW的方向可切换为SLOW至FAST。  
按下“FAST/SLOW”（[F3]）下方的按钮。



## 7. DYNAMIC GATE

*Dynamic Gate*是一种跟随合适的动态击打打击板的练习。您的目标是控制三个级别：弱、正常和强。以错误的动态击打时，不会发出任何声音。练习结束时将评估击打动态的准确性。一旦掌握了*Dynamic Gate*，就会成为富有技巧的鼓手，能够根据具体情形控制动态。

### 练习过程中操作：



- 为特定的动态设置要静音的打击板声音

例如，可以将打击板声音设置为仅当打击板在NORM范围内击打时才发出。在此情况下，禁用WEAK和STRONG。



使用“<”和“>”（[F2]和[F3]）下方的按钮移动光标（），然后使用[-][+]控制器选择显示（发声）或不显示（不发声）四方形。

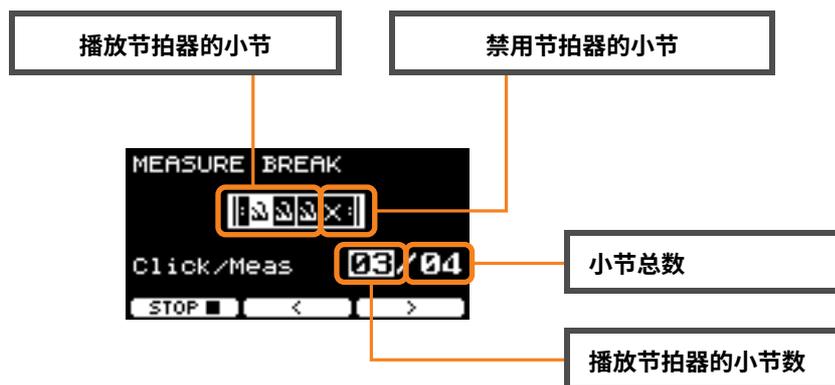
也可通过击打打击板更改光标位置。



## 8. MEASURE BREAK

*Measure Break*是不使用节拍器而保持稳定速度的练习。将评估停顿之后击打小节第一节拍的准确度。一旦掌握*Measure Break*，即使在停顿或间奏之后仍可保持稳定的速度。

练习过程中操作：



- 设置播放节拍器的指定小节数或小节总数

使用“<”和“>”（[F2]和[F3]）下方的按钮移动光标，然后使用[-]/[+]设置小节数。



## 9. CHANGE UP

*Change Up*是一种演奏七种不同节奏（每两小节改变一次）的练习。将评估与节奏保持良好配合的程度。即使节奏变化，也请尽力保持稳定的速度。

\*: 七种练习节奏模式:



练习过程中操作:



### ● 若要选择练习的节奏

使用 “>” ([F3]) 下方的按钮移动光标，然后使用 [-] [+] 控制器更改设置。



节奏练习

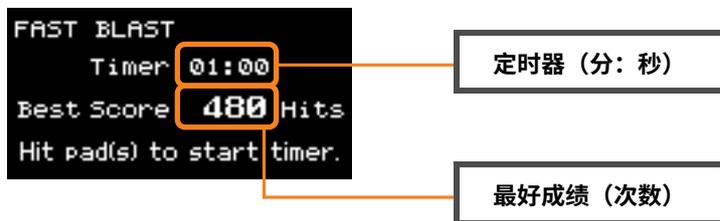


跳过节奏练习

可从SETTING更改小节数。

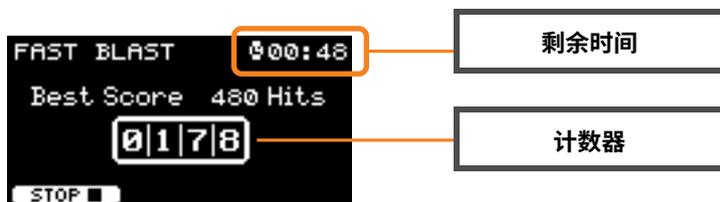
## 10. FAST BLAST

*Fast Blast*是一种用于培养打鼓所需耐力的练习。在一定时间内尽可能多地击打打击板。



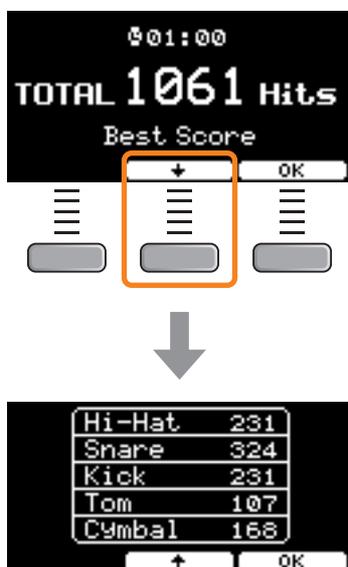
在一定时间内尽可能多地击打打击板。

开始击打打击板时，定时器开始计数。



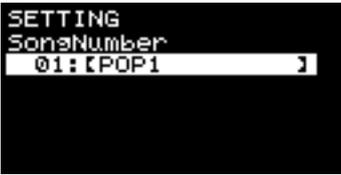
画面上出现结果。

要查看每个打击垫的数量，请按下方显示的按钮“+” ([F2])。

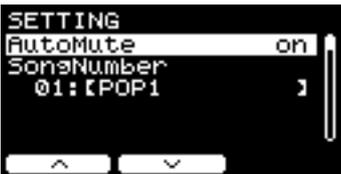


# SETTING ([F3]) 参数说明

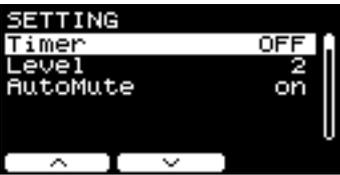
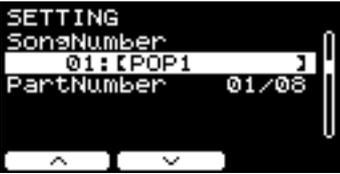
## 1. TRAINING SONG

画面	参数	设置	说明
	<b>SongNumber</b>	1-37	选择一首练习曲。 与DTX402系列附带的练习曲1至10相同。可从下列网站获取鼓谱（PDF）。 <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>

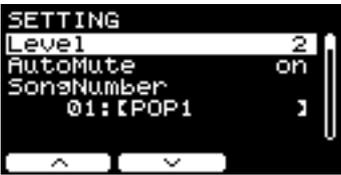
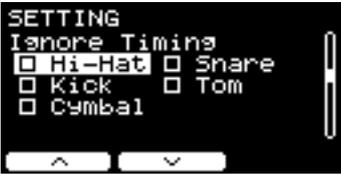
## 2. PART MUTE

画面	参数	设置	说明
	<b>AutoMute</b>	<b>on, off</b>	打开或关闭自动静音功能。 打开时，击打打击板会让鼓声部静音。如果自动静音的声部在一定时间内未被击打，会自动解除静音。
	<b>SongNumber</b>	1-37	选择一首练习曲。 与DTX402系列附带的练习曲1至10相同。可从下列网站获取鼓谱（PDF）。 <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>
	<b>Mute ON/OFF</b>	开  (播放声音)	选择要将练习曲中的哪个鼓声部或伴奏声部静音。 这些设置出现在PART MUTE画面。
	<b>Hi-Hat</b>		
	<b>Snare</b>	关  (静音)	
	<b>Kick</b>		
	<b>Tom</b>		
	<b>Cymbal</b>		
	<b>Bass</b>		
	<b>Other</b>		
			

## 3. SONG PART GATE

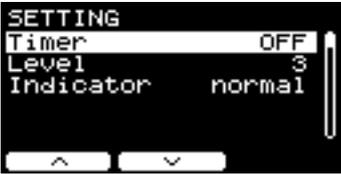
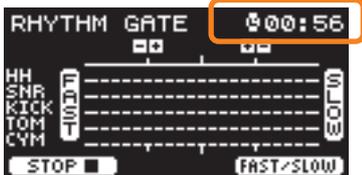
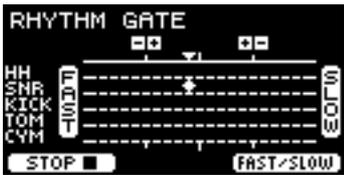
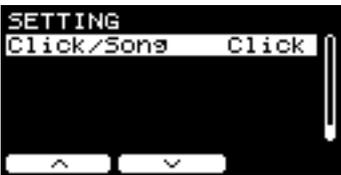
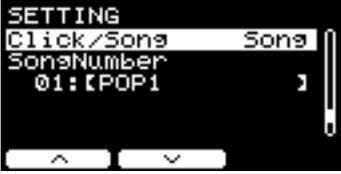
画面	参数	设置	说明
	<b>Timer</b>	OFF (无限) , 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	设置练习定时器。当定时器达到设定的时间时，练习自动结束。  当此参数设置为非OFF的时间时，练习过程中剩余时间会显示在画面右上方。
			
	<b>Level</b>	1 (易) - 5 (难)	设置难度级别。
	<b>AutoMute</b>	off, on	打开或关闭自动静音功能。 打开时，击打打击板会让鼓声部静音。如果自动静音的声部在一定时间内未被击打，会自动解除静音。
	<b>SongNumber</b>	1-10	选择一首练习曲。 与DTX402系列附带的练习曲1至10相同。可从下列网站获取鼓谱 (PDF)。 <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>
	<b>PartNumber</b>	取决于练习曲 (参见DTX402系列鼓谱)	选择要练习的声部编号。 对于DTX402系列，声部编号对应于 <b>Drum Score</b> 的“ <b>Lesson Phrases</b> ”乐段中的教学。
	<b>Ignore Timing</b>	off, on	使用此参数选择当定时关闭时哪个打击板产生声音。
	<b>Hi-Hat</b>		
	<b>Snare</b>		
	<b>Kick</b>		
	<b>Tom</b>		
	<b>Cymbal</b>		

## 4. SONG SCORE GATE

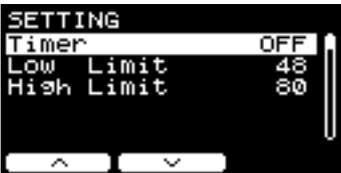
画面	参数	设置	说明
	<b>Level</b>	1 (易) - 5 (难)	设置难度级别。
	<b>AutoMute</b>	<b>off, on</b>	打开或关闭自动静音功能。 打开时，击打打击板会让鼓声部静音。如果自动静音的声部在一定时间内未被击打，会自动解除静音。
	<b>SongNumber</b>	1-10	选择一首练习曲。 与DTX402系列附带的练习曲1至10相同。可从下列网站获取鼓谱（PDF）。 <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>
	<b>Ignore Timing</b>	<b>off, on</b>	使用此参数选择当时关闭时哪个打击板产生声音。
	<b>Hi-Hat</b>		
	<b>Snare</b>		
	<b>Kick</b>		
	<b>Tom</b>		
	<b>Cymbal</b>		

5. 节奏门

6. 节奏门三连音

画面	参数	设置	说明
	<b>Timer</b>	OFF (无限), 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>设置练习定时器。当定时器达到设定的时间时，练习自动结束。</p> <p>当此参数设置为非OFF的时间时，练习过程中剩余时间会显示在画面右上方。</p> 
	<b>Level</b>	1 (易) - 4 (难)	设置难度级别 (门宽)。
	<b>Indicator</b>	正向 (FAST在左, SLOW在右)、 反向 (SLOW在左, FAST在右)	<p>可以更改定时指示的方向。</p> <p>在练习期间显示的画面中，可以通过按下“FAST/SLOW” ([F3]) 下方的按钮更改设置。</p> 
	<b>Ignore Timing</b>	<b>off, on</b>	使用此参数选择当定时关闭时哪个打击板产生声音。
	<b>Hi-Hat</b>		
	<b>Snare</b>		
	<b>Kick</b>		
	<b>Tom</b>		
	<b>Cymbal</b>		
	<b>Click/Song</b>	<b>Click, Song</b>	选择播放嘀嗒声还是练习曲。
	(仅当 <b>Click/Song</b> 1-37 设置为 <b>Song</b> 时 可用) <b>SongNumber</b>		<p>选择一首练习曲。</p> <p>与DTX402系列附带的练习曲1至10相同。可从下列网站获取鼓谱 (PDF)。</p> <p><a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a></p>

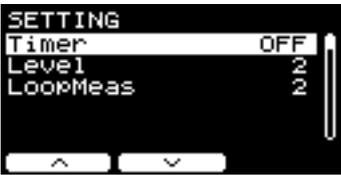
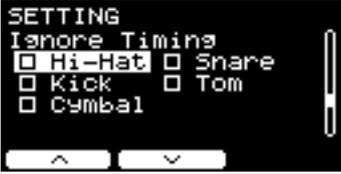
## 7. 动态门

画面	参数	设置	说明
	<b>Timer</b>	OFF (无限), 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	设置练习定时器。当定时器达到设定的时间时, 练习自动结束。  当此参数设置为非OFF的时间时, 练习过程中剩余时间会显示在画面右上方。
	<b>Low Limit</b>	2-99	设置轻击与中击之间的阈值。
	<b>High Limit</b>	2-99	设置中击与重击之间的阈值。
			
	<b>SelectLevel</b>	WEAK、 NORM、 STRONG	选择击打各打击板的力度。
	<b>HI-HAT</b>		在训练期间显示的屏幕上, 使用 “<” 或 “>” ([F2] 或 [F3]) 移动光标, 然后使用 [-][+] 控制器更改设置。
	<b>SNARE</b>		
	<b>KICK</b>	 (播放声音)、	
	<b>TOM</b>		
	<b>RIDE</b>	 (静音)	
	<b>CRASH</b>		
			

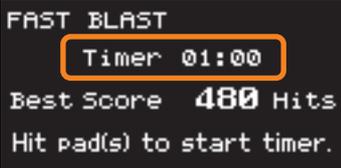
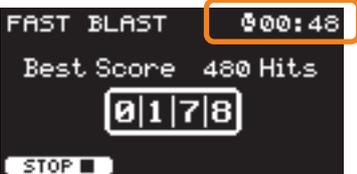
## 8. MEASURE BREAK

画面	参数	设置	说明
	<b>Timer</b>	OFF (无限), 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	设置练习定时器。当定时器达到设定的时间时, 练习曲会自动结束。  当此参数设置为非OFF的时间时, 练习过程中剩余时间会显示在画面右上方。
	<b>Level</b>	1 (易) - 5 (难)	设置难度级别。
	<b>Meas with Click</b>	1-9	设置播放嘀嗒声的小节数。
	<b>Total Meas</b>	2-10	设置小节总数。
			

## 9. CHANGE UP

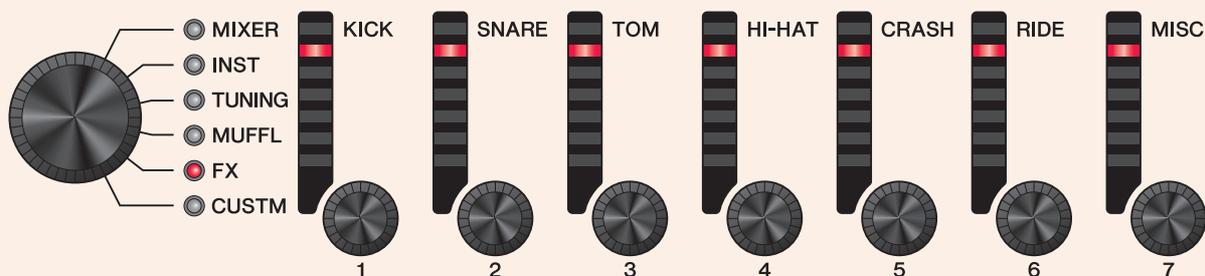
画面	参数	设置	说明
	<b>Timer</b>	OFF (无限), 30 sec, 1 min 00 sec, 1 min 30 sec, 2 min 00 sec, 2 min 30 sec, 3 min 00 sec, 5 min 00 sec, 8 min 00 sec, 10 min 00 sec	设置练习定时器。当定时器达到设定的时间时，练习自动结束。  当此参数设置为非OFF的时间时，练习过程中剩余时间会显示在画面右上方。
			
	<b>Level</b>	1 (易) - 5 (难)	设置难度级别。
	<b>LoopMeas</b>	1, 2, 4	设置要循环的小节数。
	<b>Select Rhythm</b>	 (练习),  (非练习)	选择要练习的节奏。 使用“~”和“~” ([F1]和[F2]) 下方的按钮移动光标，然后使用[-][+]控制器更改设置。  在训练时显示的屏幕上，使用“~” ([F3]) 下方的按钮移动光标，然后使用[-][+]控制器更改设置。
			
			
			
			
			
			
	<b>Ignore Timing</b>	off, on	使用此参数选择当时关闭时哪个打击板产生声音。
	<b>Hi-Hat</b>		
	<b>Snare</b>		
	<b>Kick</b>		
	<b>Tom</b>		
	<b>Cymbal</b>		

## 10.FAST BLAST

画面	参数	设置	说明
	<i>FastBlastTimer</i>	<i>off,</i> <i>10 sec、30 sec,</i> <i>1 min 00 sec,</i> <i>1 min 30 sec,</i> <i>2 min 00 sec,</i> <i>3 min 00 sec,</i> <i>5 min 00 sec,</i> <i>8 min 00 sec,</i> <i>10 min 00 sec</i>	<p>设置定时器。 设置显示在FAST BLAST画面上。</p>  <p>选定时间后，剩余时间会显示在画面上。开始击打打击板时，定时器启动。 当定时器达到0:00时，练习自动结束，画面上会显示总击打次数和最好成绩。</p> <p>当选择“<i>off</i>”时，经过的时间将显示在屏幕的右上角。按下“STOP■”按钮（[F1]）可结束练习，画面上会显示总击打次数和最好成绩。</p> 

## 更改应用至每个乐器的效果量

可以设置应用至每个乐器的效果量。



## 1. 使用功能选择旋钮选择参数。

画面	参数	设置	说明
	<i>FX1 SEND</i>	0-127	设置要发送到效果1的乐器的发送电平。
	<i>FX2 SEND</i>	0-127	设置要发送到效果2的乐器的发送电平。
	<i>TranAtk</i>	-50 - 0 - +50	调整瞬变效果的起音。
	<i>TranRls</i>	-50 - 0 - +50	调整瞬变效果的释音。
	<i>InsType</i>	效果类型 (第 157 页) (不能设置为 <i>Pad3</i> 、 <i>Pad5</i> 、 <i>Pad7</i> 或 <i>Pad13</i> )	选择插入效果的类型。

画面	参数	设置	说明
	<i>InsDepth</i>	0-127 (不能设置为 <i>Pad3</i> 、 <i>Pad5</i> 、 <i>Pad7</i> 或 <i>Pad13</i> )	设置要应用的插入效果的深度。

2. 使用LED旋转控制器[**1**(KICK)]或[**7**(MISC)]调整设置。

面板上的显示内容	<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>	其他

3. 当打击板组中有多个打击板时，按下[PAD SELECT]按钮选择要使用的打击板。

## 配置自定义设置

可以自定义下面显示的设置。

(*Master EQ*、*Phones EQ*增益、单独节拍器定时的音量和MIDI控制变更的发送设置)

### 1. 使用功能选择旋钮选择参数。

画面	参数	设置	说明
	<i>MEQ Gain</i>	-12 - 0 - +12	使用此参数可以增强或减弱 <i>Lo</i> 、 <i>LoMid</i> 、 <i>Mid</i> 、 <i>HiMid</i> 和 <i>Hi MEQ Freq</i> 设置的中心频率级别。  除 <i>Gain</i> 之外的MEQ参数可以在 <i>MENU/Master EQ</i> 中调整。
	<i>HPEQ Gain</i>	-12.0 - 0.0 - +12.0	使用此参数可以增强或减弱 <i>Lo</i> 、 <i>LoMid</i> 、 <i>HiMid</i> 和 <i>Hi HPEQ Freq</i> 设置的中心频率级别。  除 <i>Gain</i> 之外的HPEQ参数可以在 <i>MENU/Phones EQ</i> 中调整。
	<i>CLICK Vol</i>	0-10	调整每个节拍器定时的音量。
	<i>MIDI CC</i>		使用LED旋转控制器设置要发送的MIDI控制变更。
	<b>SETTING ([F1])</b>		
	<i>CC No.</i>	CC01-CC95	使用此参数设置控制变更编号。
	<i>MinValue</i>	0-127	设置最小值。
	<i>MaxValue</i>	0-127	设置最大值。
	<i>MIDI Ch</i>	1-16	设置输出到哪一个MIDI通道。

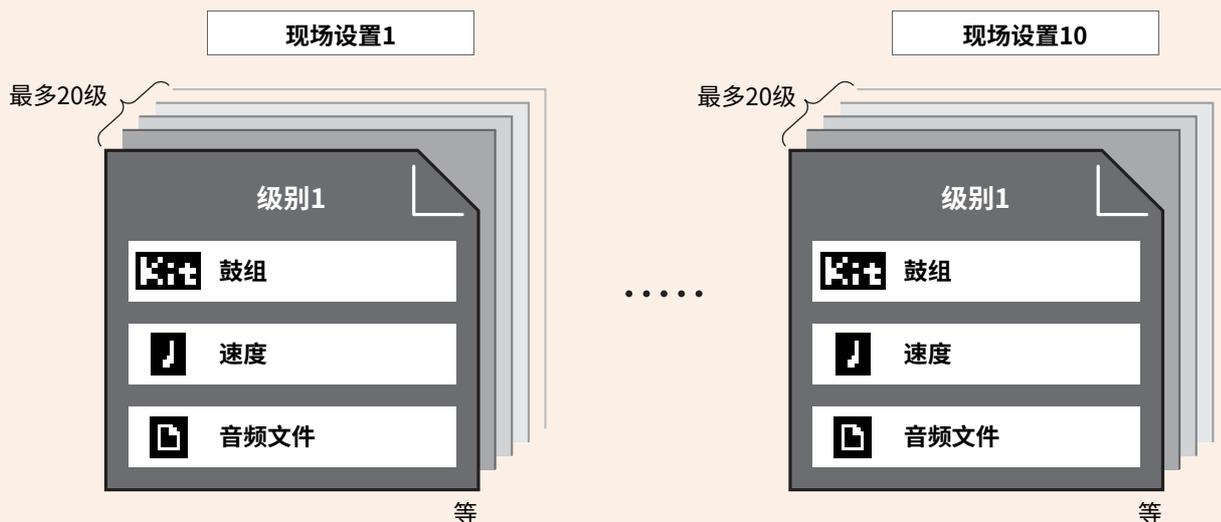
### 2. 使用LED旋转控制器[1]至[7]调整设置。

MEQ使用[1]至[5]，HPEQ使用[1]至[4]，ClickVol使用[1]至[6]，MIDI CC使用[1]至[7]。

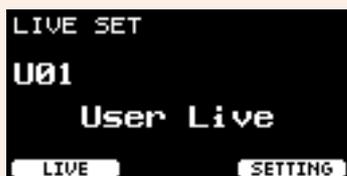
# PROX LIVE SET模式

## LIVE SET

现场设置是鼓组、速度、音频文件和其他设置的组合，按您喜欢的顺序排列。例如，可以在现场演奏时按照演奏集列表的顺序创建一系列鼓组，或按照难度级别排列一系列音频文件以便在日常练习中使用。  
对于DTX-PROX，最多可以保存10个现场设置以在演奏期间随时使用。



## LIVE SET功能列表



### Select Live Set (PROX)

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

## LIVE ([F1]) 功能说明

### LIVE SET/LIVE

画面	按钮	说明
	PLAY/STOP ([F1])	开始或停止播放音频文件和嘀嗒声。 当速度设置和文件选择均设置为“off”时，此按钮不会出现。
	XSTICK ([F2])	与KIT画面上的制音边击设置相同。
	DISPLAY ([F3])	切换画面。

## SETTING ([F3]) 功能说明

### LIVE SET/SETTING

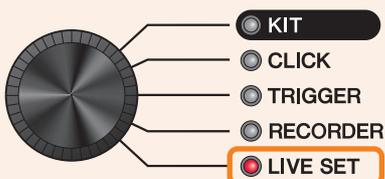
画面	按钮	说明
	EDIT ([F1])	编辑现场设置。
	DELETE ([F2])	删除现场设置。
	SORT ([F3])	对现场设置进行排序

## 编辑现场设置

可以为每个级别注册设置以创建现场设置。

### 从LIVE SET选择要编辑的级别

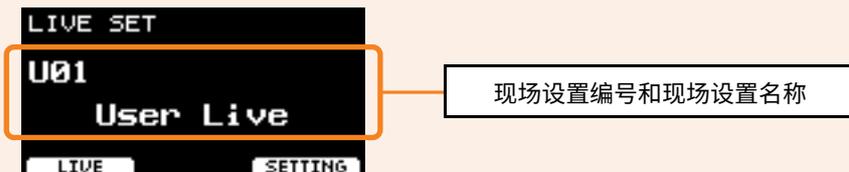
1. 将模式选择旋钮设置为“LIVE SET”。



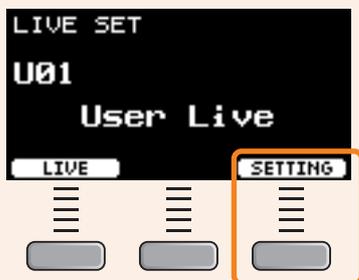
出现LIVE SET画面。



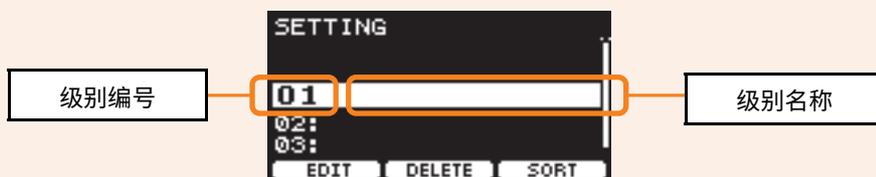
2. 使用[-][+]控制器选择一个现场设置。



3. 按下“SETTING”（[F3]）下方的按钮。



出现LIVE SET EDIT画面。

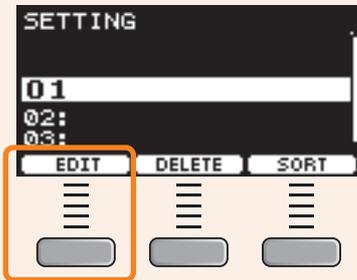


4. 使用[-][+]控制器选择一个级别。



## 注册级别

1. 选中要注册的级别之后，按下“EDIT” ([F1]) 下方的按钮。



出现EDIT STEP画面。



2. 使用“^”和“v” ([F1] 和 [F2]) 下方的按钮移动光标，并使用 [-][+] 控制器选择设置。



每个级别可以注册的参数如下所示。

画面	参数	设置	说明
	Step Name		使用[-][+]控制器选择一个字符，然后使用“←”和“→”按钮 ([F1]和[F3]) 将光标移至下一个字符位置。 级别名称最多可使用12个字符。

输入完所有字符后，按下“OK”按钮 ([F2]) 。

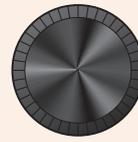
画面	参数	设置	说明
	 (鼓组)	<b>off</b> , 鼓组编号	注册当前级别的鼓组。当此设置为 <b>off</b> 时, 鼓组不变。
	 (速度) 速度	<b>off</b> , 30.0-300.0	注册当前级别的速度。当设置为“ <b>off</b> ”时, 即使按下“PLAY”按钮, 也不会播放嘀嗒声。如果音频文件也是“ <b>off</b> ”, 则“PLAY”按钮不会显示。
	 (嘀嗒声) <b>PreCount</b>	<b>off</b> , 1, 2 (小节数)	设置 <b>PreCount</b> 小节数。当音频文件和嘀嗒声设置为同时播放时, <b>PreCount</b> 会加在乐曲开始前。
	<b>CountOff</b>	<b>off</b> , 1, 2, <b>stop</b>	设置嘀嗒声播放一小节或两小节。当设置为“ <b>off</b> ”时, 嘀嗒声持续播放。当设置为“ <b>stop</b> ”时, 嘀嗒声在 <b>PreCount</b> 结束时停止。
	 (音频文件)	<b>off</b> , 001-1000	按照DTX-PROX使用说明书的“将您的演奏叠加录制到伴奏乐曲上”下面的“准备伴奏乐曲(音频文件)”准备音频文件并保存到USB闪存。
	<b>Wav&amp;Click Sync</b>	<b>off</b> , <b>on</b>	设置为打开时, 按下“PLAY”按钮将同步开始播放音频文件和嘀嗒声。设置 <b>Tempo</b> 为匹配音频文件速度的值, 设置 <b>Offset Time</b> 以调整开始播放的时间, 并且设置 <b>PreCount</b> 。
	<b>Offset Time</b>	0 ms- 99sec999ms (增量为1 ms)	使用此参数设置偏移时间。  当音频文件播放和嘀嗒声不同步时, 调整此设置。 要解决这个问题, 首先找到从音频文件开始到乐曲第一拍的长度, 然后将此参数设置为该时长。  偏移时间决定了嘀嗒声第一拍的时间, 也决定了 <b>PreCount</b> 的时间。

3. 若要注册下一级别，首先返回到LIVE SET EDIT画面或STEP EDIT画面，然后使用[-][+]控制器选择一个级别。

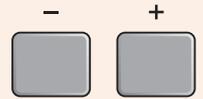
LIVE SET EDIT画面



STEP EDIT画面



或



4. 注册完所有级别之后，保存现场设置。

请参阅“以新名称保存自定义现场设置”。(第 141 页)

## 将嘀嗒声与音频文件的速度匹配

如果音频文件中的乐曲具有固定速度，可以让嘀嗒声与音频文件同步。

1. 选择音频文件。
2. 找到与乐曲速度匹配的节拍器速度。
3. 检查从音频文件开始到乐曲第一拍的长度，然后将该时长设置为 *Offset Time*。

3-1. 选择音频文件后，将光标移至 *Offset Time*。

3-2. 按下“PLAY”按钮 ([F3]) 开始播放音频文件，然后在歌曲的第一个节拍时按下“STOP”按钮 ([F3])。音频播放经过的时间会显示在画面右上方。



3-3. 将此处显示的时间设置为 *Offset Time*。

请注意，由于按下按钮造成的些许延迟，画面上显示的时间可能与第一拍的实际时间不同。将 *Offset Time* 设置得比画面显示时间短大约 100 ms，从而更容易设置偏移时间。

您还可以使用 DAW 软件（例如 PRO 系列模块附带的 *Cubase AI*）打开音频文件并放大以仔细查看波形，从而找到第一个节拍的开始时间。

4. 将 *Wav&Click Sync* 设置为“on”，然后按下“PLAY” ([F3])。

经过设定的 *Offset Time* 之后，嘀嗒声就会开始。

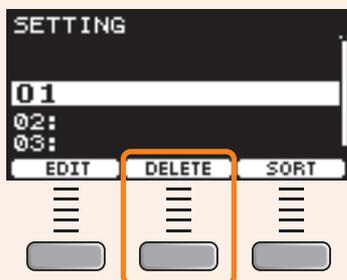
如果 *Offset Time* 设置正确，嘀嗒声会与乐曲第一拍同时开始。如果嘀嗒声与第一拍仍不同步，重新调整 *Offset Time*。

若要在乐曲播放开始之前添加预计数，将需要的小节数设置为 *Pre Count*。

若要在预计数后停止嘀嗒声，将 *Count Off* 设置为“stop”。

## 删除级别

1. 选中要删除的级别之后，按下“DELETE”（[F2]）下方的按钮。



出现DELETE STEP确认画面。



2. 按下“YES”下方的按钮（[F1]）删除级别。

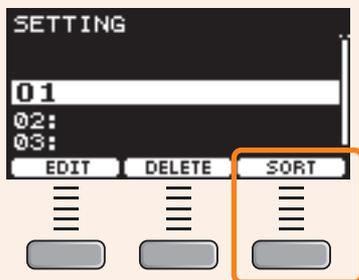


按下“NO”按钮（[F3]）可取消删除，然后画面返回到步骤1。

完成删除后会显示“Completed”，然后画面返回到步骤1。

## 级别排序

1. 选中要排序的级别之后，按下“SORT”（[F3]）下方的按钮。



2. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）将步骤移动到您的位置。



3. 按下“INSERT”按钮（[F3]）。



按下“INSERT”按钮（[F3]）设置重新排列的顺序并相应地更改级别编号。

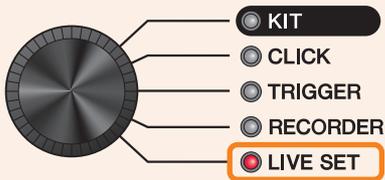
## 以新名称保存自定义现场设置

自定义的现场设置能够以与保存鼓组相同的方式进行保存。有关更多信息，请参见DTX-PROX使用说明书的“以新名称保存自定义鼓组”章节。

## 使用存储的现场设置

若要将一个音频文件用于现场设置，首先将包含音频文件的USB闪存插入后面板上的[USB TO DEVICE]端口。

### 1. 将模式选择旋钮设置为“LIVE SET”。



出现LIVE SET画面。



### 2. 使用[-][+]控制器选择一个现场设置。



### 3. 按下“LIVE” ([F1]) 下方的按钮。



出现LIVE SET PLAY画面。



输入级别名称后，级别名称字段中仅显示级别编号。



4. 若要播放音频文件或嘀嗒声，按下“PLAY”（[F1]）下方的按钮。



5. 演奏鼓。

6. 若要进到下一级别，按下[+]按钮。



7. 完成后按下[EXIT]按钮。  
将返回到LIVE SET画面。

# 现场演出设置

对现场演出有用的设置和功能如下所示。

## 设置

### ● AutoPowerOff

对于现场演出，建议禁用自动关机功能。

**设置** 快速取消自动关机（参见使用说明书），*MENU/Utility/General/AutoPowerOff*

### ● 嘀嗒声 (ClickOut L&R)

不让嘀嗒声输出至输出插孔。

**设置** *CLICK/SETTING/ClickOut L&R*

### ● **PROX** Individual Output

选择每个打击板的输出目的地。可以使用预设一次性更改各打击板设置。

根据现场的调音台输入数目或是否使用Y型线缆，可以选择为8、4和3个信号路径提供的预设。

**设置** *MENU/Utility/Indiv Out*

旁通面板对Individual Output输出声音的控制（当从面板更改值时，声音不受影响）

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

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

当各输出插孔的输出电平与相连设备的设置不同时，可以调整增益。

**设置** *MENU/Utility/Output Gain*

### ● Aux In Input Mode

在现场，只需将调音台连接到AUX IN插孔，即可通过耳机监听PA系统的音频信号（单声道音频）。

**设置** 在*MENU/Utility/Input Output/AUX In/Input Mode*中，选择PA-HP

若要监听来自PA的立体声音频信号，将输入模式设置为“stereo”，并将输出至OUTPUT插孔设置为“off”。

### ● 将引导（嘀嗒）声音和伴奏声音分为L和R声道的音频文件的路由功能

允许输入和播放将引导（嘀嗒）声音和伴奏声音分为L和R声道的音频文件。

**PRO** 耳机中的引导（嘀嗒）声音和伴奏声音之间的平衡可以使用[VOLUME]旋钮轻松调整。

**PROX** 耳机中的引导（嘀嗒）声音和伴奏声音之间的平衡可以使用滑杆轻松调整。

**设置** 在*MENU/Utility/Input Output/.../InputMode*中选择*L guide*或*R guide*  
在*RECORDER/SETTING/PlayMode*中选择*L guide*或*R guide*

## 功能

### ● Pad Function

**PRO** 在现场表演期间，您可以敲击打击垫来切换到另一个鼓组或者开始或停止点击声。

**PROX** 在现场演出期间，可以击打打击板以进入现场设置中的下一级别，或开始/停止音频播放或嘀嗒声。

**设置** *MENU/Utility/Pad/Pad Function*

### ● **PROX** 现场设置（音频乐曲、嘀嗒声设置等）

可以使用内部节拍器增加预计数，或播放嘀嗒声（以固定速度）以回放音频文件。

**设置** *LIVE SET/SETTING/EDIT/Offset Time、PreCount、CountOff、Wav&Click Sync*

### ● **PROX** LED旋转控制器（FX、MIDI CC等）

您可以为每个打击垫设置一个插入效果类型，并实时控制效果量。

**设置** 功能选择*FX/InsType、FX/InsDepth*

在现场演出情况下，通过发送MIDI控制变更信息可以控制外接设备和DAW软件。

**设置** 功能选择*CUSTM/MIDI CC*

### ● **PROX** 触发器

串音发生的条件根据场地情况而异。可以在现场快速更改串音设置，并将设置存储为用户触发器，而原始触发器设置保持不变。

**设置** 在TRIGGER模式的顶部画面上，更改*TRIGGER/SETTING* → Store → Switch中的触发器设置

可以更改每个鼓组的触发器设置。

**设置** *MENU/Kit Edit/Other/TrgSetupLink*

### ● 嘀嗒声（Count Off和Click Out）

若要在演出之前检查乐曲速度，可以设置嘀嗒声在播放一两小节之后自动关闭。

**设置** *CLICK/SETTING/ClickCountOff*

**PROX** 现场设置中的级别也有同样的设置。

**PROX** 嘀嗒声也可以输出到*Indiv Out*。

**设置** *MENU/Utility/Indiv Out*上的第四页

### ● 导入声音样本

可以将最多10个音频文件样本分配给一个用户音色，并设置每个样本以不同力度演奏。

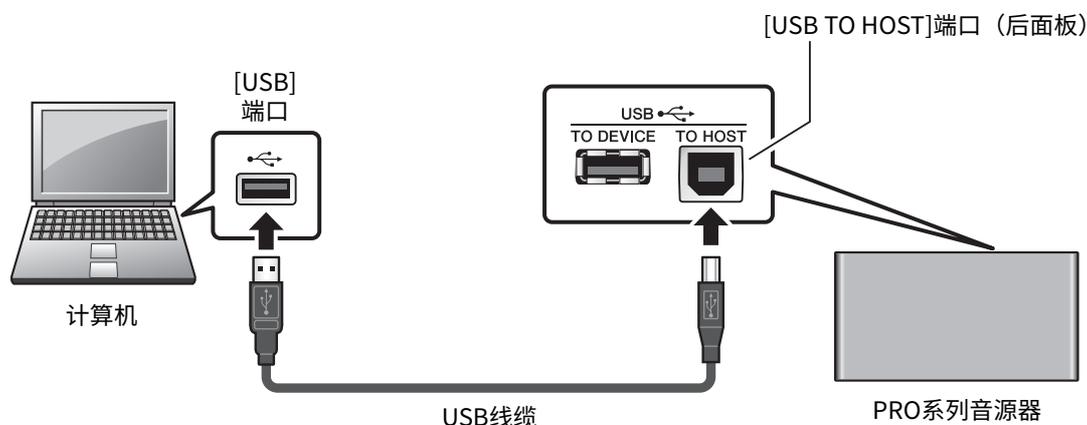
**设置** *MENU/Job/User Voice*

通过使用4层，最多可以使用40个音频文件样本，并设置每个样本以不同力度演奏。

**设置** *MENU/Kit Edit/Voice*

# 连接计算机

使用USB线缆将PRO系列音源器连接到计算机之后，便可以发送和接收音频或MIDI数据。  
本章节介绍将PRO系列音源器连接到计算机的方法。



## 注

不含USB线缆。若要将计算机连接到PRO系列音源器，请使用不超过3米长的USB AB型线缆。

### 使用[USB TO HOST]端口的注意事项

将计算机连接至[USB TO HOST]端口时，务必遵循以下要点，从而避免计算机死机和数据损坏或丢失。  
如果计算机或乐器死机，重新启动应用程序软件或计算机系统，或者关闭乐器电源再打开。

#### 须知

- 请使用长度小于3米的AB型USB线缆。不能使用USB 3.0线缆。
- 在打开/关闭乐器电源或者插入/拔下[USB TO HOST]端口的USB线缆之前执行下列操作。
  - 关闭计算机上打开的所有应用软件。
  - 确保本乐器没有进行数据传送。
- 当计算机连接到本乐器时，在以下操作步骤之间，必须等待6秒钟以上时间：  
(1) 关闭本乐器电源，然后再次打开，或(2) 交替连接/断开USB线缆。

## 安装 *Yamaha Steinberg USB Driver*

若要通过Windows计算机使用音频数据，需要安装 *Yamaha Steinberg USB Driver*。

### 注

如果使用macOS计算机，或仅使用Windows计算机来处理MIDI数据，则不需要安装 *Yamaha Steinberg USB Driver*。

### 1. 请从以下网址下载最新的 *Yamaha Steinberg USB Driver*。

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

按下[ (驱动程序名称)  ]按钮，下载并打开文件。

### 注

- 上述网页上提供了有关系统要求的信息。
- *Yamaha Steinberg USB Driver*可能会因为改进而升级，恕不另行通知。有关详情和最新信息，请访问以上网站。

### 2. 将 *Yamaha Steinberg USB Driver* 安装到计算机。

有关更多信息，请参见 *Yamaha Steinberg USB Driver* 安装指南。

## 使用DAW软件

有关录音或音频播放的更多信息，请参见DAW软件的使用说明书。

### MIDI相关参考

有关MIDI和使用计算机创建音乐的信息，请参见Data List（数据列表）（PDF）。

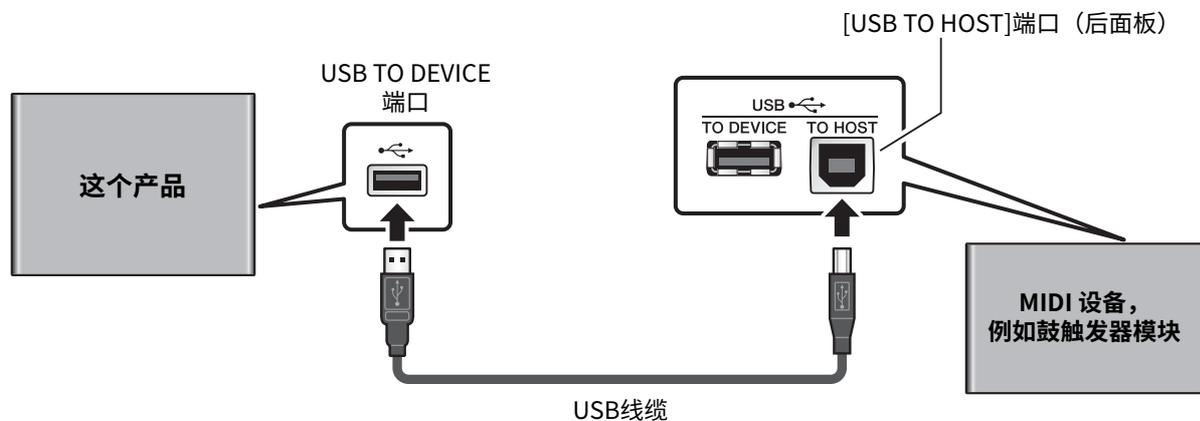
Data List（数据列表）（PDF）可从以下网页下载。

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

\* Yamaha公司保留随时修改此URL的权利，若有变更，恕不另行通知。

# 通过 USB 连接其他 MIDI 设备

本产品的2.0版本及以后版本新增了USB触发器链接功能。按照下图所示连接设备，以便另一个MIDI设备（例如鼓触发器模块）上的演奏数据可以传输到本产品并使用本产品的套件进行演奏。

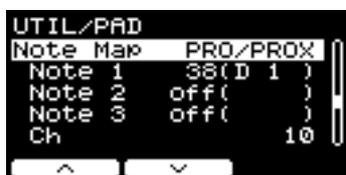


由于触发器输入源和音色分配因型号而异，所以为本产品的版本2及更高版本提供了MIDI音符图以确保兼容性。按照以下步骤选择适合您所连接型号的设置。

1. 访问MENU/Utility/Pad/Note Map。

2. 使用 [-][+] 控制器选择连接的设备。

欲了解更多信息，请参阅第 60 页。



## 注

- 本产品上的[USB TO DEVICE]端口只能接收（而不能发送）MIDI数据。

# 故障排除

症状		可能原因	解决方法	
			DTX-PRO	DTX-PROX
无声音 声音不平衡	无声音	未正确连接线缆	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保PRO系列音源器正确连接到耳机或外接音频系统，如放大器和/或扬声器。</li> <li>• 确认您所使用的线缆性能良好。</li> </ul>	
		打击板设置未正确配置	将 <b>MENU/Utility/Pad</b> 中的“ <b>PadFunction</b> ”设置设为“ <b>off</b> ”。	
		触发器设置不正确	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 从<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>检查“<b>Pad Type</b>”参数。</li> <li>• 从<b>MENU/Trigger/Curve</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Curve</b>检查“<b>Velocity Curve</b>”参数，并从<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>检查“<b>Gain</b>”参数。</li> <li>• 确保<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>中的“<b>Minimum Level</b>”参数未设置得过高，否则会阻止声音输出。</li> <li>• 检查<b>MENU/Trigger/Input Mode</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Input Mode</b>中的设置。</li> </ul>	
		滤波器和衰减设置未正确配置	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 如果使用滤波器，请重新调整<b>VoiceFilter</b>设置，此类设置常常阻止声音输出。</li> <li>• 检查<b>MENU/Kit Edit/Voice</b>中的<b>VoiceFilter</b>和<b>VoiceDecay</b>设置。</li> </ul>	
		MIDI设置未正确配置	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保<b>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice</b>中的“<b>MessageType</b>”参数设置为“<b>note</b>”。</li> <li>• 当<b>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice</b>中的“<b>MessageType</b>”参数设置为“<b>note</b>”时，如果<b>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice</b>中的“<b>Voice Number</b>”参数设置为“<b>no assign</b>”，则不会播放声音。</li> <li>• 确保<b>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType</b>中的“<b>VelLo</b>”参数未设置得过高。只有击打力度超过此处设定的值，打击板才会发声。</li> <li>• 确保<b>MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType</b>中的“<b>TrgVel</b>”参数未设置得过低。若触发器力度较低，输出音量也会较低。</li> <li>• 确保<b>MENU/Utility/General</b>中的“<b>MIDI LocalCtrl</b>”参数设置为“<b>on</b>”。</li> </ul>	
		音量或电平设置不正确 耳机音量未调高 节拍器音量未调高	检查以下内容： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 放大器和/或扬声器的音量控制器已连接至PRO系列音源器。</li> <li>• <b>MENU/Kit Edit/Volume</b></li> <li>• 可调整任何带有旋钮的打击板的触发器输出电平。</li> <li>• 如果将<b>MENU/KIT Edit/Kit Modifier/Effect/Other</b>下的“<b>EffectKnobVol</b>”（第 32 页）参数设置为“<b>on</b>”，则触发器输入源的音量将由[EFFECT]旋钮控制。确保[EFFECT]旋钮设置在适当的位置（适当的音量）。</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DTX-PRO前面板的[MASTER VOLUME]旋钮。</li> <li>• MIXER画面中的滑杆。</li> <li>• 节拍器（嘀嗒声）的音量。([CLICK VOLUME]旋钮)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DTX-PROX顶部面板上的滑杆（[OUTPUT]和[PHONES]）。</li> <li>• LED旋转控制器</li> <li>• 节拍器（嘀嗒声）的音量（[CLICK]滑杆）。</li> </ul>		

症状		可能原因	解决方法	
			DTX-PRO	DTX-PROX
	音量平衡差	每个打击板之间的音量平衡差	确保MIXER画面中的滑杆已正确设置。	确保LED旋转控制器已正确设置。
		外接音频设备和PRO系列音源器之间的音量平衡差。	<ul style="list-style-type: none"> <li>单独调整PRO系列音源器和外接音频设备的输出音量。</li> <li>调整<b>MENU/Utility/Input Output/AUX In Gain</b>中的设置。</li> </ul>	使用[AUDIO]滑杆调整音量。
	EQ平衡差	EQ平衡差	调整 <b>Phones EQ</b> 和 <b>Master EQ</b> 。	
	带有位置感应的打击板不能正确出声		<ul style="list-style-type: none"> <li>确保<b>Pad Type</b>参数已正确设置。</li> <li>检查镲片打击板的方向。当没有正确摆放时，镲片打击板可能无法完全正常工作。</li> <li>确保将打击板连接到支持位置感应的正确插孔。</li> </ul>	
	耳机音量过低 耳机中的底鼓音量过低		<ul style="list-style-type: none"> <li>调整<b>MENU/Utility/Output Gain</b>中的值。</li> <li>调整<b>PhonesEQ</b>。</li> <li>使用高质量耳机。</li> </ul>	
				一次只能使用一副耳机。一次使用两副耳机可能降低输出音量。
演奏时遇到困难	镲片/踩镲的声音太弱	镲片打击板的方向不正确	<ul style="list-style-type: none"> <li>检查镲片打击板的方向。如果设置不当，镲片打击板可能无法完全正常工作。</li> </ul>	
	PRO系列音源器可发出声音但灵敏度（如音量）太低。	踩镲打击板的轴松开 安装多余毡垫 打击板类型或触发器参数设置不正确 滑杆设置为最小值（DTX-PRO）。 LED旋转控制器设置在最小值（DTX-PROX） 打击板的电平设置不合适 未检测到镲边开关	<ul style="list-style-type: none"> <li>使用过程中，踩镲支架的轴可能会变松，造成踩镲打击板转动。如果发生此情况，打击板可能无法正常起作用。若要避免此问题，我们建议您拧紧轴并定期检查踩镲打击板的位置。</li> <li>镲片打击板下的多余毡垫可能导致音量降低。</li> <li>确保<b>Pad Type</b>和触发器参数设置正确。<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>中的“<b>Pad Type</b>”参数所显示的打击板类型是否正确？（为连接到PRO系列音源器的镲片打击板选择正确的打击板类型。）</li> <li>可调整任何带有旋钮的打击板的触发器输出电平。</li> <li>确保没有发出声音的打击板的MIXER画面上的滑杆或LED旋转控制器已设置到高位。</li> <li>击打打击板时，请确保鼓棒与打击板表面平行。从侧面完全敲击打击板时，镲片打击板的边缘感应开关可能无法正常反应。</li> </ul>	
	产生双触发信号		<ul style="list-style-type: none"> <li>确保触发器设置已正确配置。</li> <li>如果有问题的打击板或电鼓触发器具有用于调整输出或灵敏度的控制器，请将其调小。</li> <li>确保<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>中的“<b>Gain</b>”参数未设置得过高。</li> </ul>	
	未击打打击板就发出声音未击打的打击板发出声音（发生串音）		<ul style="list-style-type: none"> <li>确保触发器设置已正确配置。</li> <li>将<b>MENU/Trigger/Crosstalk</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Crosstalk</b>中的“<b>Reject Lv</b>”参数设置为适当的电平。</li> <li>如果使用带有电平调节器的另售打击板，请确认电平设置是否适当。</li> <li>确保<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>中的“<b>Minimum Level</b>”参数设置适当。</li> </ul>	

症状	可能原因	解决方法	
		DTX-PRO	DTX-PROX
同时击打两个打击板时，仅演奏一个乐器		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保触发器设置已正确配置。</li> <li>• 从 <b>MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type</b> 中选择未发声的打击板，提高其增益参数的值。</li> <li>• 从 <b>MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type/Pad Type</b> 中选择未发声的打击板，降低其 <b>MinLevel</b> 参数的值。</li> </ul>	
滚奏和压奏过程中声音被跳过		减小 <b>MENU/Trigger/Pad Type/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 中的 “ <b>Reject Time</b> ” 参数。	
无法产生制音 无法产生闷音		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 从 <b>MENU/Trigger/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 检查 “<b>Pad Type</b>” 参数。</li> <li>• 检查镲片打击板的方向。 如果打击板的方向设置不正确，镲片打击板可能无法完全发挥作用。</li> </ul>	
无法演奏脚踏闭音踩镲声 发出闭音踩镲声有困难	踩镲打击板的轴松开 安装多余毡垫  LED旋转控制器设置在最小值 (DTX-PROX)  打击板的电平设置不合适	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保已完全且切实操作踩镲控制器或踩镲踏板。</li> <li>• 降低 <b>MENU/Utility/Pad</b> 中的 “<b>FootClosePos</b>” 参数的设置。</li> <li>• <b>MENU/Trigger/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 中的 “<b>Pad Type</b>” 参数所显示的打击板类型是否正确？</li> <li>• 确保踩镲打击板或踩镲控制器正确连接到PRO系列音源器的[CONTROL]插孔。</li> <li>• 镲片打击板下的多余毡垫可能导致音量降低。</li> <li>• 确保没有发出声音的打击板的MIXER画面上的滑杆或LED旋转控制器已设置到高位。</li> </ul>	
未产生预期的踩镲水镲声。		从 <b>MENU/Utility/Pad</b> 调整 “ <b>FootSplashSens</b> ” 参数。 如果此处设置为 “ <b>off</b> ”，则不会产生踩镲水镲声。	
带有位置感应的打击板不能正确出声		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 从 <b>MENU/Trigger/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 检查 “<b>Pad Type</b>” 参数。</li> <li>• 检查镲片打击板的方向。当没有正确摆放时，镲片打击板可能无法完全正常工作。</li> <li>• 确保将打击板连接到支持位置感应的正确插孔。</li> <li>• 选择一个与位置感应兼容的乐器或音色。有关更多信息，请参见Data List (数据列表) (PDF)。</li> </ul>	
无法产生可靠的触发信号 (使用连接到原声鼓的电鼓触发器时)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 从 <b>MENU/Trigger/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 检查 “<b>Pad Type</b>” 参数。</li> <li>• 确保 <b>MENU/Trigger/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 中的 “<b>Gain</b>” 参数未设置得过高。</li> <li>• 确认您只使用推荐的Yamaha电鼓触发器 (触发传感器) 或打击板。其他厂商的产品会输出较高音量的信号，可能会造成双触发。</li> <li>• 确认鼓面未按照不规则方式振动，如有需要，将其静音。</li> <li>• 确保电鼓触发器已正确安装。</li> <li>• 提高 <b>MENU/Trigger/Pad Type</b> 或 <b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b> 中的 “<b>Reject Time</b>” 参数。避免将参数设定得过高，否则可能会造成无法精确检测滚奏、压奏等。</li> <li>• 低音鼓发声时间越长，则越容易造成双触发。调整电鼓，使其产生更短的声音。尝试静音/调整鼓面/更换鼓面。</li> </ul>	

症状	可能原因	解决方法	
		DTX-PRO	DTX-PROX
打击板仅在非常高的音量（即高力度）下产生声音。		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保MENU/Trigger/Pad Type或TRIGGER/SETTING/Pad Type中的“Gain”参数未设置得过高。</li> <li>• 调整MENU/Trigger/Curve或TRIGGER/SETTING/Curve中的“Velocity Curve”参数。</li> <li>• 检查MENU/Kit Edit/Kit Modifier/Voice/MessageType中的“TrgVel”设置。例如，如果将此参数设定为“127”，即使轻柔地击打打击板，也会产生最大力度。</li> <li>• 确认您只使用推荐的Yamaha打击板。其他厂商生产的产品可能会输出音量过高的信号。</li> </ul>	
打击板产生意外声音		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保触发器设置已正确配置。</li> <li>• 如果从PRO系列音源器播放的外接MIDI设备未产生预期声音，检查PRO系列音源器在其上发送数据的MIDI通道的音色设置，并确保其适合所发送的MIDI数据。</li> <li>• 分配给B、C或D层的音色可能引起意外声音。</li> <li>• 当将二区或三区打击板连接到[2]TOM1/[3]、[4]TOM2/[5]、[6]TOM3/[7]、[12]KICK/[13]、[1]SNARE或[14]插孔中的任何一个时，在某些情况下会产生意外声音。如果这样，对于Pad 3、Pad 5、Pad 7或Pad 13，将MENU/Trigger/Pad Type或TRIGGER/SETTING/Pad Type中的“Pad Type”参数设置为“off”。对于Pad 1或Pad 14，在MENU/Trigger/Pad Type或TRIGGER/SETTING/Pad Type中选择适当的打击板类型。</li> <li>• 检查串音设置、最小电平设置和灵敏度设置。</li> </ul>	
声音失真		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保已正确设定了效果。某些效果类型和参数设定的组合可能会使声音失真。</li> <li>• 确保MENU/Kit Edit/Voice中的“VoiceFilter”参数配置正确。根据VoiceQ设置（滤波器共鸣）不同，可能会发生失真。</li> <li>• 降低PRO系列音源器的主音量。</li> </ul>	
声音一直不停地播放		<p>确保保持功能未打开。 在鼓组画面（顶部画面）上按下[EXIT]，停止鼓组声音。</p>	
无法应用效果		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保[EFFECT]旋钮未调低至最小值。</li> <li>• 确保效果类型未设置为“THRU”或“NO EFFECT”。</li> <li>• 确保InstSend值对于效果1或效果2足够高。</li> </ul>	<p>效果不能通过INDIVI OUT应用至输出。不会应用主控效果。根据设置不同，插入效果可能无法应用。</p>
波形速度不改变		<p>无法更改波形速度。无论鼓组速度和其他设置如何，都将按照导入文件的原始速度进行播放。</p>	
打击板控制器无效		<p>不支持打击板控制器。</p>	
按下[REC]按钮，只能录制一首乐曲。先前的录音被覆盖		<p>只能将一首乐曲录制到PRO系列音源器。</p>	
我的练习成绩很奇怪	发生串音	<p>请参阅“Crosstalk”部分。</p>	

症状		可能原因	解决方法	
			DTX-PRO	DTX-PROX
设置	PRO系列音源器无法存储设置		<p>每当使用[⏻]（待机/开机）按钮关机时，PRO系列音源器会自动存储系统设置。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>请勿通过拔掉AC电源适配器关闭PRO系列音源器。这将阻止其存储系统设置。</li> </ul>	
			必须手动存储鼓组、节拍器和触发器的用户设置。	必须手动存储鼓组、节拍器组、触发器和现场设置的用户设置。
	无法将数据保存到USB闪存		<p>USB 1.1兼容闪存不能在PRO系列音源器上使用。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>确保已使用PRO系列音源器对USB闪存进行格式化。</li> <li>确保未对USB闪存设置写保护。</li> <li>确保USB闪存上有足够的可用空间保存所需数据。在<b>MENU/File</b>的“<b>Memory Info</b>”中检查可用空间。</li> </ul>	
	无法从USB闪存加载音频文件 无法从USB闪存加载标准MIDI文件		<p>USB 1.1兼容闪存不能在PRO系列音源器上使用。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>确保PRO系列音源器有充足的空间。</li> <li>利用PRO系列音源器格式化USB闪存。</li> <li>确保要读取的文件位于USB闪存的根目录（即不在任何文件夹中）。</li> </ul>	
	无法向智能设备发送数据或从智能设备获取数据		检查连接情况。有关更多信息，请参见iPhone/iPad连接说明书或Android™用智能设备连接说明书。	
	蓝牙智能设备无法配对，也无法连接至PRO系列音源器。			<ul style="list-style-type: none"> <li>确认智能设备的蓝牙功能已激活。若要通过蓝牙连接智能设备和PRO系列音源器，两者的蓝牙功能都需要打开。</li> <li>智能设备和PRO系列音源器需要配对（第98页）。</li> <li>如果附近有设备（如微波炉、无线LAN设备等）在2.4 GHz频段输出信号，请将PRO系列音源器从发射射频信号的设备附近移开。</li> </ul>
波形不播放	波形已被删除	对于导入了音频文件的用户音色，如果波形已被删除，则声音将不再播放。		

症状	可能原因	解决方法	
		DTX-PRO	DTX-PROX
连接的外部设备不发声	设备未正确连接 MIDI通道不匹配 已将一个功能分配给打击板 打击板音量较低	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 确保已正确连接了MIDI连接线。</li> <li>• 确保MIDI通道匹配。有关MIDI设置的更多信息，请参见第 44 页。</li> <li>• 使用USB MIDI连接时，确保USB线缆已正确连接。</li> <li>• 分配了功能的打击板，即使击打也不会发声。将<b>MENU/Utility/Pad</b>中的“<b>Pad Function</b>”设置为“<b>off</b>”。</li> <li>• 确保<b>MENU/Kit Edit/Voice</b>中的“<b>MessageType</b>”参数设置为“<b>note</b>”。如果未将其设置为“<b>note</b>”，则不会发出声音。</li> <li>• 确保<b>MENU/Kit Edit/Voice/MessageType</b>中的“<b>VeLo</b>”参数未设置得过高。只有击打力度超过此处设定的值，打击板才会发声。</li> <li>• 确保<b>MENU/Trigger/Pad Type</b>或<b>TRIGGER/SETTING/Pad Type</b>中的“<b>Minimum Level</b>”参数未设置得过高，否则会阻止声音输出。</li> </ul>	
无法与DAW应用程序交换数据		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 当自动关机功能激活并将PRO系列音源器关闭时，任何与DAW软件连接都会丢失。若要恢复连接，关闭DAW应用程序，并重新打开PRO系列音源器，然后再次启动应用程序。当与计算机交换数据时，建议禁用自动关机功能。</li> <li>• 在Windows中发送音频数据需要驱动程序。(第 147 页)</li> <li>• 确保已正确连接USB线缆。</li> </ul>	
电源意外关闭		禁用自动关机功能。	
PRO系列音源器无法接收任何开关或触发器信号 想要将PRO系列音源器恢复至出厂默认		使用出厂重置将设置恢复至出厂默认。	

## 效果类型

### ● Ambi Type

名称	说明
<b>No Effect</b>	旁通而不应用效果。
<b>Hall 1</b>	模拟音乐厅声学效果的混响。
<b>Hall 2</b>	
<b>Hall 3</b>	
<b>Hall 4</b>	
<b>Room 1</b>	
<b>Room 2</b>	模拟房间音效的混响。
<b>Room 3</b>	
<b>Room 4</b>	
<b>Room 5</b>	
<b>Plate 1</b>	
<b>Plate 2</b>	
<b>Stage</b>	模拟舞台音效的混响。
<b>Space Simulator</b>	模拟隧道、洞穴等大空间中的混响声的效果。
<b>Reverb+Gate</b>	门控混响与混响结合的效果。
<b>Reverb+Chorus</b>	叠奏与混响结合的效果。
<b>Reverb+Phaser</b>	移相器与混响结合的效果。
<b>Reverb+Flanger</b>	镶边效果器与混响结合的效果。
<b>Reverb+Harmonic</b>	谐波增强器与混响结合的效果。
<b>Reverb+RingMod</b>	环形调制器与混响结合的效果。

● **Fx1 Type**● **Fx2 Type**

名称	说明	
<b>No Effect</b>	旁通而不应用效果。	
<b>Gated Reverb</b>	模拟门控混响。	
<b>Reverse Reverb</b>	模拟门控混响的反向播放。	
<b>Early Ref 1</b>	此效果仅隔绝混响的早期反射部分。	
<b>Early Ref 2</b>		
<b>Early Ref 3</b>		
<b>Early Ref 4</b>		
<b>Early Ref 5</b>		
<b>Tempo Delay 8th</b>	此效果将延时长度与八分音符速度同步。	(*)
<b>Tempo Delay Tri</b>	此效果将延时长度与四分三连音符速度同步。	(*)
<b>Tempo Delay Dot</b>	此效果将延时长度与符点八分音符速度同步。	(*)
<b>G Chorus</b>	一种叠奏效果，它可产生一种比常规叠奏更丰富、更复杂的调制效果。	
<b>2 Modulator</b>	一种由音高调制和振幅调制组成的叠奏效果。	
<b>SPX Chorus</b>	一种使用3相LFO将调制和宽敞感添加到声音中的效果。	
<b>Symphonic</b>	一种使用复杂LFO波形的3相叠奏。	
<b>Ensemble Detune</b>	增加稍微移调的声音创建的无调制叠奏效果。	
<b>VCM Flanger</b>	这些效果模拟20世纪70年代使用的模拟增效器的特性，可再现温暖、高品质增效器的效果。	
<b>Classic Flanger</b>	传统类型的增效器。	
<b>Tempo Flanger</b>	速度同步的镶边效果器。	(*)
<b>Dynamic Flanger</b>	动态控制镶边效果器。	
<b>AmbienceFlanger</b>	增加早期反射的镶边效果器。	
<b>VCM Phaser</b>	此效果模拟20世纪70年代使用的模拟移相器的特性，可再现温暖、高品质移相器的效果。使用VCM技术产生古典声音效果的立体声移相器。	
<b>Tempo Phaser</b>	速度同步的移相器。	(*)
<b>Dynamic Phaser</b>	动态控制的移相器。	
<b>VCM Auto Wah</b>	通过LFO调节音调。	
<b>VCM Touch Wah</b>	通过振幅调制音调。	
<b>Ring Modulator</b>	一种通过对输入信号的频率进行调幅处理从而修正音高的效果。	
<b>Dynamic RingMod</b>	动态控制的环形调制器。	
<b>Auto Synth 1</b>	将输入信号处理成合成器型声音。	
<b>Auto Synth 2</b>		
<b>Auto Synth 3</b>		
<b>TempoSpiralizerP</b>	带有同步速度LFO的Spiralizer效果。	(*)
<b>Tech Modulation</b>	加入一种与环形调制类似的独特调制感觉。	
<b>Pitch Change 1</b>	改变输入信号的音高。	
<b>Pitch Change 2</b>		

(\*) 效果根据音源器的速度设置而改变。

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

名称	说明	
<b>Thru</b>	无效果。	
<b>Analog Delay 1</b>	组桶式器件 (BBD) 芯片所驱动模拟延迟, 使用短延迟设置。	
<b>Analog Delay 2</b>	组桶式器件 (BBD) 芯片所驱动模拟延迟, 使用长延迟设置。	
<b>G Chorus</b>	一种叠奏效果, 它可产生一种比常规叠奏更丰富、更复杂的调制效果。	
<b>2 Modulator</b>	一种由音高调制和振幅调制组成的叠奏效果。	
<b>SPX Chorus</b>	一种使用3相LFO将调制和宽敞感添加到声音中的效果。	
<b>Symphonic</b>	一种使用复杂LFO波形的3相叠奏。	
<b>VCM Flanger</b>	这些效果模拟20世纪70年代使用的模拟增效器的特性, 可再现温暖、高品质增效器的效果。	
<b>Dynamic Flanger</b>	动态控制镶边效果器。	
<b>VCM Phaser</b>	此效果模拟20世纪70年代使用的模拟移相器的特性, 可再现温暖、高品质移相器的效果。使用VCM技术产生古典声音效果的立体声移相器。	
<b>Dynamic Phaser</b>	动态控制的移相器。	
<b>Overdrive</b>	立体声失真。	
<b>Compressor</b>	常规压缩器。	
<b>Lo-Fi</b>	降低输入信号的音质以获取降频声音。	
<b>Noisy</b>	在当前声音中加入噪音。	
<b>Turntable</b>	模拟录制的噪音。	
<b>Bit Crusher</b>	通过降低数字声音的分辨率或带宽产生失真。	
<b>Dynamic RingMod</b>	动态控制的环形调制器。	
<b>Dynamic Filter</b>	动态控制滤波器。	
<b>TempoSpiralizrF</b>	带有同步速度LFO的Spiralizer效果。	(*)
<b>Tech Modulation</b>	加入一种与环形调制类似的独特调制感觉。	
<b>Control Filter</b>	手动控制滤波器。	
<b>Ring Modulator</b>	一种通过对输入信号的频率进行调幅处理从而修正音高的效果。	
<b>Presence</b>	在输入声音中将隐藏临场度显示出来的效果。	
<b>Harmo Enhancer</b>	在输入信号上增加额外的和声层使声音更突出。	
<b>Pitch Change</b>	改变输入信号的音高。	
<b>PROX 4Tap Delay 8th</b>	四种单独的延时效果与一个八分音符速度同步。	(*)
<b>PROX 4Tap Delay 16th</b>	四种单独的延时效果与一个十六分音符速度同步。	(*)
<b>PROX 4Tap Delay 32nd</b>	四种单独的延时效果与一个三十二分音符速度同步。	(*)
<b>PROX High Gain</b>	一种过载效果变化。	
<b>PROX Modern</b>	一种过载效果变化。	
<b>PROX Crunch</b>	一种过载效果变化。	

(\*) 效果根据音源器的速度设置而改变。