



DTX
drums

ELECTRONIC PERCUSSION PAD

DTX-MULTI 12

Manual de instrucciones



Información para Usuarios sobre Recolección y Disposición de Equipamiento Viejo



Este símbolo en los productos, embalaje, y/o documentación que se acompañe significa que los productos electrónicos y eléctricos usados no deben ser mezclados con desechos hogareños corrientes.

Para el tratamiento, recuperación y reciclado apropiado de los productos viejos, por favor llévelos a puntos de recolección aplicables, de acuerdo a su legislación nacional y las directivas 2002/96/EC.

Al disponer de estos productos correctamente, ayudará a ahorrar recursos valiosos y a prevenir cualquier potencial efecto negativo sobre la salud humana y el medio ambiente, el cual podría surgir de un inapropiado manejo de los desechos.

Para mayor información sobre recolección y reciclado de productos viejos, por favor contacte a su municipio local, su servicio de gestión de residuos o el punto de venta en el cual usted adquirió los artículos.

[Para usuarios de negocios en la Unión Europea]

Si usted desea deshacerse de equipamiento eléctrico y electrónico, por favor contacte a su vendedor o proveedor para mayor información.

[Información sobre la Disposición en otros países fuera de la Unión Europea]

Este símbolo sólo es válido en la Unión Europea. Si desea deshacerse de estos artículos, por favor contacte a sus autoridades locales y pregunte por el método correcto de disposición.

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

* Guarde este manual en un lugar seguro para su referencia futura.



ADVERTENCIA

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

Suministro de energía/adaptador de alimentación de CA

- Utilice la tensión correcta para su instrumento. La tensión requerida se encuentra impresa en la placa identificatoria del instrumento.
- Utilice solamente el adaptador (página 110) especificado. El uso del adaptador equivocado puede hacer que el instrumento se dañe o sobrecaliente.
- Revise el estado del enchufe de corriente periódicamente o límpielo siempre que sea necesario.
- No tienda el cable del adaptador cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.

No abrir

- No abra el instrumento ni trate de desarmar o modificar de ninguna forma los componentes internos. El instrumento tiene componentes que no pueden ser reparados por el usuario. En caso de anomalías en el funcionamiento, deje de utilizar el instrumento inmediatamente y hágalo inspeccionar por personal de servicio calificado de Yamaha.

Advertencia relativa al agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del instrumento, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato. Si algún líquido, como agua, se filtrara en el instrumento, apáguelo de inmediato y desenchúfelo de la toma de CA. Seguidamente, recurra al personal de asistencia de Yamaha para que revise el instrumento.
- Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.

Advertencia relativa al fuego

- No coloque objetos encendidos como, por ejemplo, velas sobre la unidad porque podrían caerse y provocar un incendio.

Si observa cualquier anomalía

- Si el cable o el enchufe del adaptador de CA se deteriora o daña, si el sonido se intermite repentinamente durante el uso del instrumento o si se detecta olor a quemado o humo a causa de ello, apague el instrumento inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el instrumento por personal de servicio autorizado de Yamaha.



ATENCIÓN

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el instrumento u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

Suministro de energía/adaptador de alimentación de CA

- Cuando desenchufe el cable del instrumento o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable. Si tira del cable, éste puede dañarse.
- Desenchufe el adaptador de CA cuando no use el instrumento o cuando haya tormenta.
- No conecte el instrumento a tomas de corriente usando conectores múltiples. La calidad de sonido puede verse afectada o el enchufe puede sobrecalentarse.

Ubicación

- No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día), para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de aparatos de televisión, radios, equipos estereofónicos, teléfonos móviles ni dispositivos eléctricos de cualquier otro tipo. De hacerlo así, el instrumento, aparato de TV o radio podría generar ruido.
- No ponga el instrumento sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.
- Antes de cambiar el instrumento de lugar, desconecte el adaptador y todos los demás cables.

- Cuando instale el producto, asegúrese de que se puede acceder fácilmente a la toma de CA que está utilizando. Si se produjera algún problema o funcionamiento defectuoso, apague el interruptor de alimentación y desconecte el enchufe de la toma de pared. Incluso cuando el interruptor de alimentación está apagado, sigue llegando al instrumento un nivel mínimo de electricidad. Si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA de la pared.
- Utilice solamente la base/el bastidor especificada para el instrumento. Cuando acople la base o el bastidor, utilice los tornillos provistos, de lo contrario se pueden dañar los componentes internos o, como consecuencia, el instrumento podrá caerse.
- No coloque objetos delante de las ranuras de ventilación del instrumentos, ya que ello prevendría la ventilación adecuada de los componentes internos y podría hacer que el instrumento se sobrecaliente.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de apagar o encender los componentes, baje el volumen al mínimo. Asimismo, recuerde ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y subirlo gradualmente mientras ejecuta el instrumento, para establecer el nivel de escucha deseado.

Mantenimiento

- Para limpiar el instrumento, utilice un paño suave y seco. No utilice disolventes de pintura, líquidos limpiadores, ni paños impregnados en productos químicos.
- En cambios extremos de temperatura o humedad, puede producirse condensación y acumularse agua en la superficie del instrumento. Si no se elimina el agua, los componentes de madera podrían absorberla y dañarse. Asegúrese de limpiar con un paño con suave cualquier resto de agua.

Atención: manejo

- Nunca inserte ni deje caer papeles u objetos metálicos o de otro tipo entre las hendiduras del panel o del teclado. Si esto sucede, desconecte de inmediato la alimentación y desenchufe el cable de alimentación de la toma de CA. Seguidamente, pida al personal de asistencia de Yamaha que revise el instrumento.
- Tampoco deje objetos de vinilo, plástico o goma encima del instrumento, ya que pueden decolorar el panel o el teclado.
- No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre los botones, conmutadores o conectores del teclado.
- No utilice el instrumento, el dispositivo o los auriculares con volumen alto o incómodo durante un período prolongado, ya que podría provocar una pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.

Yamaha no se responsabiliza por daños debidos a uso inapropiado o modificaciones hechas al instrumento, ni tampoco por datos perdidos o destruidos.

Siempre apague el instrumento cuando no lo usa.

Aunque el interruptor de alimentación se encuentre en la posición "standby", la electricidad seguirá llegando al instrumento al nivel mínimo. Si no va a utilizar el instrumento durante un período prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la toma de CA de la pared.

■ Versión más reciente del firmware

Yamaha suele actualizar el firmware del producto cada cierto tiempo sin previo aviso. Por esta razón, le aconsejamos que visite nuestro sitio web (cuya dirección se especifica a continuación) para obtener la versión más reciente del firmware de la unidad DTX-MULTI 12, a fin de mantenerlo actualizado.

<http://dtxdrums.yamaha.com>

El contenido de este Manual de instrucciones corresponde a la versión más reciente del firmware en el momento de la impresión del manual. La información relativa a las funciones agregadas a versiones posteriores también estará disponible en el sitio web anterior.

■ Pad opcionales

En este Manual de instrucciones se hace referencia a los pads externos opcionales que pueden conectarse al DTX-MULTI 12 por su nombre de modelo. Estos nombres de modelo estaban actualizados en el momento de la impresión de este manual. La información relativa a los modelos lanzados posteriormente estará disponible en el siguiente sitio web.

<http://dtxdrums.yamaha.com>

Aviso especial

- Este Manual de instrucciones y todo su contenido está protegido por derechos de copyright de Yamaha Corporation.
- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas en este manual se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- En este producto se incluyen programas informáticos y contenido cuyo copyright es propiedad de Yamaha, o para los cuales Yamaha dispone de la correspondiente licencia que le permite utilizar el copyright de otras empresas. Entre estos materiales con copyright se incluye, pero no exclusivamente, todo el software informático, los archivos de estilo, los archivos MIDI, los datos WAVE las partituras y las grabaciones de sonido. La legislación vigente prohíbe terminantemente la copia no autorizada del software con copyright para otros fines que no sean el uso personal por parte del comprador. Cualquier violación de los derechos de copyright podría dar lugar a acciones legales. **NO REALICE, DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.**
- Este dispositivo puede utilizar diferentes tipos y formatos de datos musicales, al optimizarlos por adelantado con el formato adecuado para su uso con el dispositivo. Como resultado, es posible que este dispositivo no los reproduzca con la precisión que sus productores o compositores hubieran deseado.
- Queda terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles comercialmente, incluidos, pero no exclusivamente los datos MIDI y/o los datos de audio, excepto para su uso personal.
- Los nombres de compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

Guardar datos

Guardar datos y realizar copias de seguridad

- Los datos guardados pueden perderse debido a un mal funcionamiento o a una utilización incorrecta. Guarde los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB externo.

Copia de seguridad en un dispositivo de almacenamiento USB

- Como medida de protección contra la pérdida de datos causada por el deterioro de los dispositivos, es aconsejable guardar los datos importantes en dos dispositivos de almacenamiento USB.

Bienvenida

Le damos las gracias por adquirir el pad de percusión electrónica DTX-MULTI 12 de Yamaha.

Para obtener resultados óptimos con su nuevo instrumento, lea atentamente este manual de instrucciones. Una vez leído el documento, asegúrese de guardarlo en un lugar seguro de manera que pueda volver a consultarlo si fuera necesario.

Contenido adicional del paquete

- Adaptador de alimentación
- Manual de instrucciones (este documento)
- Folleto de lista de datos

Características de la unidad DTX-MULTI 12

12 pads integrados y conectores de entrada versátil

La unidad DTX-MULTI 12 incluye 12 pads integrados, dispuestos de forma que sean fáciles de usar en diversas situaciones de interpretación. Además, en el panel posterior encontrará conectores de entrada para cinco pads y activadores de batería electrónicos adicionales de Yamaha. Mediante la combinación de pulsadores y activadores adquiridos por separado con una unidad DTX-MULTI 12 central, puede crear su propio juego compacto de batería electrónica e integrar además baterías acústicas. Además, como también incluye una toma de interruptor de pedal y una toma de controlador de charles, permite usar interruptores de pedal y controladores para seleccionar juegos de batería para simular técnicas de interpretación de charles y para mejorar las interpretaciones de muchas maneras.

Sonido de alta calidad

Además de una amplia variedad de voces del módulo de activación de batería de gama alta DTXTREME III, la unidad DTX-MULTI 12 incluye muchos sonidos de percusión de muestreo nuevos y versátiles efectos de sonido listos para usar para un total de 1.277 voces. Esta gran variedad de sonidos también incluye timbales, marimba, vibráfono y muchos otros instrumentos de percusión cromática. Además de magníficos efectos de reverberación y de coro que se pueden aplicar a juegos de batería completos, la unidad DTX-MULTI 12 también ofrece una unidad de efecto de variación que se puede usar para realzar voces individuales de muchas maneras interesantes.

Amplia selección de patrones

La unidad DTX-MULTI 12 ofrece 128 frases melódicas y rítmicas listas para usar (incluidas 3 demostraciones) denominadas patrones. Puede iniciar y detener patrones fácilmente. Sólo tiene que golpear los pads a los que están asignados para realzar la expresividad de sus interpretaciones. También puede grabar sus propias interpretaciones como patrones y asignárselas a pads para agregar cómodamente ritmos originales a sus juegos de batería.

Gran capacidad de ampliación mediante conector USB

Puede conectar fácilmente la unidad DTX-MULTI 12 a un ordenador a través del puerto USB TO HOST y un cable USB (el cable USB se vende aparte). Esto ofrece un nivel muy superior de rendimiento y velocidad al grabar interpretaciones y realizar muchos otros procesos de producción musical mediante software de ordenador de estación de trabajo de audio digital (DAW) como Cubase AI, incluido con DTX-MULTI 12.

Un puerto USB TO DEVICE permite conectar dispositivos de memoria USB para un intercambio de datos flexible. De esta manera puede almacenar los ajustes de la unidad DTX-MULTI 12 en un dispositivo de este tipo como archivos de ordenador estándar; también puede importar archivos de audio WAV o AIFF de un dispositivo de memoria USB y asignárselos a pads individuales para añadir un toque único y muy personal a sus interpretaciones.

Activación versátil para ampliar las posibilidades musicales

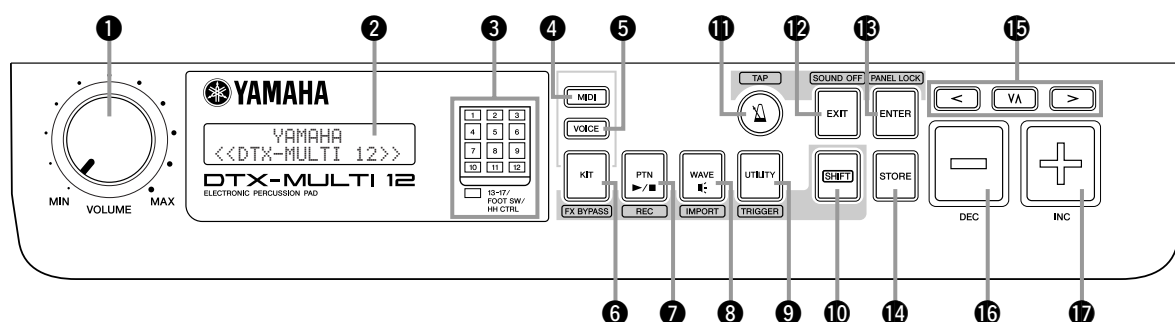
Con la función Stack (Apilar), cada pad puede producir hasta cuatro sonidos distintos; por su parte, la función Alternate (Alternar) activa sonidos distintos cada vez que se golpea un pad. Además, puede ajustar el instrumento de forma que seleccione distintos sonidos automáticamente basándose en la fuerza con la que se golpee el pad correspondiente o en respuesta a la activación del interruptor de pedal. También se puede ajustar la unidad DTX-MULTI 12 de forma que se silencien los sonidos cuando se presiona con la mano en el pad y se produzcan distintos sonidos cuando se presiona el pad con la mano a la vez que se golpea. Y no está limitado a los palillos. La unidad DTX-MULTI 12 se puede ajustar fácilmente para permitir una amplia variedad de estilos de interpretación con las manos.

Contenido

Contenido adicional del paquete.....	6
Características de la unidad DTX-MULTI 12	6
Nombres y funciones de componentes.....	8
Preparativos	10
Uso con baterías acústicas	10
Fuente de alimentación.....	10
Conexión de altavoces o auriculares	10
Conexión de otros equipos de sonido.....	10
Encendido de la unidad DTX-MULTI 12	11
Conexión de un dispositivo de memoria USB.....	11
Conexión de otros dispositivos MIDI.....	12
Conexión a un ordenador.....	13
Generar música con un ordenador	13
Configuración del control remoto de Cubase.....	15
Guía rápida	
Producir sonidos con los pads	16
Escuchar patrones	20
Crear sus propios patrones.....	21
Guardar los datos en un dispositivo de memoria USB.....	23
Importación de archivos de audio	25
Referencia	
Diseño interno	27
Bloques funcionales	27
Pads y señales de activador	28
Sonidos producidos con los pads	31
Estructura del juego	32
Efectos	36
Memoria interna	42
Operaciones básicas	44
Área de ajustes KIT (KIT).....	46
Estructura del área de ajustes KIT.....	46
Select Kit (Selección de juego)	47
Volumen, tempo y nombre del juego	47
Niveles de transmisión de efecto	48
Configuración del efecto de variación	48
Configuración del efecto de coro	49
Configuración del efecto de reverberación	50
Otros ajustes del juego de batería	51
Gestión de juegos	53
Área de ajustes VOICE (VCE)	55
Estructura del área de ajustes VOICE	55
Selección de voz	56
Afinación, volumen, y efecto panorámico de voz.....	57
Timbre de voz	58
Niveles de transmisión de efecto	59
Otros ajustes relacionados con las voces.....	60
Área de ajustes MIDI (MIDI).....	61
Estructura del área de ajustes MIDI	61
Seleccionar tipo de mensaje	62
Interruptores de destino MIDI.....	66
Otros ajustes MIDI.....	67
Área de ajustes WAVE (Onda) (WAVE)	69
Estructura del área de ajustes WAVE.....	69
Selección y reproducción de ondas	70
Modo de reproducción, puntos de recorte y nombre	70
Otras tareas relacionadas con ondas.....	71
Estado de la memoria de ondas.....	73
Área de ajustes PATTERN (PTN).....	74
Estructura del área de ajustes PATTERN.....	74
Select Pattern (Seleccionar patrón)	75
Bucles, tempo y nombres de patrón.....	75
Ajustes MIDI para patrones.....	76
Cuantización y gestión de patrones	78
Estado de memoria de patrones	81
Área de ajustes UTILITY (UTIL)	82
Estructura del área de ajustes UTILITY	82
Ajustes del sistema	83
Ajustes de pista clic.....	84
Ecuilización maestra	86
Utilidades para pads.....	88
Configuración de charles.....	89
Configuración MIDI del instrumento	90
Gestión de archivos.....	92
Reinicialización del instrumento	98
Área de ajustes TRIGGER (TRG).....	99
Composición del área de ajustes TRIGGER.....	99
Selección de configuración de activadores	100
Configuración de pads	100
Nombres de configuraciones de activadores	104
Copiar parámetros de activadores	104
Resolución de problemas.....	105
Mensajes que aparecen en pantalla.....	108
Especificaciones.....	110
Índice	111

Nombres y funciones de componentes

■ Panel frontal



1 Mando de volumen

Este mando controla el volumen principal (es decir, el volumen en las tomas de salida). Gire el mando hacia la derecha para aumentar el volumen o hacia la izquierda para reducirlo.

2 Pantalla

Esta pantalla LCD muestra información y datos necesarios para el funcionamiento.

3 Indicador de pads

Esta matriz de LED muestra los pads que han sido golpeados y están produciendo sonido actualmente. Los números mostrados, del 1 al 12, corresponden a los doce pads principales y a los pad periféricos del instrumento. Además, la luz [13-17] se enciende al tocar los pads de ampliación (se venden aparte), que se conectan a través de las tomas PAD en el panel posterior, o en respuesta a señales de un interruptor de pedal o un controlador de charles (se vende aparte), que se conectan respectivamente a las tomas FOOT SW y HI-HAT CONTROL del panel posterior.

NOTA

- Antes de usar la unidad, asegúrese de quitar la película transparente aplicada al panel de indicadores para protegerlo durante el transporte.

4 Botón [MIDI]

Este botón se usa para acceder al área de ajustes de MIDI (consulte la página 61). También se usa para activar y desactivar la función Cubase Remote. Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [MIDI]. Cuando se activa esta función, los botones del panel frontal de la unidad DTX-MULTI 12 se pueden usar para controlar las operaciones de Cubase (consulte la página 15).

5 Botón [VOICE] (voz)

Este botón se usa para acceder al área de ajustes de voz (consulte la página 55).

6 Botón [KIT] (juego)

Este botón se usa para acceder al área de ajustes del juego de batería (consulte la página 46). También se usa para activar y desactivar los efectos aplicados al juego de batería actual. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [KIT] (consulte la página 83).

7 Botón [PTN] (patrones)

El botón Pattern se usa para acceder al área de ajustes de patrones (consulte la página 74). También se usa para activar el modo de grabación. Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [PTN] (consulte la página 21).

8 Botón [WAVE] (onda)

Este botón se usa para acceder al área de ajustes de onda (consulte la página 69). También se usa para abrir la página Import (Importación). Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [WAVE] (consulte la página 25).

9 Botón [UTILITY] (utilidad)

Este botón se usa para acceder al área de ajustes de utilidades (consulte la página 82). También se usa para acceder al área de ajustes de activador. Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [UTILITY] (consulte la página 99).

10 Botón [SHIFT] (cambio)

Mantenga pulsado este botón y pulse otro botón para acceder al área de ajustes o a la función indicada encima o debajo de él.

11 Botón [A]

El botón Click-track (pista clic) se usa para iniciar y detener la pista clic (metrónomo) integrada. También se usa para activar la función Tap Tempo (Ajuste del tempo). Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [A].

12 Botón [EXIT]

Las páginas de ajuste de parámetros de cada área de ajustes se disponen en una estructura jerárquica. Pulse este botón para salir de la página actual y retroceder un paso hacia la parte superior del área de ajustes. También se usa para desactivar instantáneamente todo el sonido. Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [EXIT].

13 Botón [ENTER] (entrar)

Este botón se usa para ejecutar procesos y confirmar valores. También se usa para activar la función Panel Lock (bloqueo de panel) con el fin de bloquear y desbloquear el panel frontal. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [ENTER]. De esta manera, se puede desactivar el panel frontal durante las interpretaciones para evitar cambios accidentales de los ajustes. Aunque la función Panel Lock esté activada, se pueden usar los botones [KIT] y [VOICE] para acceder a las áreas de ajustes correspondientes; sin embargo, sólo se podrá cambiar el juego actual con los botones [-/DEC] y [+ /INC] o confirmar visualmente la voz asignada para pads golpeados. Para comprobar las voces con la función Panel Lock activada, pulse el botón [VOICE].

14 Botón [STORE] (almacenar)

Este botón se utiliza para almacenar ajustes y otros datos en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12. El botón se iluminará siempre que haya parámetros modificados sin almacenar.

15 Botones [<] [VA] [V>]

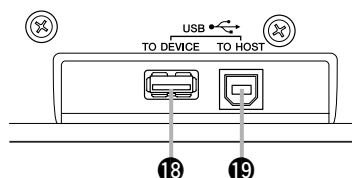
- Estos botones de selección se usan para desplazarse por las páginas de ajuste de parámetros y por los parámetros de las distintas áreas de ajustes.
- También se usan para activar el modo Input Lock (bloqueo de entrada). Para ello, debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [VA] (consulte la página 103).
- Con una página de ajuste de parámetros mostrada, puede ir a la primera página de ajuste de parámetros de la sección de parámetros anterior o siguiente del área de ajustes actual. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [<] o [V>].

16 Botón [-/DEC]

Este botón se usa al ajustar parámetros para reducir el valor sobre el que se encuentra el cursor. También puede reducir el valor seleccionado en incrementos de 10. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [-/DEC] o mantener pulsado el botón [-/DEC] a la vez que pulsa el botón [+ /INC].

17 Botón [+ /INC]

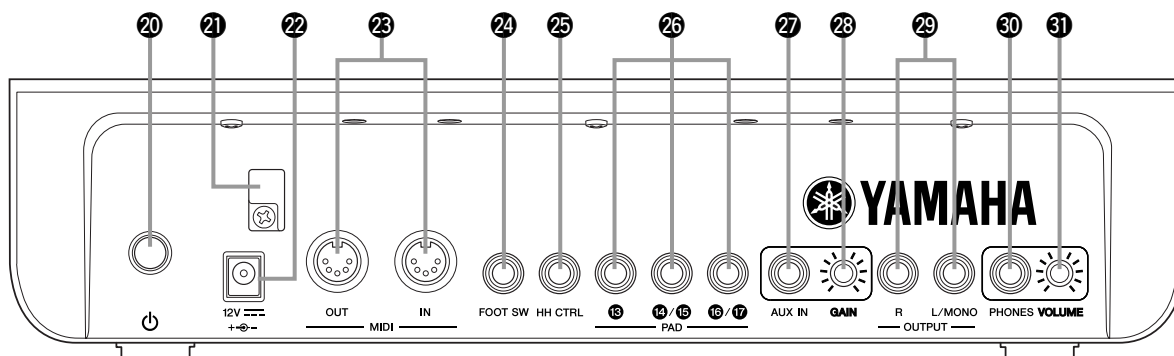
Este botón se usa al ajustar parámetros para aumentar el valor en la posición del cursor. También puede aumentar el valor seleccionado en incrementos de 10. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [+ /INC] o mantener pulsado el botón [+ /INC] a la vez que pulsa el botón [-/DEC].

■ Panel lateral**18 Puerto USB TO DEVICE**

Este puerto se usa para conectar un dispositivo de memoria USB (como una unidad flash o un disco duro externo) directamente o mediante un cable USB. Mediante esta conexión podrá guardar en el dispositivo de memoria USB los datos creados en la unidad DTX-MULTI 12 e importar ajustes, archivos de sonido, etc.

19 Puerto USB TO HOST

Este puerto se usa para conectar la unidad DTX-MULTI 12 a un ordenador mediante un cable USB. Esta conexión permite intercambiar datos MIDI entre el instrumento y el ordenador.

■ Panel posterior**20 Interruptor de encendido/en espera**

Use este interruptor para encender (■) y apagar (■) la unidad DTX-MULTI 12.

21 Sujetacables

Enrolle el cable del adaptador de alimentación en torno a este sujetacables para evitar una desconexión accidental al usar la unidad.

22 Terminal de entrada de CC

Conecte el cable del adaptador de alimentación (suministrado) a este terminal.

23 Conectores MIDI IN/OUT (entrada/salida MIDI)

El conector MIDI IN (entrada MIDI) se usa para recibir datos de control o interpretación de otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo, a través de un cable MIDI. Esta conexión permite reproducir el generador de tonos interno y controlar una gran variedad de parámetros mediante otro dispositivo MIDI. El conector MIDI OUT (salida MIDI) se usa para enviar datos de interpretación en forma de mensajes MIDI desde este instrumento a otros dispositivos.

24 Toma FOOT SW (interruptor de pedal)

La toma Foot Switch se usa para conectar un interruptor de pedal opcional (FC4, FC5, FC7, etc.) o un controlador de charles (HH65, etc.) a la unidad DTX-MULTI 12.

25 Toma HI-HAT CONTROL (controlador de charles)

La toma Hi-Hat Control se usa para conectar un controlador de charles opcional (HH65, etc.).

26 Tomas de pads (13 a 17)

Estas tomas de entrada de activador se usan para conectar pads opcionales. La toma de pad 13 es compatible con pads de tipo mono y estéreo (dos y tres zonas); las tomas de pad 14/15 y 16/17 son compatibles con pads de salida monoaural estándar (consulte la página 30).

27 Toma AUX IN (entrada auxiliar)

Las señales de audio externas pueden recibirse a través de esta toma estereofónica estándar. De esta manera, puede conectar un reproductor de MP3 o CD para reproducir música con sus canciones favoritas.

28 Mando GAIN (ganancia)

Use este mando para ajustar el nivel de ganancia del audio que entra a través de la toma AUX IN. Este ajuste puede ser necesario, ya que los dispositivos de audio externos emiten señales a muchos volúmenes distintos. Aumente la ganancia girando el mando en el sentido de las agujas del reloj. Para disminuirla, gire el mando en sentido contrario.

29 Tomas OUTPUT L/MONO y R

Use estas tomas para emitir mezclas estereofónicas de nivel de línea. Por ejemplo, puede conectar cada una de las tomas a las entradas izquierda y derecha de un mezclador o amplificador estéreo externo mediante cables de toma de audio monoaural. Para una salida monofónica, utilice sólo la toma L/MONO.

30 Toma PHONES (auriculares)

Use esta toma de audio estándar para conectar un par de auriculares estéreo.

31 Mando VOLUME (volumen)

Use este mando para ajustar el nivel de la salida de audio de la toma PHONES. Aumente el volumen girando el mando en el sentido de las agujas del reloj. Para disminuirlo, gire el mando en sentido contrario.

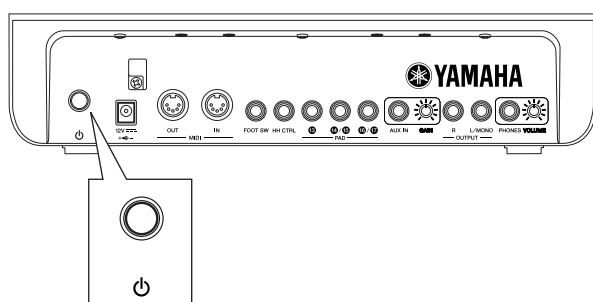
Preparativos

Uso con baterías acústicas

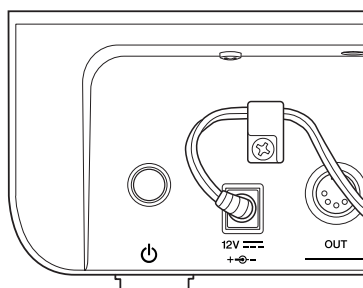
Si desea usar la unidad DTX-MULTI 12 con un conjunto de baterías acústicas, puede acoplar un dispositivo de sujeción de módulos MAT1 (se vende aparte) a la parte inferior de la unidad, de forma que se pueda montar cómodamente en un portatimbal o un soporte. Para ver más información acerca del montaje, consulte el manual de instrucciones del dispositivo MAT1.

Fuente de alimentación

- 1 Asegúrese de apagar el interruptor de encendido/en espera del panel posterior.



- 2 Conecte el cable de alimentación de CC del adaptador de alimentación (suministrado) al terminal DC IN del panel posterior. Para evitar que el cable se desenchufe accidentalmente, enróllelo alrededor del sujetacables.



ATENCIÓN

- Asegúrese de que el cable de alimentación no está doblado en exceso cuando lo enrrolle alrededor del sujetacables. Si el cable se dobla excesivamente, puede resultar dañado y ocasionar un riesgo de incendio.

- 3 Enchufe el cable de alimentación CA del adaptador en una toma de alimentación de CA o en otra toma de corriente eléctrica.

ADVERTENCIA

- Use únicamente el adaptador de alimentación suministrado. El uso con otros adaptadores puede dañar el instrumento, hacer que se sobrecaliente o crear un riesgo de incendio.
- Asegúrese de que la fuente de alimentación es la correcta para el adaptador de alimentación suministrado.
- La unidad DTX-MULTI 12 permanece cargada y consume una pequeña cantidad de corriente incluso cuando el interruptor de encendido/en espera está en la posición de apagado. Si no va a utilizar la unidad durante un período prolongado, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la fuente de alimentación.

Conexión de altavoces o auriculares

La unidad DTX-MULTI 12 no tiene altavoces integrados. Por ello, para poder escuchar el sonido que emite deberá conectar auriculares o un amplificador externo y altavoces. (Vea el diagrama de conexión de abajo.)

ATENCIÓN

- Siempre que realice una conexión, asegúrese de que las clavijas de los cables usados son las correspondientes a las tomas de salida de la unidad DTX-MULTI 12.

- Tomas OUTPUT L/MONO y R (tomas de audio monoaural estándar)

Use estas tomas para conectar el instrumento a un amplificador externo y altavoces, a fin de escuchar lo que toque. Si el amplificador tiene una sola toma de entrada, asegúrese de conectarla a través de la toma OUTPUT L/MONO.

- Toma PHONES (toma de auriculares estéreo estándar)

Use esta toma de audio para conectar un par de auriculares estéreo. El volumen de los auriculares se puede ajustar con el mando VOLUME del panel posterior.

ATENCIÓN

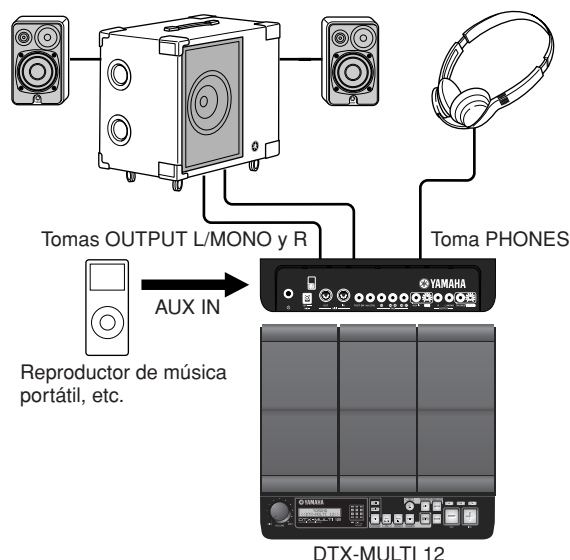
- Para prevenir la pérdida de oído, evite usar auriculares con un volumen alto durante períodos prolongados.

Conexión de otros equipos de sonido

Se puede mezclar la entrada de audio de un reproductor de MP3 o CD a través de la toma AUX IN con el sonido producido por la unidad DTX-MULTI 12 y emitir el resultado a través de las tomas OUTPUT (L/MONO y R) y PHONES. Esto le permitirá combinar fácilmente su interpretación con sus canciones favoritas. Si es necesario, puede ajustar el volumen de entrada con el mando GAIN.

Sistema de monitorización del juego de batería electrónica MS100DRJ o MS50DRJ, etc.

Auriculares

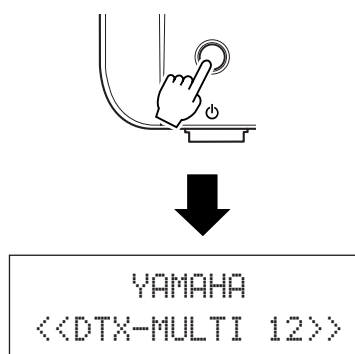


Encendido de la unidad DTX-MULTI 12

- 1 Tras conectar altavoces, un reproductor de audio o cualquier otro equipo necesario, baje completamente el volumen de la unidad DTX-MULTI 12 y de los demás dispositivos como precaución.

- 2 Pulse el  interruptor de encendido/en espera del panel posterior de la unidad DTX-MULTI 12 para encenderla.

Se mostrará la pantalla inicial, seguida de la página Select Kit (Seleccionar juego), del área de ajustes KIT.



Conexión de un mezclador u otros dispositivos MIDI

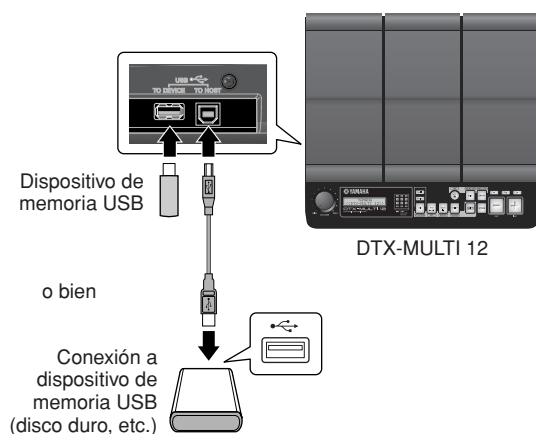
Asegúrese de bajar completamente el volumen de todos los dispositivos. A continuación, encienda los dispositivos de uno en uno, en el orden siguiente: ① controladores MIDI (dispositivos maestros), ② receptores MIDI (dispositivos esclavos), ③ equipos de audio (mezcladores, amplificadores, altavoces, etc.).

NOTA

- Al apagar el sistema, primero baje completamente el volumen de cada dispositivo de audio y, a continuación, apague los dispositivos de uno en uno, en orden inverso al anterior (es decir, empezando por los equipos de audio).

Conexión de un dispositivo de memoria USB

Puede conectar un dispositivo de memoria USB en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral de la unidad DTX-MULTI 12.



Precauciones al utilizar el puerto USB TO DEVICE

Siempre que conecte un dispositivo USB a través del puerto USB TO DEVICE, asegúrese de manipularlo con cuidado y observe las siguientes precauciones importantes.

NOTA

- Para obtener más detalles acerca de cómo usar el dispositivo USB, consulte el manual de instrucciones de dicho dispositivo.

Dispositivos USB compatibles

Se pueden conectar a este instrumento unidades flash, discos duros externos y otros dispositivos de almacenamiento masivo compatibles con USB.

La unidad DTX-MULTI 12 no admite necesariamente todos los dispositivos de memoria USB comerciales disponibles y Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de todos los dispositivos que se adquieran. Antes de comprar un dispositivo USB para utilizarlo con el instrumento, consulte con su distribuidor Yamaha o con un distribuidor autorizado de Yamaha (consulte la lista al final del manual de instrucciones) o visite esta página web: <http://dtxdrums.yamaha.com>

NOTA

- No se pueden utilizar otros dispositivos USB, como el teclado o el ratón de un ordenador.

Conexión de un dispositivo de memoria USB

Antes de conectar un dispositivo de memoria USB, asegúrese de que el conector encaja en el puerto USB TO DEVICE del instrumento y que ambos están orientados en la misma dirección.

Este puerto es compatible con el estándar USB 1.1; sin embargo, también puede conectar y usar dispositivos de memoria USB 2.0. Debe tenerse en cuenta que, en este caso, los datos se transferirán a la velocidad de USB 1.1.

Uso de un dispositivo de memoria USB

Si conecta un dispositivo de memoria USB, podrá guardar los datos que haya creado e importar ajustes y datos de audio.

NOTA

- Aunque se pueden usar unidades de CD-R y CD-RW de tipo USB para cargar datos en el instrumento, estas unidades no se pueden utilizar para guardar datos directamente. Sin embargo, se pueden transferir datos a un ordenador con una unidad CD-R o CD-RW para grabarlos en discos de estos tipos.

Formateo de dispositivos de memoria USB

Algunos tipos de dispositivos de memoria USB deben ser formateados antes de poder ser utilizados en el instrumento. Para obtener más información acerca de cómo formatear estos dispositivos, consulte la página 97.

ATENCIÓN

- Cuando se formatea un dispositivo de memoria USB, se borran de forma irreversible todos los datos que contiene. Por ello, antes de formatear un dispositivo debe asegurarse de copiar los datos importantes a otra ubicación.

● Protección contra escritura

Algunos tipos de dispositivo de memoria USB se pueden proteger contra escritura para evitar que se borren los datos de forma accidental. Si el dispositivo de memoria USB contiene datos importantes, se aconseja que utilice la función de protección contra escritura para evitar posibles pérdidas accidentales. Cuando desee guardar datos en este dispositivo deberá desactivar la función de protección contra escritura.

⚠ ATENCIÓN

- Si usa un dispositivo de memoria USB con su propia fuente de alimentación, evite encenderlo y apagarlo repetidamente. También debe evitar conectar y desconectar frecuentemente los cables USB. Si no se observa esta precaución, la unidad DTX-MULTI 12 podría bloquearse y dejar de funcionar.
- Nunca apague un dispositivo de memoria USB conectado o la unidad DTX-MULTI 12, ni desconecte el dispositivo de memoria mientras se accede al mismo en el área de ajustes UTILITY para guardar, cargar o eliminar datos, o para formatear. De no observarse esta precaución, los datos del dispositivo de memoria USB o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados.

Conexión de otros dispositivos MIDI

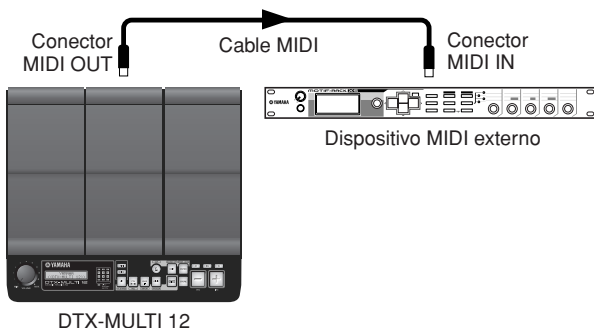
Puede usar cables MIDI estándar (se venden aparte) para conectar otros dispositivos MIDI a través de los conectores MIDI IN y MIDI OUT. Si se conectan de esta manera, puede usar la unidad DTX-MULTI 12 para controlar sintetizadores y otros módulos de sonido. Mientras, se puede usar el generador de tonos interno del instrumento con otros dispositivos MIDI conectados. Éstas y muchas otras funciones MIDI permiten abarcar un espectro más amplio de posibilidades de interpretaciones y grabaciones.

NOTA

- Además de los dos conectores MIDI integrados, también se puede usar el puerto USB TO HOST para intercambiar datos MIDI. La opción de usar los conectores MIDI o el puerto USB TO HOST para este fin se selecciona en la página MIDI In/Out de la sección MIDI del área de ajustes UTILITY (consulte la página 91).

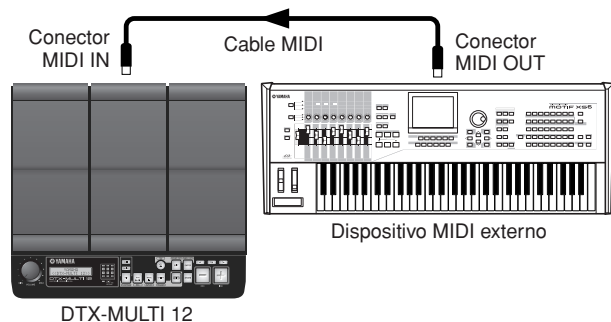
■ Para controlar un módulo de sonido o un sintetizador

Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT de DTX-MULTI 12 con el conector MIDI IN del dispositivo que desea controlar o tocar.



■ Para controlar la unidad DTX-MULTI 12 desde otro dispositivo MIDI

Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN de DTX-MULTI 12 con el conector MIDI OUT del dispositivo controlador.



● Sincronización con otros dispositivos MIDI (Dispositivo maestro y dispositivos esclavos)

La reproducción de patrones en la unidad DTX-MULTI 12 se puede sincronizar con la reproducción en un dispositivo MIDI externo. Este instrumento y otros dispositivos MIDI usan un reloj interno para controlar el tempo de la reproducción, y cuando se sincronizan dos de estos dispositivos, es necesario especificar qué reloj usarán ambos. El dispositivo configurado para usar su propio reloj interno se utiliza como referencia para todos los dispositivos conectados y se conoce como el instrumento “maestro”.

Los dispositivos conectados para usar un reloj externo se denominan “esclavos”. Por ejemplo, si los dispositivos están conectados de la manera indicada arriba y usted desea grabar datos de reproducción de un dispositivo MIDI externo como un patrón en la unidad DTX-MULTI 12, tendrá que establecer el dispositivo MIDI externo como maestro; además, debe configurar la unidad DTX-MULTI 12 de forma que use un reloj externo para la sincronización. Para ello, primero debe pulsar el botón [UTILITY] para acceder al área de ajustes UTILITY, desplazarse a la sección MIDI (UTIL6) mediante los botones [<]/[>] y pulsar el botón [ENTER]. A continuación, desplácese a la página MIDI Sync (Sincronización MIDI) (UTIL6-6) mediante los botones [<]/[>] y establezca el valor del parámetro MIDI Sync en “ext” o “auto”.

```
UTIL6-6  <MIDI>
MIDI Sync=ext
o bien auto
```

NOTA

- El parámetro MIDI Sync está establecido en “auto” por defecto.

Conexión a un ordenador

Aunque DTX-MULTI 12 ya es un instrumento potente y versátil, conectarlo a un ordenador a través de un cable USB le proporciona una mayor capacidad y versatilidad. Cuando se conecta de esta manera, se pueden transferir datos MIDI libremente entre el instrumento y el ordenador. En esta sección se describe cómo realizar las conexiones necesarias.

NOTA

- Como la unidad DTX-MULTI 12 no tiene altavoces integrados, para poder escuchar el sonido que emite deberá conectar auriculares o un amplificador externo y altavoces. Para más detalles, consulte la página 10.
- No se suministra un cable USB. Para conectar la unidad a un ordenador debe usar un cable A-B USB que no mida más de 3 metros.

1 Descargue en su ordenador la versión más reciente del controlador USB-MIDI desde la siguiente página web. Tras hacer clic en el botón Download (Descargar), guarde el archivo comprimido en la ubicación que desee y descomprímalo.

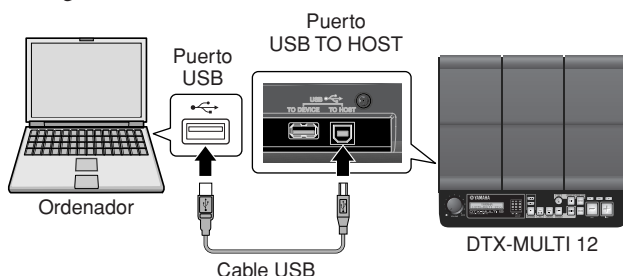
http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

NOTA

- En esta página web también se incluye información sobre los requisitos del sistema.
- El controlador USB-MIDI podría ser modificado y actualizado sin previo aviso. Antes de instalarlo, visite la página web anterior para consultar la información relacionada más reciente y asegurarse de que tiene una versión actualizada.

2 Instale el controlador MIDI USB en el ordenador.

Para obtener instrucciones de instalación, consulte la guía suministrada con el instalador del controlador. Cuando la guía indique que debe conectar el producto Yamaha al ordenador, hágalo de la manera indicada a continuación.



3 Para permitir el intercambio de datos MIDI a través del puerto USB TO HOST, pulse el botón [UTILITY] para acceder al área de ajustes UTILITY y, a continuación, vaya a la página MIDI In/Out (UTIL6-9).

```
UTIL6-9  <MIDI>
MIDI IN/OUT=MIDI
```

4 Establezca el parámetro MIDI IN/OUT en "USB" (mediante el botón [+ / INC] si es necesario).

```
UTIL6-9  <MIDI>
MIDI IN/OUT=USB
```

5 Pulse el botón [STORE] para memorizar esta configuración.



■ Precauciones al utilizar el puerto USB TO HOST

Al conectar la unidad a un ordenador a través del puerto USB TO HOST, tenga en cuenta las precauciones que se indican a continuación. De lo contrario, el ordenador podría bloquearse y los datos podrían perderse o resultar dañados. Si el ordenador o la unidad DTX-MULTI 12 se bloquean, reinicie la aplicación que esté utilizando, reinicie el ordenador o bien apague y vuelva a encender el instrumento.

⚠ ATENCIÓN

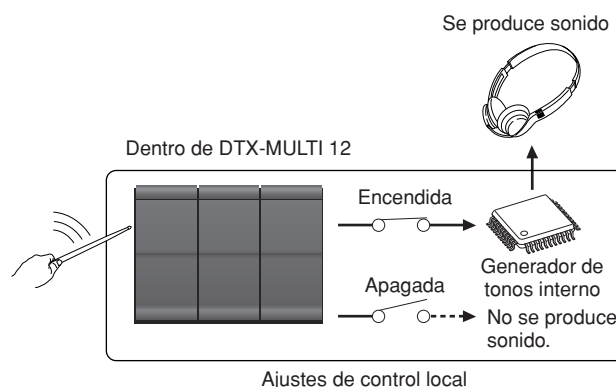
- Utilice un cable A-B USB que no mida más de 3 metros.
- Antes de conectar la unidad al ordenador a través del puerto USB TO HOST, salga de cualquiera de los modos de ahorro de energía (suspensión, en espera, etc.) que pudiesen estar activados en el ordenador.
- Conecte el ordenador a través del puerto USB TO HOST antes de encender la unidad DTX-MULTI 12.
- Asegúrese de realizar siempre los pasos siguientes antes de encender o apagar el instrumento y de conectar o desconectar el cable USB.
 - Salga de todas las aplicaciones.
 - Asegúrese de que no se están transfiriendo datos desde la unidad DTX-MULTI 12. (Se transmiten datos al golpear los pads o al reproducir patrones.)
- Cuando el instrumento está conectado a un ordenador, deje transcurrir al menos 6 segundos entre el encendido y apagado del instrumento, y entre la conexión y desconexión del cable USB.

Generar música con un ordenador

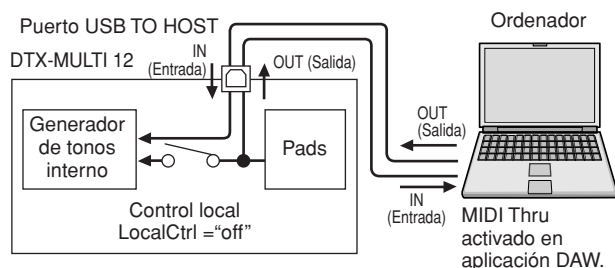
■ Grabación de datos de interpretación de DTX-MULTI 12 mediante una aplicación DAW

En la siguiente sección se describe la manera de grabar interpretaciones mediante una aplicación DAW que se ejecuta en un ordenador conectado.

Normalmente, al tocar para grabar en un ordenador, los datos de interpretación producidos al golpear los pads se envían primero al ordenador y después se devuelven al instrumento para reproducir su generador de tonos interno. Si el control local de la unidad DTX-MULTI 12 está activado (a través de la página Local Control (UTIL6-5) del área UTILITY), los datos de interpretación también se enviarán directamente al generador de tonos y, en consecuencia, los datos directos y los devueltos se superpondrán, por lo que sonará como si se golpearan los pads dos veces.



La mayoría de las aplicaciones DAW permiten activar MIDI Thru (transmisión MIDI) y, por tanto, configurar el sistema de la manera mostrada a continuación, con el control local de la unidad DTX-MULTI 12 desactivado y la aplicación DAW devolviendo datos de interpretación al generador de tonos. De esta manera se pueden grabar las interpretaciones cómodamente sin oír cada golpe dos veces.

**NOTA**

- DAW es la abreviatura de estación de trabajo de audio digital. Las aplicaciones DAW, como Cubase, se usan para grabar, editar y mezclar audio y datos MIDI en un ordenador.

A continuación se describe el ajuste de parámetros para grabar interpretaciones, primero en el mismo instrumento y después en la aplicación DAW.

● Ajustes de DTX-MULTI 12

Desactive el control local como se indica a continuación.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al área de ajustes UTILITY, desplácese a la sección MIDI (UTIL6) mediante los botones [<]/>] y pulse el botón [ENTER].**

```
UTIL6
MIDI
```

- 2 Vaya a la página Local Control (UTIL6-5) mediante los botones [<]/>].**

```
UTIL6-5 <MIDI>
LocalCtrl=on
```

- 3 Establezca el parámetro LocalCtrl en "off" (use el botón [-/DEC] si es necesario).**

```
UTIL6-5 <MIDI>
LocalCtrl=off
```

- 4 Pulse el botón [STORE] para memorizar esta configuración.**

Con el control local desactivado de esta manera, los datos de interpretación producidos al golpear los pads no se enviarán al generador de tonos interno.

● Ajuste de los parámetros de la aplicación DAW

En la aplicación DAW, active MIDI Thru. Este ajuste garantiza que cuando se graben datos de interpretación en una pista de la aplicación, también se devuelvan al sistema MIDI externo.

Por ejemplo, suponga que la aplicación DAW está grabando los datos de interpretación en la Pista 3. Suponga también que se ha establecido el Canal MIDI 1 para los datos de interpretación devueltos. Si ahora se activa MIDI Thru para la Pista 3, la aplicación DAW devolverá los datos de interpretación a la unidad DTX-MULTI 12 a medida que se graban, y el generador de tonos interno del instrumento sonará como si se estuviera tocando directamente (en el Canal 1).

NOTA

- Para obtener más detalles acerca de cómo activar MIDI Thru, consulte el manual de instrucciones de la aplicación DAW.
- Si el control local en la unidad DTX-MULTI 12 y MIDI Thru en la aplicación DAW están desactivados, no se enviarán datos de interpretación al generador de tonos interno, ni directa ni indirectamente. En consecuencia, no se producirá ningún sonido.

■ Tocar la unidad DTX-MULTI 12 con datos MIDI de una aplicación DAW

Como se describe a continuación, puede ajustar la unidad DTX-MULTI 12 para que funcione como un generador de tonos multitimbre para la aplicación DAW. De esta manera, puede integrar fácilmente el generador de tonos MIDI de alta calidad del instrumento en su configuración de producción musical. Para más información sobre cómo conectar la unidad DTX-MULTI 12 al ordenador, consulte la página 13.

- 1 Ajuste cada una de las pistas de la aplicación DAW para que emitan sus datos MIDI a la unidad DTX-MULTI 12.**
- 2 Reproduzca los datos de interpretación MIDI con la aplicación DAW.**

Configuración del control remoto de Cubase

DTX-MULTI 12 puede usar una función especial para actuar como un controlador remoto de Cubase. Por ejemplo, puede controlar el transporte de Cubase, activar o desactivar su metrónomo, y controlar diversas funciones desde el panel frontal del instrumento, lo que aumentará de forma considerable la eficiencia de su flujo de trabajo de producción musical.

■ Ajustes del ordenador

Al ajustar por primera vez el control remoto de Cubase debe realizar los pasos siguientes para configurar el ordenador correctamente.

1 Descargue la versión más reciente de la Extensión de DTX-MULTI 12 desde la siguiente página web.

Guarde el archivo comprimido en la ubicación que desee y, a continuación, descomprímalo.
<http://dtxdrums.yamaha.com>

NOTA

- Asegúrese de que está instalado en su ordenador el controlador MIDI USB más reciente (consulte la página 13).
- En esta página web también se incluye información sobre los requisitos del sistema.
- La Extensión de DTX-MULTI 12 podría ser modificada y actualizada sin previo aviso. Antes de instalarlo, visite la página web anterior para consultar la información relacionada más reciente y asegurarse de que tiene una versión actualizada.

2 Ejecute la Extensión de DTX-MULTI 12 descomprimida para llevar a cabo el procedimiento de instalación requerido. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones incluido en el paquete descargado.

■ Ajustes de DTX-MULTI 12

Siempre que se vaya a utilizar la función Cubase Remote, deberán completarse los pasos siguientes en la unidad DTX-MULTI 12.

1 En el área de ajustes UTILITY, vaya a la página MIDI In/Out (UTIL6-9) y establezca MIDI IN/OUT en "USB".

UTIL6-9 <MIDI>
MIDI IN/OUT=USB

2 Asegúrese de que la unidad DTX-MULTI 12 está conectada al ordenador correctamente y después inicie Cubase.

Para más información sobre la conexión, consulte la página 13.

3 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [MIDI].

Se mostrará el mensaje "Cubase Remote" para confirmar que se ha activado la función.

<< Cubase >>
<< Remote >>

NOTA

- Cuando se activa el modo Cubase Remote, se iluminan los botones del panel frontal que se pueden usar.

4 Para desactivar el modo Cubase Remote, mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [MIDI].

■ Funciones de botones en modo Cubase Remote

NOTA

- Para obtener más información sobre el funcionamiento del modo Cubase Remote, consulte el manual de instrucciones incluido en el paquete descargado.

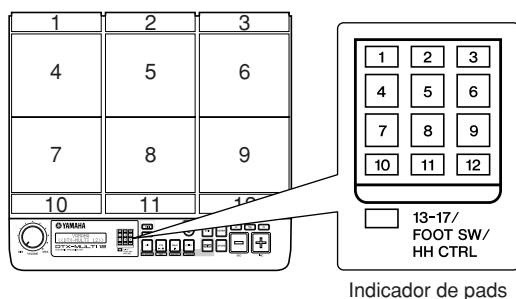
Botón	Funcionamiento
[SHIFT] + [MIDI]	Activa y desactiva la función Cubase Remote.
[KIT]	Abre la ventana VSTi.
[PTN]	Inicia y detiene la reproducción.
[SHIFT] + [PTN]	Inicia la grabación.
[-/DEC], [+ /INC]	Aumenta o disminuye un valor predeterminado en una unidad.
[<]	Rebobina el transporte (REW).
[>]	Hace avanzar rápidamente el transporte (FF).
[VA]	Devuelve el transporte al principio de la canción (TOP).
	Activa y desactiva la pista clic.

Producir sonidos con los pads

En esta sección se explica la técnica básica para tocar los pads con baquetas (se venden por separado) y después se explica la manera de seleccionar diversos juegos (conjuntos de sonidos de pads) para que pueda empezar a disfrutar de su unidad DTX-MULTI 12 lo antes posible.

Nombres de los pads

Como se indica a continuación, los números 1 a 12 están asignados a los pads integrados. Estos números también se muestran en las posiciones correspondientes del indicador de pads, y se iluminan cuando se golpea el pad asociado.



⚠ ATENCIÓN

- No coloque los dedos en los huecos entre los pads 1 a 3 y la caja de plástico del instrumento. De no observarse esta precaución, corre peligro de hacerse daño en los dedos por aplastamiento.

Golpear los pads

Al tocar los pads 4 a 9 (es decir, los pads principales), procure golpearlos en el centro con la punta de la baqueta.

● Tocar los pads 4 a 9



En cambio, al tocar los pads 1 a 3 y 10 a 12 (es decir, los pads periféricos), procure golpearlos en el centro con la parte anterior a la punta de la baqueta.

● Tocar los pads 1 a 3 y 10 a 12



También puede ajustar la sensibilidad de los pads para tocarlos con las manos (consulte la página 19).



NOTA

- Los sonidos de batería y otros sonidos individuales del instrumento se denominan en conjunto voces predefinidas y se pueden asignar frases rítmicas o musicales denominadas patrones a cada uno de los pads. Siempre que golpee un pad que tenga un patrón asignado, el patrón se reproducirá una sola vez (si es un patrón simple) o se repetirá (si es un patrón en bucle), y se iluminará el indicador del pad correspondiente. Si se vuelve a golpear un pad que reproduce un patrón en bucle, se detendrá la reproducción del patrón y se apagará el indicador.
- Si se asignan patrones en bucle a varios pads y no sabe cuáles se están reproduciendo en ese momento, puede mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [EXIT] para silenciar toda la salida de sonido.
- Si golpea un pad con demasiado poca fuerza o muy cerca de un borde o una esquina, es posible que no se ilumine el indicador correspondiente.

■ Silenciamiento

El silenciamiento es la acción de colocar una mano sobre un instrumento de percusión golpeado para silenciarlo, y los pads de la unidad DTX-MULTI 12 admiten esta técnica de interpretación. Además, si hay varios sonidos asignados a un pad, también puede usar el silenciamiento para cambiar de un sonido a otro, a fin de lograr interpretaciones más expresivas.

NOTA

- Para obtener información sobre cómo cambiar de sonido mediante silenciamiento, consulte la página 51.

Selección de un juego predefinido

El término “juego” hace referencia a un conjunto de sonidos (es decir, voces predefinidas, ondas y patrones) que se producen al golpear cada uno de los. La unidad DTX-MULTI 12 incluye una gran cantidad de juegos predefinidos preparados específicamente. Puede usar el procedimiento descrito anteriormente para seleccionar diversos juegos y disfrutar de los impactantes sonidos que puede producir el instrumento.

NOTA

- Las pantallas mostradas en este manual de instrucciones sólo deben utilizarse como orientación para el aprendizaje y es posible que no se ajusten completamente a las de la unidad DTX-MULTI 12.

1

Pulse el botón [KIT] para abrir la página Select Kit.

Se iluminará el botón [KIT].



KIT1
P001:PercsMaster

2

Use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar un nuevo juego de batería.

Pruebe a tocar cada uno de los pads con distintos tipos de juego.

NOTA

- Se han configurado varios juegos predefinidos para tocar con las manos. Si selecciona uno de estos juegos, se mostrará un icono de una mano en la pantalla, como se indica a continuación.

● Juego apropiado para tocar con las manos

KIT1 
P001:PercsMaster

- Los juegos cuyo nombre está formado por un número precedido por la letra “U” son juegos de usuario (es decir, juegos definidos por el usuario). Con estos juegos puede crear y guardar sus propias colecciones de voces predefinidas, patrones y ondas.

● Juego definido por el usuario

KIT1
U001:User Kit

Comienza con la letra “U”

Asignar voces predefinidas a los pads

En el siguiente ejemplo sencillo se crea un juego de usuario sustituyendo uno de los sonidos asignados a los pads de un juego predefinido. En concreto, se asignará una voz al pad 4 del juego seleccionado y después se guardará el juego resultante en el juego de usuario U001, que está vacío.

- 1 Pulse el botón [KIT] para abrir la página Select Kit.



KIT1
P001:PercsMaster

- 2 Use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar el juego con el que desea trabajar.



KIT1
P009:Oak Custom

- 3 Pulse el botón [VOICE] para abrir la página Select Voice.



VCE01 -00-
Cy013:Thin16E9

4

Golpee el pad 4 para seleccionarlo y cambiar el número de pad mostrado a -00-.

Como alternativa, puede mover el cursor parpadeante al número de pad y después cambiarlo de -00- a -00- mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC].



Número de pad

VCE01 -00-
Tn001:OakCtm H

5

Seleccione la voz que desea asignar al pad 4.

Mueva el cursor parpadeante al primer parámetro de la izquierda desde la fila de texto inferior y use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar la categoría y el número de voz de la voz que desea asignar.

VCE01 -00-
Sn004:MapleCtm

Número de voz Nombre de voz
Categoría de voz

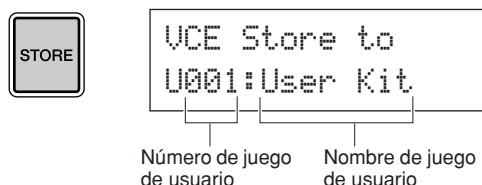
Categorías de voz

Las voces similares se agrupan en categorías de voz. Además de instrumentos melódicos, como tímboles y marimbas, también puede seleccionar categorías de voces que contengan patrones predefinidos, patrones de usuario y ondas. Para obtener más información, consulte el folleto de la lista de datos.

6

Pulse el botón [STORE] y almacene el juego editado como un juego de usuario.

Como se muestra a continuación, seleccione el juego de usuario vacío U001 mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC] si es necesario y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

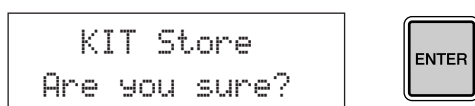


NOTA

- El botón [STORE] se iluminará siempre que haya ajustes modificados que no se han guardado en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12. Cuando se guarden los ajustes modificados, el botón se apagará.

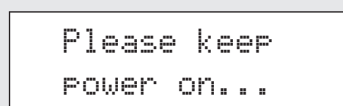
7

Cuando se le pida que confirme que desea almacenar el juego, pulse el botón [ENTER] para continuar.



⚠ ATENCIÓN

- Se mostrará el mensaje "Please keep power on..." (Mantenga el instrumento encendido) mientras se guardan los datos. Es muy importante no apagar la unidad DTX-MULTI 12 mientras este mensaje esté visible. Si apaga el instrumento durante esta operación, se perderán los datos de todos los juegos de usuario de manera irreversible.



8

Con el pad de usuario U001 seleccionado, golpee el pad 4 para escuchar la voz que le ha asignado.

■ Capas

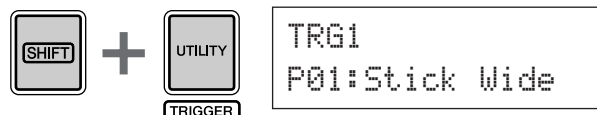
Puede usar la función Layer (Capa) para asignar varias voces diferentes a un solo pad o controlador externo. Puede configurar un máximo de cuatro capas (A–D) por pad, lo que significa que cada pad puede tocar hasta cuatro voces distintas. Además se pueden usar varios modos de reproducción distintos con las voces asignadas a las capas. Por ejemplo, estas voces se pueden activar simultáneamente, se puede tocar una diferente cada vez que se golpea el pad o se puede alternar su activación y desactivación en golpes sucesivos. Encontrará más información sobre las capas en la página 32.

■ Tocar con las manos

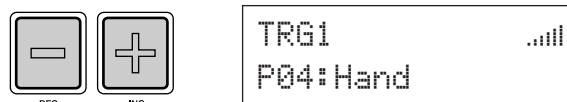
La unidad DTX-MULTI 12 incluye varios juegos predefinidos distintos para percusión manual, es decir, para tocar con las manos en lugar de usar baquetas. Como se describe a continuación, puede usar una configuración de activadores para ajustar la sensibilidad de los pads con el fin de tocar con las manos.

● Ajuste de la sensibilidad del pad para tocar con las manos

- Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [UTILITY] para acceder al área de ajustes Trigger (Activador). Se mostrará la página Select Trigger Setup.



- Use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar la configuración de activadores "P04: Hand" o "P05: Finger".



NOTA

- Siempre que seleccione un juego predefinido de percusión manual, la sensibilidad del pad (es decir, la configuración de activadores) cambiará automáticamente para adaptarlo a tocar con las manos.
- Unos niveles de sensibilidad de pad muy altos ofrecen mayor probabilidad de provocar un fenómeno denominado diafonía, consistente en que otros pads distintos del golpeado suenan a causa de vibraciones o interferencias entre pads.
- Para obtener más información sobre cómo ajustar configuraciones de activadores en el área de ajustes Trigger, consulte la página 99.

Escuchar patrones

La unidad DTX-MULTI 12 incluye de fábrica una amplia variedad de frases melódicas y rítmicas en forma de patrones predefinidos. Los tres primeros patrones predefinidos (♪P001 a ♪P003) se han configurado específicamente para ilustrar la variada gama de sonidos que la unidad DTX-MULTI 12 puede producir. Puede asignar libremente los patrones con número ♪P004 o superior a sus propios juegos de batería de usuario.

Escuchar patrones de demostración

1 Pulse el botón [PTN] para abrir la página Select Pattern.

Se iluminará el botón [PTN]. Los patrones de demostración están numerados de ♪P001 a ♪P003.



PTN1 ♪=120 4/4
♪P001: Demo 01

2 Vuelva a pulsar el botón [PTN] para iniciar la reproducción de un patrón de demostración.

El botón [PTN] parpadeará mientras se reproduce el patrón de demostración y se mostrará el nombre del patrón entre caracteres "<<" y ">>" en la fila de texto superior. En la fila inferior de texto se mostrará el nombre del juego que se está usando para reproducir el patrón de demostración.



<<Demo 01>>
P039: Orchestra

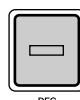
3 Para detener el patrón de demostración, pulse cualquier botón que no sea [SHIFT].

Escuchar patrones predefinidos

1 Pulse el botón [PTN] para abrir la página Select Pattern.

2 Use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar el patrón predefinido que desea escuchar.

Seleccione un patrón predefinido con el número ♪P004 o superior.



PTN1 ♪=120 4/4
♪P004: 80s Electo

3 Vuelva a pulsar el botón [PTN] para iniciar la reproducción de un patrón predefinido seleccionado.

El botón [PTN] parpadeará mientras se reproduce el patrón predefinido.



4 Para detener el patrón, pulse el botón [PTN] en la página Select Pattern (PTN1).

NOTA

- Si desea asignar un patrón predefinido a un pad, siga el procedimiento descrito en la página 18 y, en el paso 5, seleccione el patrón predefinido en lugar de una voz predefinida.

Crear sus propios patrones

La unidad DTX-MULTI 12 también le permite crear patrones de usuario grabando sus propias interpretaciones. Al igual que los patrones predefinidos, estos patrones de usuario se pueden reproducir y asignar libremente a pads.

Grabar su interpretación como un patrón

Siga los pasos siguientes para crear un patrón de usuario grabando una interpretación y asignárselo a continuación al Pad 6.

- 1** Pulse el botón [PTN] para acceder al área de ajustes Pattern y seleccione un patrón de usuario vacío mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC].

Los patrones de usuario vacíos se designan mediante "Empty Ptn".



PTN1 J=120 4/4
JU003:Empty Ptn

Nombre de patrón

⚠ ATENCIÓN

- Si selecciona un patrón de usuario que ya contiene datos, la interpretación se agregará a esos datos como resultado de la grabación. Si desea evitar esto, asegúrese de seleccionar un patrón de usuario vacío para la grabación.

NOTA

- Si selecciona para la grabación un patrón de usuario que ya contiene datos, al grabar puede agregar datos adicionales de interpretación a ese patrón.
- Se pueden combinar dos patrones existentes para crear un patrón de usuario nuevo (consulte la página 79).

- 2** Pulse el botón [KIT] para abrir la página Select Kit y use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar el juego de batería que desea usar para grabar el patrón.



KIT1
P001:PercsMaster

3

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [PTN] para activar el modo de grabación.

El botón [PTN] se pondrá de color rojo.



REC J=120 4/4
Meas=004 Q=J →

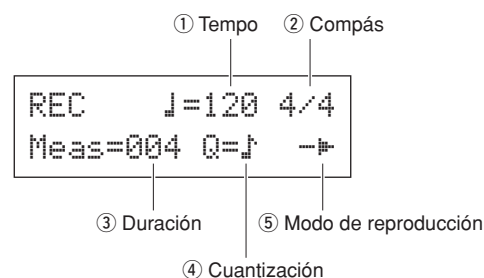
NOTA

- Si está seleccionado un patrón predefinido al activar el modo de grabación, la interpretación se grabará en un patrón de usuario vacío.

4

Ajuste las condiciones de grabación necesarias.

En la pantalla Record Mode (REC) puede ajustar el tempo y el compás de la pista clic que se debe reproducir al grabar, la duración del patrón en número de compases (o barras), así como otros parámetros importantes. Use los botones [<], [VΛ], y [>] para mover el cursor parpadeante al parámetro requerido y cambie el ajuste mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC].



- ① Tempo:** la velocidad del patrón en compases por segundo.
- ② Compás:** el compás del patrón que se va a grabar.
- ③ Duración:** la duración del patrón en número de compases.
- ④ Cuantización:** la presión de la corrección de sincronización para el patrón grabado.
- ⑤ Modo de reproducción:** el tipo de patrón que se va a grabar (simple o en bucle).

5

Presione el botón [PTN] (grabación) para iniciar la grabación.

La unidad DTX-MULTI 12 espera su entrada en dos compases. A continuación, grabe el patrón que desea al ritmo de la pista clic.

Compás que se está grabando actualmente



REC Meas= 001
Now Recording...

⚠ ATENCIÓN

- Si apaga la unidad DTX-MULTI 12 mientras está grabando, se podrían perder los datos de todos los patrones de usuario, por lo que esta acción debe evitarse.

6

La grabación finalizará automáticamente cuando se alcance el número de compases establecido como duración del patrón en el paso 4 anterior.

Se mostrará el mensaje "Please keep power on..." (Mantenga el instrumento encendido) durante un breve período de tiempo mientras se guardan los datos.

Please keep
power on...

⚠ ATENCIÓN

- Si apaga la unidad DTX-MULTI 12 mientras está visible el mensaje "Please keep power on...", se perderán los datos de todos los patrones de usuario, por lo que esta acción debe evitarse.

NOTA

- La grabación se puede detener en cualquier momento pulsando el botón [PTN]. Se almacenarán todos los datos de interpretación grabados hasta ese momento.
- Si en el paso 4 se seleccionó la reproducción en bucle, puede finalizar la grabación pulsando el botón [PTN].

7

Con la página Pad Assign en pantalla, golpee el pad 6 para mostrar el número de pad 00 y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Como alternativa, puede usar los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar 00 en esta página.

REC
PadAssign=00

Número de pad

NOTA

- Si ajusta PadAssign en "off", el patrón grabado no se asignará a ningún pad.
- Aunque puede asignar libremente el patrón grabado a un pad en cualquier momento, es mejor usar un pad del juego de batería seleccionado en el paso 1. Si se lo asigna a un pad de otro juego, es posible que el patrón no suene como cuando se grabó.

8

Pulse el botón [KIT] para acceder al área de ajustes KIT.



KIT1
P001:PercsMaster

9

Pulse el botón [STORE] y almacene el juego actual y su nueva asignación de patrón como un juego de usuario.

Como se muestra a continuación, seleccione un juego de usuario vacío mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



UCE Store to
U001:User Kit

Número de juego
de usuario

Nombre de juego
de usuario

10

Cuando se le pida que confirme que desea almacenar el juego, pulse el botón [ENTER] para continuar.

KIT Store
Are you sure?



⚠ ATENCIÓN

- Se mostrará el mensaje "Please keep power on..." (Mantenga el instrumento encendido) mientras se guardan los datos. Es muy importante no apagar la unidad DTX-MULTI 12 mientras este mensaje esté visible. Si apaga el instrumento durante esta operación, se perderán los datos de todos los juegos de usuario de manera irreversible.

Please keep
power on...

11

Tras seleccionar el juego de batería almacenado, golpee el pad 6 para escuchar el patrón que ha asignado.



NOTA

- Puede grabar un máximo de 50 patrones de usuario en la unidad DTX-MULTI 12. Una vez agotados los patrones de usuario, si intenta realizar otra grabación, se mostrará el mensaje "Seq data is not empty" (Los datos de secuencia no están vacíos) y finalizará el proceso de grabación. En tal caso, elimine patrones de usuario innecesarios (consulte la página 79) y vuelva a iniciar la grabación.

Guardar los datos en un dispositivo de memoria USB

Puede guardar cómodamente los datos que ha creado, como juegos de usuario y patrones de usuario, en forma de archivos combinados en un dispositivo de memoria USB. En el ejemplo siguiente vamos a crear un archivo individual, que contiene todos los datos creados o modificados en las diversas áreas de ajuste de DTX-MULTI 12, en un dispositivo de este tipo.

- 1** Conecte un dispositivo de memoria USB en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral.

NOTA

- Para obtener más información sobre los dispositivos de memoria USB, consulte la sección Conexión de un dispositivo de memoria USB en la página 11.

- 2** Pulse el botón [UTILITY] para acceder al área de ajustes UTILITY, use los botones [<]/[>] para desplazarse a la sección FILE (UTIL7) y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

```
UTIL7
      FILE
```

- 3** Vaya a la página Save File (UTIL7-1), use los botones [<]/[>] si es necesario, y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

```
UTIL7-1
      Save File
```

- 4** Ajuste el parámetro Type en "All" con los botones [-/DEC] y [+/-INC] si es necesario.

Una vez realizado este ajuste, pulse el botón [ENTER].

```
UTIL7-1-1
Type=All
```

NOTA

- Para obtener más información sobre cómo guardar datos con un ajuste de Type distinto de "All", consulte la página 93.

- 5** Escriba el nombre con el que desea guardar el archivo.

Para obtener más información sobre cómo introducir caracteres y sobre los tipos de carácter válidos para nombres de archivo, consulte la página 47.

```
UTIL7-1-2
Name[      ]
```

NOTA

- Los nombres de archivo pueden tener una longitud máxima de ocho caracteres.

- 6** Cuando haya escrito el nombre que desee, pulse el botón [ENTER].

Se le pedirá que confirme que desea guardar el archivo y el botón [ENTER] parpadeará.

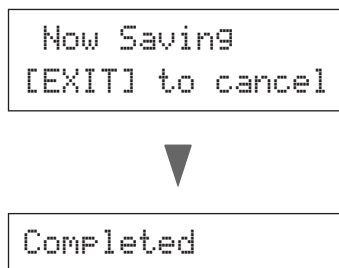
```
Save File
Are you sure?
```

7

Para continuar, pulse de nuevo el botón [ENTER].

Si ya existe un archivo con el mismo nombre en el dispositivo de memoria USB, se le pedirá que confirme que desea sobrescribirlo. Si ese archivo ya no es necesario y se puede sobrescribir, pulse el botón [ENTER]. Si el archivo antiguo contiene datos importantes, pulse el botón [EXIT] para volver a la página Name y repita el procedimiento desde el paso 5 con un nombre de archivo distinto.

Se mostrará el mensaje “Now saving... [EXIT] to cancel” (Guardando... Pulse [EXIT] para cancelar) mientras se guardan los datos. Cuando se hayan guardado los datos, se mostrará el mensaje “Completed” (Finalizado) y se volverá a la página Save File (UTIL7-1) del paso 4.



ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria USB ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se cargan o guardan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria USB o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.



ATENCIÓN

- Asegúrese de desconectar siempre los dispositivos de memoria USB de la unidad DTX-MULTI 12 antes de empezar a tocar. Si golpea por accidente un dispositivo de memoria con una baqueta mientras toca, el dispositivo podría resultar dañado de forma irreparable y podrían perderse los datos guardados.

Importación de archivos de audio

Puede importar archivos de audio WAV y AIFF del ordenador y de otros medios en la unidad DTX-MULTI 12 mediante dispositivos de memoria USB. Una vez importadas estas voces, denominadas “ondas”, se podrán asignar y reproducir de la misma manera que cualquier otra voz predefinida.

NOTA

- En la unidad DTX-MULTI 12 sólo se pueden utilizar archivos de audio de 16 bits. Si los archivos de audio que se van a utilizar han sido grabados con otra profundidad de bits, conviértalos antes a 16 bits, utilizando, por ejemplo, el software DAW integrado. Para obtener más información sobre el método de conversión, consulte el manual del software DAW.
- En su DTX-MULTI 12 se pueden importar archivos de audio de hasta aproximadamente 23 segundos de duración (en el caso de audio 44,1 kHz y 16 bits).
- Es importante tener en cuenta que, aunque se cumplan las condiciones anteriores, existen otros factores que pueden hacer que los archivos de audio no sean compatibles con la unidad DTX-MULTI 12.

1 Use un ordenador para copiar al directorio raíz de un dispositivo de memoria USB los archivos WAV o AIFF que desea importar.

2 Desconecte el dispositivo de memoria USB del ordenador y conéctelo en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral del instrumento.

3 Pulse el botón [KIT] para abrir la página Select Kit y, a continuación, seleccione el juego de batería al que se asignarán las ondas importadas.



KIT1
U001:User Kit

4 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [WAVE] para abrir la página Importa.



+



IMPORT
Surdo.WAV

5 Use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar el archivo de audio que desea importar.

6 Cuando haya seleccionado el archivo, pulse el botón [ENTER] para importarlo.

Now Importing...
[EXIT] to cancel

⚠ ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se cargan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria USB o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.
- Si el archivo seleccionado no es de 16 bits, podría aparecer un mensaje de error como “Illegal wave data.” (datos de onda no válidos) y detenerse el proceso de importación. En este caso, convierta el archivo a 16 bits utilizando, por ejemplo, el software DAW integrado y, a continuación, repita el proceso de importación.

7 Una vez importado el archivo de audio, se abrirá la página Pad Assign. Seleccione el pad al que desea asignar la onda importada y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

IMPORT
PadAssign=00

⚠ ATENCIÓN

- Si ya se ha asignado una voz al pad seleccionado, dicha voz se eliminará y reemplazará con la onda importada.

NOTA

- Si ajusta PadAssign en "off", la onda importada no se asignará a ningún pad.
- Los archivos de audio AIF y WAV se almacenan en forma de ondas, uno de los tres tipos de voces de la unidad DTX-MULTI 12. Por ello, pueden asignarse libremente a los pads en el área de ajustes VOICE (consulte la página 56) en cualquier momento.

8

Pulse el botón [KIT] para volver al área de ajustes KIT.

9

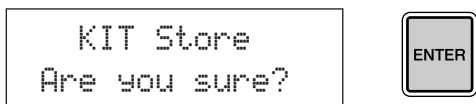
Pulse el botón [STORE] y almacene el juego actual y su nueva asignación de onda como un juego de usuario.

Como se muestra a continuación, seleccione un juego de usuario vacío mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



10

Cuando se le pida que confirme que desea almacenar el juego, pulse el botón [ENTER] para continuar.



ATENCIÓN

- Se mostrará el mensaje "Please keep power on..." (Mantenga el instrumento encendido) mientras se guardan los datos. Es muy importante no apagar la unidad DTX-MULTI 12 mientras este mensaje esté visible. Si apaga el instrumento durante esta operación, se perderán los datos de todos los juegos de usuario de manera irreversible.

Please keep
power on...

11

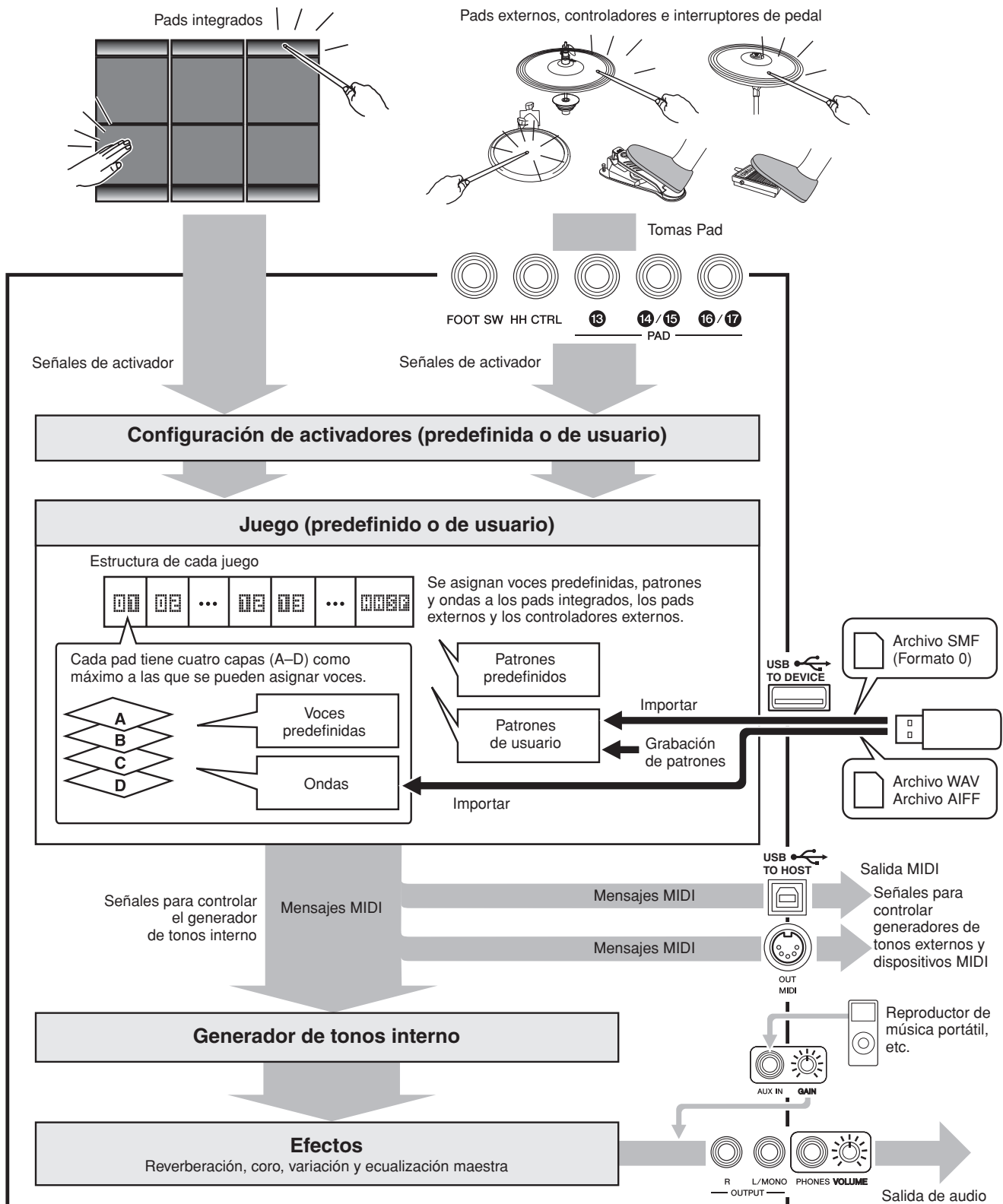
Para escuchar la onda importada, golpee el pad al que se ha asignado.



Diseño interno

En esta sección de referencia encontrará una descripción de lo que sucede dentro de la unidad DTX-MULTI 12 desde que se golpea un pad hasta que se emite sonido por los altavoces. Comprender el flujo de señales y su procesamiento interno le ayudará a optimizar el uso de las eficaces funciones de este versátil instrumento.

Bloques funcionales

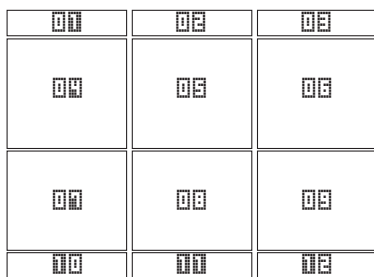


Pads y señales de activador

La unidad DTX-MULTI 12 golpeando cualquier de los doce pads integrados y golpeando y utilizando los pads externos, interruptores de pedal u otros controladores conectados a través de las tomas PAD (13 a 17), HI-HAT CONTROL y FOOT SW. Siempre que realice este tipo de acción se producirá una señal de activador con diversos elementos de datos de interpretación, como la fuerza con la que se golpeó el pad. Estas señales de activador se suministran a un generador de tonos que emite el sonido apropiado en respuesta.

■ Pads integrados (1 a 12)

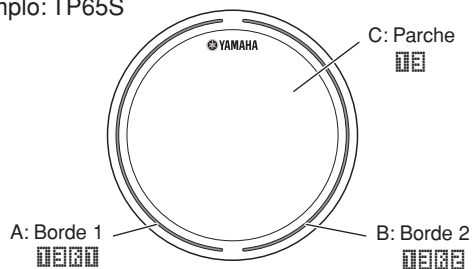
Como se muestra a continuación, a cada uno de los pads integrados de la unidad DTX-MULTI 12 se le asigna un número único entre 1 y 12. En las diversas páginas de ajuste de parámetros usadas para configurar el instrumento, estos números se presentan con el formato a para permitir la identificación de los pads individuales. Aunque los pads 4 a 9 (pads principales) y los pads 1 a 3 y 10 a 12 (periféricos) tienen distinta forma, todos funcionan de la misma manera. Siempre que se golpean, se reproducen las voces, ondas o patrones asignados.



■ Tomas PAD (13 a 17)

Las tomas de entrada de activado proporcionadas en el panel posterior se usan para conectar pads opcionales. Además, la toma PAD 13 se puede usar para conectar un pad de tres zonas, que produce tres tipos distintos de señales de activador en función de la posición en que se golpea. La unidad DTX-MULTI 12 trata estas zonas como tres pads individuales, y los identifica en pantalla como , , y . Por ejemplo, las tres señales de activador emitidas por un pad para batería de tres zonas TP65S se identifican como se indica a continuación.

Ejemplo: TP65S

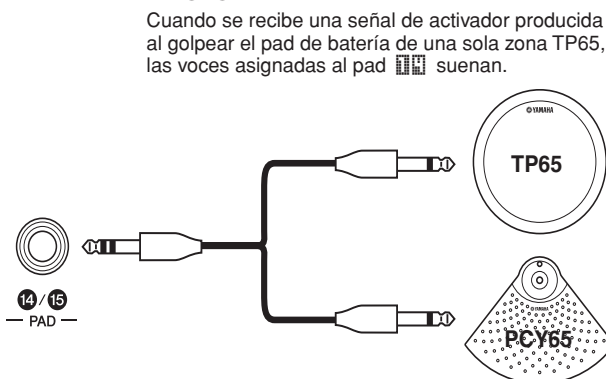


- A: Cuando se recibe una señal de activador del borde 1, las voces asignadas al pad suenan.
- B: Cuando se recibe una señal de activador del borde 2, las voces asignadas al pad suenan.
- C: Cuando se recibe una señal de activador del parche, las voces asignadas al pad suenan.

Aunque cada pad tiene un solo conector, las tomas PAD 14/15 y PAD 16/17 se pueden usar para conectar las salidas mono de un par de pads. De esta manera, cada una de estas tomas puede procesar dos señales de activador distintas. En la pantalla, los números , , , y se usan para identificar los pads correspondientes.

Ejemplo:

Conexión de un pad TP65 y un pad PCY65 a través de la toma PAD 14/15



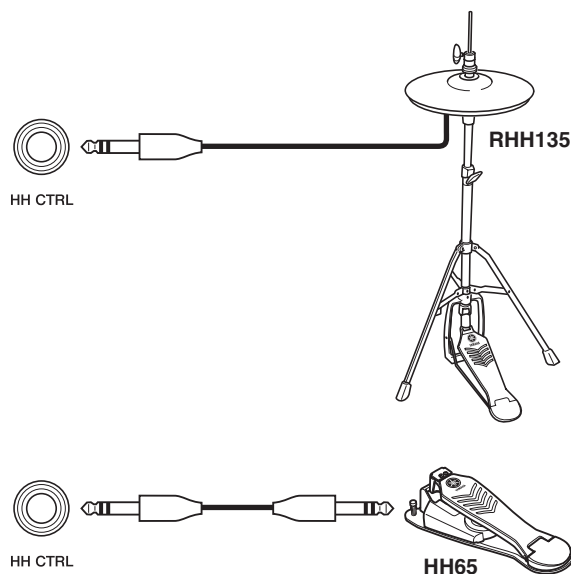
Cuando se recibe una señal de activador producida al golpear el pad de batería de una sola zona TP65, las voces asignadas al pad suenan.

Cuando se recibe una señal de activador producida al golpear el pad de platos de una sola zona PCY65, las voces asignadas al pad suenan.

■ Toma HI-HAT CONTROL

La toma Hi-hat Control se usa para conectar un pad de charles de dos zonas RHH135 opcional (a través de su toma HH CTRL) o un controlador de charles HH65 (a través de su toma OUTPUT). Mientras toca el pad o el controlador, la unidad DTX-MULTI 12 recibe y reconoce señales de activador para cierre de charles y chapoteo* de charles. En la pantalla, estas señales se identifican como y , respectivamente.

* El chapoteo de charles es la técnica de producir sonido pisando y liberando rápidamente el pedal de charles.



NOTA

- Los parámetros relacionados con charles se pueden ajustar en las distintas páginas de la sección HI-HAT (UTIL5) del área de ajustes UTILITY. (See página 89.)

■ Toma FOOT SW

La toma Foot Switch se usa para conectar un controlador de charles opcional (FC4 o FC5, etc.), un controlador de charles (HH65, etc.) o un controlador de pedal (FC7) a la unidad DTX-MULTI 12. En la pantalla del instrumento, una señal introducida a través de esta toma se identifica como .

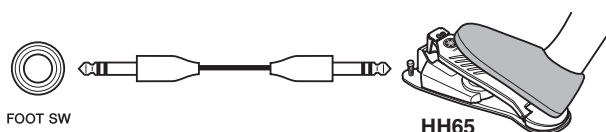
Cuando haya indicado a la unidad DTX-MULTI 12 el tipo de controlador o interruptor de pedal que está conectado, podrá seleccionar una de varias funciones útiles y asignársela. A continuación se muestran algunos ejemplos típicos.

NOTA

- Asegúrese de apagar siempre la unidad DTX-MULTI 12 antes de conectar un controlador o un interruptor de pedal. De no observarse esta precaución, el controlador o interruptor de pedal podría no funcionar correctamente.

● Uso de un controlador HH65 como pedal de bombo [Función]

Con los parámetros configurados de la manera descrita a continuación, se puede usar un controlador de charles HH65 para tocar voces de bombo y similares. Como ocurre con las baterías acústicas, el tono del sonido producido puede depender de lo rápido o despacio que se pise el controlador. Además, los sonidos de batería pueden producirse sin la vibración y el ruido mecánico típico de los pedales de bombo acústicos.



[Configuración]

- Con la unidad DTX-MULTI 12 apagada, conecte el controlador de charles HH65 a través de la toma FOOT SW.
- Encienda la unidad DTX-MULTI 12.
- En la página Foot Switch Input (UTIL4-2), ajuste FootSwInSel en "HH65". (Consulte la página 89.)
- En la página Pad Function (UTIL4-1), seleccione  y después ajuste Func en "off". (Consulte la página 88.)
- Abra la página Select Voice (VCE1) y elija una voz, como un bombo, que debe ser asignada a . (Consulte la página 56.)

● Reproducción de sonidos con un interruptor FC4 o FC5 [Función]

Con los parámetros configurados de la manera descrita a continuación, puede reproducir sonidos accionando el interruptor de pedal FC4 o FC5. Las señales de activador generadas de esta manera tienen una velocidad fija y, por tanto, son ideales para reproducir sonidos, patrones y ondas de efectos.



[Configuración]

- Con la unidad DTX-MULTI 12 apagada, conecte el interruptor de pedal FC4 o FC5 a través de la toma FOOT SW.
- Encienda la unidad DTX-MULTI 12.

- En la página Foot Switch Input (UTIL4-2), ajuste FootSwInSel en "ftSw". (Consulte la página 89.)
- En la página Pad Function (UTIL4-1), seleccione  y después ajuste Func en "off". (Consulte la página 88.)
- Abra la página Select Voice (VCE1) y elija una voz predefinida, un patrón o una onda, que debe ser asignado a . (Consulte la página 56.)

● Cambio de juegos o patrones mediante un interruptor FC4 o FC5 [Función]

Con los parámetros configurados de la manera descrita a continuación, puede usar el interruptor de pedal FC4 o FC5 para cambiar diversos ajustes. Por ejemplo, puede accionar un interruptor de pedal para seleccionar el siguiente juego o patrón, a fin de aumentar o disminuir el tempo en una unidad, ajustar el tempo o activar y desactivar la pista clic. También puede ajustar el número y el valor del mensaje de cambio de control MIDI que se debe enviar cuando se pisa el interruptor de pedal.



[Configuración]

- Con la unidad DTX-MULTI 12 apagada, conecte el interruptor de pedal FC4 o FC5 a través de la toma FOOT SW.
- Encienda la unidad DTX-MULTI 12.
- En la página Foot Switch Input (UTIL4-2), ajuste FootSwInSel en "ftSw". (Consulte la página 89.)
- En la página Pad Function (UTIL4-1), seleccione  y después ajuste Func a la función que desea controlar con el interruptor de pedal. (Consulte la página 88.)

● Ajuste del volumen (u otros valores de cambio de control MIDI) mediante un controlador FC7 [Función]

Con los parámetros configurados de la manera descrita a continuación, puede ajustar el volumen y muchos otros valores de cambio de control MIDI modificando el ángulo del pedal de un controlador de pedal FC7 (para enviar mensajes de cambio de control MIDI). El controlador FC7 conservará el ángulo actual del pedal cuando retire el pie; por esta razón, es ideal para realizar cambios puntuales en el parámetro controlado.



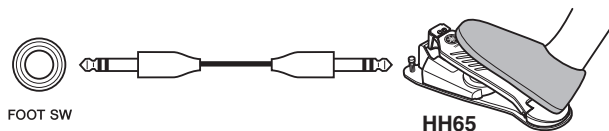
[Configuración]

- Con la unidad DTX-MULTI 12 apagada, conecte el controlador de pedal FC7 a través de la toma FOOT SW.
- Encienda la unidad DTX-MULTI 12.
- En la página Foot Switch Input (UTIL4-2), ajuste FootSwInSel en "FC7". (Consulte la página 89.)
- En la página Pad Function (UTIL4-1), seleccione  y después ajuste Func en el mensaje de cambio de control MIDI ("CC01" a "CC95") que desea controlar. (Consulte la página 88.)

● Ajuste del volumen y otros parámetros con un controlador HH65

[Función]

De la misma manera que con un controlador de pedal FC7, puede ajustar el volumen y una amplia gama de valores de cambio de control MIDI ajustando el grado de uso de un controlador de charles HH65.



[Configuración]

- Con la unidad DTX-MULTI 12 apagada, conecte el controlador de charles HH65 a través de la toma FOOT SW.
- Encienda la unidad DTX-MULTI 12.
- En la página Foot Switch Input (UTIL4-2), ajuste FootSwInSel en "HH65". (Consulte la página 89.)
- En la página Pad Function (UTIL4-1), seleccione  y después ajuste Func en el mensaje de cambio de control MIDI ("CC01" a "CC95") que desea controlar. (Consulte la página 88.)

■ Uso de baterías acústicas para producir señales de activación

Se pueden usar activadores de batería opcionales, como DT10 o DT20, para convertir interpretaciones en baterías acústicas en señales de activación e introducir estas señales en el instrumento. Incluso puede aplicar activadores de batería con el fin de entrenar los pads para que produzcan señales de activación.

■ Configuración de activadores

Los ajustes de todos los parámetros asociados con la sensibilidad de pad se denominan colectivamente una "configuración de activadores". Además de la sensibilidad real del pad cuando se golpea, una configuración de activadores puede incluir ajustes de parámetros que impidan que se produzca un par de señales de activación en respuesta a un solo golpe (es decir, la activación doble) y que pads distintos del golpeado produzcan señales de activación no deseadas (diafonía). La unidad DTX-MULTI 12 admite muchos estilos distintos de interpretación con baquetas y con las manos, y seleccionando la configuración de activadores más apropiada para el estilo usado puede asegurarse de que las señales de activación se procesarán correctamente. Las configuraciones de activadores también se pueden ajustar para garantizar que las señales de activación de los pads externos y los controladores se procesen de forma óptima. La DTX-MULTI 12 incluye de fábrica cinco configuraciones de activadores adecuadas para muchas necesidades distintas y también puede crear hasta diez configuraciones de activadores de usuario únicas adaptadas a sus requisitos individuales.

■ Uso de pads y activadores de batería opcionales a través de las tomas PAD

Siempre que use pads o activadores de batería adquiridos por separado, los tipos de señales de activador procesados dependerán de la toma PAD que se use para la conexión. En la tabla siguiente se muestra cómo funcionan los pads y activadores de batería opcionales cuando se conectan a través de las distintas tomas PAD del panel posterior.

PAD 13: Es adecuada para pads con dos o tres zonas.

No es adecuada para controladores de pads.

PAD 14/15, PAD 16/17: No es adecuada para pads de dos zonas, pads de tres zonas ni controladores de pads.

Modelo	Nombre del producto	Entrada (tomas PAD)	
		PAD 13	PAD 14/15 PAD 16/17
TP65	Pad de batería	C	C
TP65S	Pad de batería	A	C
TP100	Pad de batería	A	C
TP120SD	Pad de caja	B	C
RHH130	Pad de charles	B	C
RHH135	Pad de charles	B	C
PCY65	Pad de platos	C	C
PCY65S	Pad de platos	B	C
PCY130	Pad de platos	C	C
PCY130S	Pad de platos	B	C
PCY130SC	Pad de platos	A	C
PCY135	Pad de platos	A	C
PCY150S	Pad de platos	A	C
PCY155	Pad de platos	A	C
KP65	Pad de bombo	C	C
KP125	Pad de bombo	C	C
DT10	Activador de batería	C	C
DT20	Activador de batería	C	C

A: Funciona como un pad de tres zonas.

Si usa un producto compatible de la serie TP, se pueden tocar las voces asignadas a cada una de las dos secciones de borde y a la sección del parche. Si usa un producto compatible de la serie PCY, se pueden tocar las voces asignadas a cada una de las secciones de arco, borde y copa.

B: Funciona como un pad de dos zonas.

Si usa un producto compatible de la serie RHH, se pueden tocar las voces asignadas a cada una de las secciones de arco y borde.

Si usa un producto compatible de la serie PCY, se pueden tocar las voces asignadas a cada una de las secciones de arco y borde.

C: Funciona como un pad monoaural.

NOTA

- Para obtener información de soporte actualizada de pads y activadores de batería opcionales, visite la siguiente página web.
<http://dtxdrums.yamaha.com>

Sonidos producidos con los pads

Siempre que el generador de tonos interno recibe una señal de activación producida al golpear un pad o al accionar un controlador o un interruptor de pedal, reproducirá una voz asignada a dicho pad, controlador o interruptor de pedal. Como se describe a continuación, se pueden asignar tres tipos de voz distintos: voces predefinidas, patrones y ondas.

- **Voces predefinidas**

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

- **Patrones**

Frases simples o en bucle que contienen datos de interpretación para diversos tipos de instrumentos.

- **Ondas**

Archivos de audio importados en la unidad DTX-MULTI 12 desde diversas fuentes.

Para asignar una voz a un pad, controlador o interruptor de pedal, acceda a la página Select Voice (VCE1) del área de ajustes VOICE pulsando el botón [VOICE] (y, si es necesario, el botón [<]). En esta página, las voces se clasifican por tipo de instrumento (en el caso de las voces predefinidas), como patrones o como ondas. Aunque las voces predefinidas, patrones y las ondas se pueden asignar a pads de la misma manera, es importante recordar que cada tipo de voz se reproduce de una manera distinta y está configurada con parámetros distintos.

■ Voces predefinidas

Al ser un instrumento de percusión electrónica que se toca golpeando los pads, la unidad DTX-MULTI 12 incluye de fábrica una amplia biblioteca de sonidos de batería, como cajas, bombos y platos, así como una amplia gama de sonidos de instrumentos de percusión. También se incluyen sonidos de muchos instrumentos tonales, como el piano, el xilófono o la guitarra. El término “voces predefinidas” hace referencia a estos sonidos integrados de batería y otros instrumentos.

Las voces de batería y percusión de este conjunto de voces predefinidas no están fijos en un tono específico, sino que puede ajustar de forma intuitiva su afinación para adaptarlos a los sonidos de otros instrumentos. Puede asignar instrumentos tonales, como el piano y la guitarra a pads con un ajuste de tono específico. Esto permite tocar juntas varias notas distintas para producir acordes; también las puede tocar con voces de distintos semitonos asignados a los doce pads para tocar libremente partes melódicas. La sincronización y la fuerza con la que toca se reflejan en el sonido producido por las voces predefinidas. Esto permite interpretar con prácticamente el mismo nivel de expresividad que ofrecen los instrumentos acústicos.

■ Patrones

La unidad DTX-MULTI 12 también puede reproducir frases rítmicas o melódicas denominadas “patrones”. Cada patrón, capaz de reproducir sonidos de interpretaciones de muchos instrumentos distintos, puede tener varias medidas de duración. De la misma manera que los sonidos de caja se producen golpeando un pad que tiene asignada una voz de caja, puede iniciar y detener la reproducción de un patrón golpeando el pad al que está asignado. En efecto, los pads con patrones asignados funcionan como interruptores de activación/desactivación cuando se golpean (independientemente de la fuerza o suavidad con que se golpeen realmente). La unidad DTX-MULTI 12 incluye de fábrica 128 patrones predefinidos (incluidos 3 patrones de demostración) que contienen datos de interpretación de distintos tipos de instrumentos. Puede asignar libremente estos patrones a los pads para crear fácilmente sus propios juegos únicos. Para mayor flexibilidad, también puede grabar sus propias interpretaciones e incluso importar archivos MIDI estándar (formato 0) para crear hasta 50 patrones de usuario adicionales.

■ Ondas

La unidad DTX-MULTI 12 está totalmente equipada para reproducir archivos de audio que se pueden crear, editar y reproducir en ordenadores. Normalmente denominados “muestras” o “datos de muestreo”, estos archivos contienen partes breves de un sonido y, una vez importadas en la unidad DTX-MULTI 12, se denominan “ondas”. Se pueden importar archivos de audio WAV o AIFF en la memoria de ondas del instrumento y asignarse a pads de manera parecida a como se asignan las voces y los patrones predefinidos. También puede editar ondas importadas. Dado que los archivos de audio importados en la memoria de ondas del instrumento se asignan a pads como una sola voz, de manera parecida a las voces y los patrones predefinidos, en este manual se usa el término “datos de onda” por analogía con los términos “datos de voz predefinida” o “datos de patrón”. En cambio, el término “archivo de onda” hace referencia a datos que aún no se han importado y se procesan en formato de archivo en un ordenador, sampler o dispositivo de memoria USB.

Estructura del juego

El término “juego” hace referencia a un conjunto de voces predefinidas, patrones y ondas asignados a los pads integrados del instrumento (1 a 12) y a los pads externos, interruptores de pedal o controladores conectados a través de las tomas PAD (13 a 17), la toma FOOT SW y la toma HI-HAT CONTROL. Para mayor comodidad, el instrumento incluye de fábrica 30 juegos predefinidos distintos. Sin embargo, también puede crear sus propios juegos. El instrumento puede almacenar internamente hasta 200 juegos de usuario.

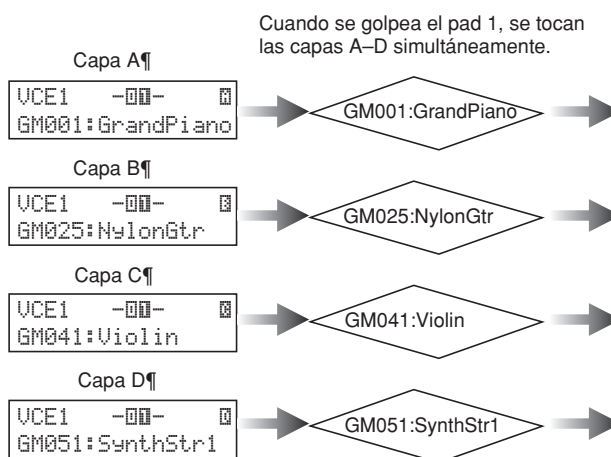
■ Juegos y voces

En la unidad DTX-MULTI 12, los datos de voces se agrupan y almacenan en unidades de juegos. Es decir, cada juego contiene la información de las voces para todas sus asignaciones de pads y controladores. Siempre que se crea un juego de usuario modificando voces, en el juego no se almacenan las voces en sí, sino los ajustes de todos los parámetros asociados, como la afinación, el efecto panorámico, el tiempo de ataque, el tiempo de liberación, los efectos, etc. Como es de esperar, cada pad puede tener ajustes de parámetros distintos. Por esta razón, aunque en la página Select Voice se indique que una misma voz está asignada a dos o más pads, los sonidos producidos por cada uno de ellos no tienen que coincidir necesariamente.

■ Capas de voces

Puede usar la función Layer de la unidad DTX-MULTI 12 para asignar varias voces diferentes a un solo pad o controlador externo. En concreto, este instrumento permite configurar un máximo de cuatro capas (A–D) por pad, lo que significa que cada pad puede tocar hasta cuatro voces distintas. Estas voces dispuestas en capa pueden activarse de varias maneras. Por ejemplo, en modo Stack se tocan todas a la vez, en modo Alternate se toca una distinta en cada golpe y en modo Hold se pueden retener y desactivar en cada golpe sucesivo. Para poder utilizar la función Layer, primero hay que configurar el pad para que envíe varios mensajes MIDI con cada golpe. A continuación se asignan voces a las distintas capas y se especifica un modo de reproducción de capa para el pad. Para obtener más información, consulte la sección sobre cómo especificar números de nota MIDI y asignarles voces en la página 34.

Disposición de las capas de voces



■ Información contenida en los juegos

Hay tres áreas de ajustes distintas que se aplican específicamente a los juegos: en el área de ajustes KIT puede especificar un volumen, configurar efectos y ajustar otros parámetros que afectan a todo el juego; en el área de ajustes VOICE puede asignar voces predefinidas, patrones y ondas a cada pad, interruptor de pedal y controlador, y también puede ajustar parámetros como la afinación y el volumen de cada una de las voces asignadas; y en el área de ajustes MIDI puede ajustar parámetros relacionados con MIDI que afectan al juego o a pads y controladores individuales. El ajuste de una voz predefinida, un patrón o una onda que debe reproducirse cuando se golpea un pad requiere los dos pasos siguientes.

1. Indicar los números de nota MIDI que se deben enviar cuando se golpea un pad específico. (Área de ajustes MIDI)
2. Indicar la voz predefinida, el patrón o la onda que debe reproducirse para cada número de nota MIDI. (Área de ajustes VOICE)

Sin embargo, en los casos en los que se configura una sola capa para un pad, se puede omitir el paso 1. (El ajuste requerido se ejecutará automáticamente cuando se seleccione una voz en el paso 2.)

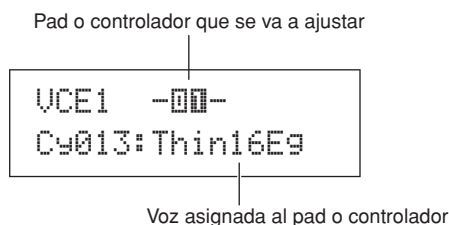
A continuación se describen dos métodos de asignación de voces.

- Asignar una voz directamente a un pad
- Especificar números de nota MIDI y asignarles voces

● Asignar una voz directamente a un pad

Para poder asignar una voz directamente a un pad, primero se selecciona el pad que se desea ajustar y después se elige la voz predefinida, el patrón o la onda que se desee.

- 1 Para empezar, pulse el botón [KIT] para acceder al área de ajustes KIT. En la página Select Kit (KIT1), seleccione el juego que desea ajustar. A continuación, pulse el botón [VOICE] para acceder al área de ajustes VOICE y vaya a la página Select Voice (VCE1).



- 2 Mueva el cursor parpadeante a la fila de texto superior y use los botones [-/DEC] y [+/INC] para seleccionar el pad o controlador que desea ajustar. También puede seleccionar un pad golpeándolo. En la fila de texto inferior se mostrará la voz (voz predefinida, patrón u onda) asignada actualmente al pad o controlador seleccionado. Mueva el cursor parpadeante a la fila de texto inferior y use los botones [-/DEC] y [+/INC] para seleccionar la nueva voz que desea asignar.

Puede repetir este proceso de asignación de voces predefinidas, patrones y ondas a todos los pads y controladores para configurar de forma cómoda y rápida su propio juego de batería personalizado. También puede ajustar parámetros como el volumen, la afinación, el efecto panorámico estéreo y los niveles de efecto para las voces asignadas a los distintos pads y controladores.

- 3 Cuando haya terminado de configurar un juego de esta manera, puede almacenarlo como uno de los juegos de usuario del instrumento.

Ejemplo: Trabajar con el juego predefinido 1

Área de ajustes

KIT1
P009:Oak Custom

Nombre
de juego

Ajustes realizados en el área de ajustes KIT

- Volumen del juego completo
- Tempo del juego
- Ajustes de efectos del juego completo
- Silenciamiento
- Ajustes de charles etc.

Área de ajustes VOICE

VCE1 -00-
Cy013:Thin16E9

...

VCE1 -00-
HH005:Brite Op

VCE1 -00-
Sn001:Oak Custom

VCE1 -000-
Sn002:OakCtm0Pm

VCE1 -000-
Sn003:OakCtmC1Rm

VCE1 -00-
Kk001:OakCtm22

...

VCE1 -00-
HH006:Brite E9Op

VCE1 -000-
-----:-----

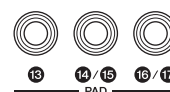
VCE1 -000-
HH003:Brite FtC1

VCE1 -000-
HH004:Brite FtOp

Asignación de voces a los pads integrados 1 a 12.



Asignación de voces a pads conectados a través de las tomas PAD ⑬ a ⑰.



Asignación de una voz* a un controlador o interruptor de pedal conectado a través de la toma FOOT SW.

FOOT SW

Asignación de una voz* a un controlador conectado a través de la toma HI-HAT CONTROL.

HH CTRL

Ajustes realizados en el área de ajustes KIT

- Volumen de cada pad (o capa)
- Afinación de cada pad
- Efecto panorámico estéreo de cada pad
- Ajustes de efectos para cada pad etc.

*: No es posible asignar voces a ningún interruptor de pedal que ya tenga una función asignada en la página Pad Function (UTIL4-1).

Referencia

KIT

VOICE

MIDI

WAVE

PATTERN

UTILITY

TRIGGER

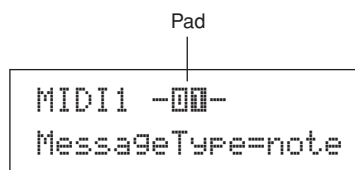
● Especificar números de nota MIDI y asignarles voces

El segundo enfoque de la configuración de un pad requiere ajustar uno o varios números de nota MIDI que deben enviarse siempre que se golpee el pad y después indicar al generador de tonos interno qué voces deben reproducirse cuando se reciban notas MIDI con estos números.

A diferencia del enfoque directo descrito anteriormente, este método permite enviar varios mensajes de nota MIDI desde un único pad para reproducir voces en capas o de manera alterna mediante la función Layer. Además, también se pueden emitir estos mensajes de nota MIDI a través del conector MIDI OUT o el puerto USB TO HOST para controlar otro instrumento MIDI.

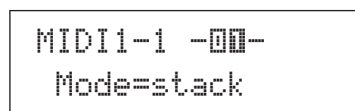
En el ejemplo siguiente se configura el pad integrado 1 para que cuando se golpee toque simultáneamente dos voces distintas.

- 1 Pulse el botón [KIT] para acceder al área de ajustes KIT. En la página Select Kit (KIT1), seleccione el juego que desea ajustar.
- 2 Pulse el botón [MIDI] para acceder al área de ajustes MIDI y vaya a la página Select Message Type (MIDI1).



En la fila de texto superior, seleccione “-00-” como el pad que se desea ajustar. A continuación, mueva el cursor parpadeante a la fila de texto inferior y ajuste el parámetro MessageType en “note” (que indica que se enviará un mensaje de nota MIDI cuando se golpee el pad).

- 3 Pulse el botón [ENTER] para abrir la página Playing Mode (MIDI1-1).



En la fila de texto inferior, ajuste el parámetro Mode en “stack” (que indica que todas las notas MIDI asignadas al pad se reproducirán simultáneamente).

NOTA

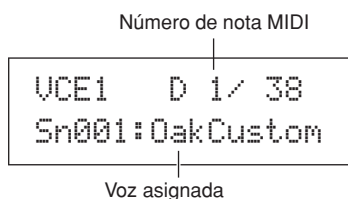
- Además de en “stack”, también puede ajustar el parámetro Mode en “alternate”, que hace que las notas asignadas al pad se reproduzcan individualmente por turnos cada vez que se golpee el pad, o en “hold”, que hace que las notas se activen y desactiven de forma alterna cada vez que se golpee el pad. (Consulte la página 62.)

- 4 Pulse el botón [➤] para ir a la página MIDI Note (MIDI1-2).



En esta página se pueden ajustar las notas MIDI que debe enviar el pad. En concreto, el parámetro Note de la fila de texto inferior se usa para ajustar un número de nota MIDI, mientras que el indicador de la esquina superior derecha muestra cuál de las cuatro capas del pad (A–D) se va a ajustar. Por ahora, seleccione “D1/38” como la nota MIDI que va a enviar la Capa A.

- 5 Pulse el botón [VOICE] para acceder al área de ajustes VOICE y vaya a la página Select Voice (VCE1).

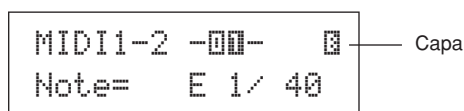


En la fila de texto superior, use los botones [-/DEC] y [+/INC] para seleccionar “D1/38” (el número de nota MIDI que enviará la Capa A del pad 1. En la fila de texto inferior, ajuste “Sn001:OakCustom” como la voz que se debe reproducir para ese número de nota MIDI.

Con los ajustes realizados, se enviará una nota MIDI con el número de nota MIDI 38 (D1) al generador de tonos interno siempre que se golpee el pad 1 y el generador de tonos responderá reproduciendo la voz predefinida Sn001 (OakCustom).

A continuación va a configurar el pad 1 para que siempre que se golpee envíe también el número de nota MIDI 40 (E1), y va a indicar al generador de tonos interno que, en respuesta, reproduzca la voz predefinida Cy013 (Thin16Eg).

- 6 Pulse el botón [MIDI] para acceder al área de ajustes MIDI y vaya a la página MIDI Note (MIDI1-2).



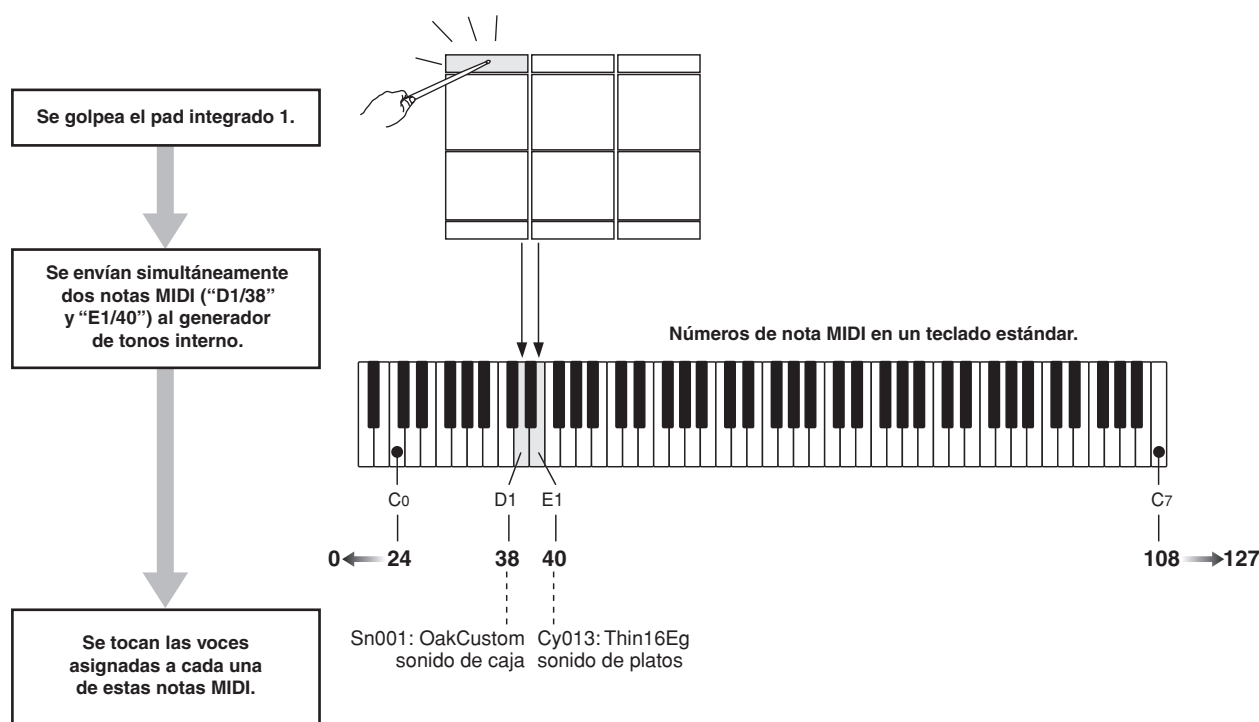
Lleve el cursor parpadeante al indicador “00” de la esquina superior derecha y use el botón [+/INC] para cambiarlo a “01”. Vuelva a la fila de texto inferior y ajuste “E1/40” como el número de nota MIDI que debe enviar la Capa B.

- 7 Pulse el botón [VOICE], vaya a la página Select Voice (VCE1) y, de la misma manera antes descrita, ajuste "Cy013:Thin16Eg" como la voz que se debe reproducir para las notas MIDI que tengan el número de nota MIDI 40 (E1).

VCE1 E 1/ 40
Cy013:Thin16Eg

Con la unidad DTX-MULTI 12 configurada de esta manera, siempre que golpee el pad integrado 1, se enviarán simultáneamente dos notas MIDI con los números de nota MIDI 38 (D1) y 40 (E1) al generador de tonos interno, y el generador de tonos responderá reproduciendo juntas las voces predefinidas Sn001 (OakCustom) y Cy013 (Thin16Eg).

En el diagrama siguiente se ilustra exactamente lo que sucede dentro del instrumento cuando el pad 1 está configurado para reproducir dos voces simultáneamente de la manera descrita.



■ Uso de la unidad DTX-MULTI 12 como un controlador MIDI

Se puede configurar la unidad DTX-MULTI 12 para que, en lugar de enviar mensajes de nota MIDI, envíe mensajes de cambio de programa MIDI, mensajes de cambio de control MIDI y similares a dispositivos MIDI conectados a través del conector MIDI OUT o el puerto USB TO HOST siempre que se golpeen los pads o se accionen los controladores externos. Esta funcionalidad permite configurar fácilmente los pads para, por ejemplo, iniciar y detener la reproducción en un secuenciador MIDI o cambiar los preajustes en un instrumento MIDI.

A diferencia del tipo de control introducido en la sección Pads y señales de activador (consulte la página 28), que permite tocar la unidad DTX-MULTI 12 con señales de activador enviadas desde un controlador o un interruptor de pedal conectado a través de la toma FOOT SW, la función de control MIDI permite que los pads integrados y los pads externos del instrumento funcionen como controladores MIDI versátiles. Además de permitir seleccionar juegos y patrones usados frecuentemente, ajustar el tempo de la pista clic o la reproducción de patrones, esta eficaz función también permite asignar números (01 a 95) y valores de cambio de control MIDI (01 to 95) a pads para facilitar una gran variedad de modos de uso únicos.

Efectos

El procesador de efectos integrado en la unidad DTX-MULTI 12 aplica efectos especiales de audio a la salida del generador de tonos para modificar y realzar el sonido de diversas maneras. Estos efectos, que normalmente se aplican durante las fases finales de la edición, le permiten optimizar el sonido en conformidad con sus requisitos específicos.

■ Estructura del procesador de efectos

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

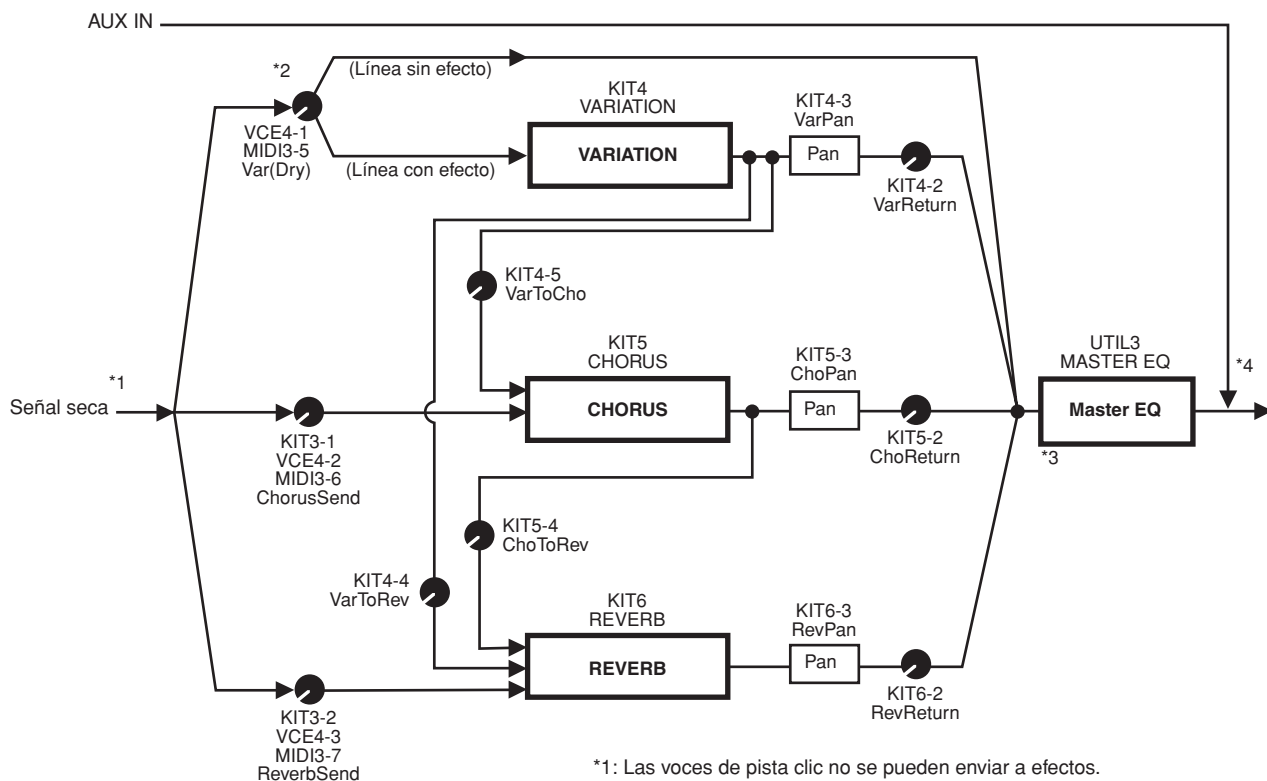
● Variation (Variación)

Los efectos de variación permiten modelar el sonido de diversas maneras. Se puede seleccionar un tipo específico de efecto de variación para cada juego en la sección VARIATION (KIT4); también se puede especificar el grado en que debe aplicarse este efecto a cada capa en la página Variation Send (VCE4-1).

● Chorus (Coro)

Los efectos de coro cambian las características espaciales de los sonidos a los que se aplican. Se puede seleccionar un tipo específico de efecto de coro para cada juego en la sección CHORUS (KIT5); también se puede especificar el grado en que debe aplicarse este efecto a cada capa en la página Chorus Send (VCE4-2).

■ Conexión de efectos



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

*2: En la página Variation Send (VCE4-1), puede ajustar el equilibrio requerido entre la cantidad de la señal que omitirá el efecto (el nivel seco) y la cantidad que se enviará al efecto (el nivel húmedo).

*3: La ecualización maestra no se aplica a la salida de los auriculares.

*4: Las señales de audio externas (AUX IN) omiten todos los efectos.

● Reverb (Reverberación)

Los efectos de reverberación añaden una atmósfera cálida a los sonidos, simulando las reflexiones complejas de espacios de interpretación reales, como una sala de conciertos o un club pequeño. Se puede seleccionar un tipo específico de efecto de reverberación para cada juego en la sección REVERB (KIT6); también se puede especificar el grado en que debe aplicarse este efecto a cada capa en la página Reverb Send (VCE4-3).

NOTA

- En las páginas Variation Send (PTN3-5), Chorus Send (PTN3-6) y Reverb Send (PTN3-7) se puede especificar el grado en que deben procesarse los patrones de usuario con estos efectos; estos ajustes también se pueden guardar como parte de los datos del patrón de usuario.

● Master EQ (Ecualizador maestro)

El ecualizador maestro, que procesa el sonido global del instrumento justo antes de la salida, ofrece ecualización de cinco bandas. Como esta ecualización se aplica al sonido de todo el instrumento, y no sólo a juegos de batería o voces individuales, los ajustes del ecualizador maestro no cambiarán cuando se seleccione un juego de batería nuevo. Para ajustar los parámetros correspondientes, use las páginas de ajuste de parámetros de la sección MASTER EQ (UTIL3) del área de ajustes UTILITY.

■ Efectos y categorías de efectos

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

● Compresor y ecualizador

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

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

● Expansión y cambio de fase

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

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

● Distorsión

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

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

● Wah

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

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

● Reverberación

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

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

● Coro

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

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

● Trémolo y altavoz giratorio

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

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

● Retardo

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

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

● Varios

Esta categoría incluye los demás tipos de efectos.

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

■ Parámetros de efectos

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

● Parámetros con nombres idénticos

NOTA

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

Nombre del parámetro	Descripciones
AMDepth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación de amplitud.
AmpType	Este parámetro se usa para ajustar el tipo de amplificador que se va a simular.
Attack	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión.
Bottom**1	Este parámetro se usa para ajustar el punto inferior del intervalo de barrido del filtro.
Color*2	Este parámetro se usa para ajustar la modulación de fase fija.
CommonRel	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que el compresor deje de procesar la señal de entrada (común para las tres bandas).
Compres	Este parámetro se usa para ajustar el nivel (es decir, el umbral) de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido.
Cutoff	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la frecuencia de control del filtro.
Delay	[TempoDlyMono y TempoDlySt] Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo en términos de duración de notas.
DelayC	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el canal central.
DelayL	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el canal izquierdo.
DelayL>R	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir entre la entrada de sonido a través del canal izquierdo y la salida a través del canal derecho.
DelayR	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el canal derecho.
DelayR>L	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir entre la entrada de sonido a través del canal derecho y la salida a través del canal izquierdo.
Density	[Efectos de reverberación distintos de EarlyRef] Este parámetro se usa para ajustar la densidad de reverberación. [Early Ref] Este parámetro se usa para ajustar la densidad de las primeras reflexiones.
Depth	[PhaserMono y PhaserStereo] Este parámetro se usa para ajustar la amplitud del oscilador de baja frecuencia que controla los cambios cíclicos de la modulación de fase.
Detune	Este parámetro se usa para ajustar el grado de desafinado de los tonos.
Device	Este parámetro se usa para seleccionar uno de varios dispositivos que distorsionan el sonido de diversas maneras.
Diffuse	[TempoPhaser y EarlyRef] Este parámetro se usa para ajustar la amplitud del sonido producido. [Efectos de reverberación distintos de EarlyRef] Este parámetro se usa para ajustar la amplitud de la reverberación.
Directn	Este parámetro se usa para ajustar la dirección de la modulación controlada por el seguidor del envolvente.
Div.FreqH	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia intermedia-alta al dividir el sonido en tres bandas.
Div.FreqL	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia baja-intermedia al dividir el sonido en tres bandas.

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

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

Nombre del parámetro	Descripciones
DlyLvIC	Este parámetro se usa para ajustar el volumen de retardo para el canal central.
DlyMix	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de mezcla del sonido retardado.
DlyOfst	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento del tiempo de retardo de la modulación.
Drive	Este parámetro se usa para ajustar el grado en que se aplicará el efecto.
DriveHorn	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de modulación producida mediante el giro de la bocina de alta frecuencia.
DriveRotor	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de modulación producida mediante el giro del rotor de baja frecuencia.
DstL.Gain	Este parámetro se usa para ajustar el grado en se amplifican o cortan las frecuencias bajas del sonido distorsionado.
DstM.Gain	Este parámetro se usa para ajustar el grado en se amplifican o cortan las frecuencias intermedias del sonido distorsionado.
Edge	Este parámetro se usa para especificar una curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
EQ1Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte de la banda EQ1 (shelving bajo).
EQ1Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ1 (shelving bajo).
EQ2Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ2.
EQ2Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ2.
EQ2Q	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia de la banda EQ2.
EQ3Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ3.
EQ3Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ3.
EQ3Q	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia de la banda EQ3.
EQ4Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ4.
EQ4Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ4.
EQ4Q	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia de la banda EQ4.
EQ5Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte de la banda EQ5 (shelving alto).
EQ5Gain	Este parámetro se usa para ajustar la ganancia de la banda EQ5 (shelving alto).
ER/Rev	Este parámetro se usa para ajustar los volúmenes relativos de las primeras reflexiones y la reverberación.
F/RDpth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad del efecto panorámico de delante hacia atrás (y sólo es válido cuando PanDirectn está ajustado en "Lturn" o "Rturn").
FBHiDmp	Este parámetro se usa para ajustar como disminuye el sonido de realimentación en la banda de frecuencias altas (cuanto menor sea valor, más rápida será la disminución).
FBLevel	[Efectos de coro, efectos de retardo y TempoFlanger] Este parámetro se usa para ajustar qué parte del sonido retardado se realimenta en la entrada del efecto (los valores negativos indican que se invierte la fase).
	[TempoPhaser] Este parámetro se usa para ajustar qué parte de la salida de cambio de fase se realimenta en su entrada (los valores negativos indican que se invierte la fase).
	[Efectos de reverberación] Este parámetro se usa para ajustar el nivel de realimentación del retardo inicial.
FBLvl1	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de realimentación del primer sonido retardado.
FBLvl2	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de realimentación del segundo sonido retardado.
FBTime	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo de realimentación.
FBTime1	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación 1.

Nombre del parámetro	Descripciones
FBTime2	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación 2.
FBTimeL	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación izquierdo.
FBTimeR	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo del retardo de realimentación derecho.
Feedback	Este parámetro se usa para ajustar qué parte de la salida del efecto se realimenta a su entrada.
Fine1	Este parámetro se usa para ajustar el primer ajuste de tono preciso.
Fine2	Este parámetro se usa para ajustar el segundo ajuste de tono preciso.
H.Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ de frecuencias altas.
H.Gain	Este parámetro se usa para ajustar cuánto de la banda EQ de frecuencias altas se va a amplificar o recortar.
Height	Este parámetro se usa para ajustar la altura de la habitación simulada.
HiAtk	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión en la banda de frecuencias altas.
HiGain	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la banda de frecuencias altas.
HiLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de alta frecuencia.
HiMute	Este parámetro se usa para activar y desactivar el silenciamiento de alta frecuencia.
HiRat	[MltBndComp] Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión de la banda de frecuencias altas.
	[Efectos de reverberación] Este parámetro se usa para ajustar el componente de alta frecuencia.
HiTh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de frecuencias altas.
HornF	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación de la bocina de alta frecuencia con el ajuste "fast".
HornS	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación de la bocina de alta frecuencia con el ajuste "slow".
HPF	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte del filtro de paso alto.
InitDly	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que se produzcan las primeras reflexiones.
InitDly1	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el primer retardo.
InitDly2	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el segundo retardo.
InitDlyL	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el retardo del canal izquierdo.
InitDlyR	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo para el retardo del canal derecho.
InpMode	Este parámetro se usa para cambiar la entrada entre mono y estéreo.
InpSelect	Este parámetro se usa para seleccionar una entrada.
L.Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ de frecuencias bajas.
L.Gain	Este parámetro se usa para ajustar cuánto de la banda EQ de frecuencias bajas se va a amplificar o recortar.
L/RDiffuse	Este parámetro se usa para ajustar la diferencia entre los tiempos de retardo del canal izquierdo y el canal derecho para producir un sonido más amplio.
L/RDpth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad del efecto panorámico izquierda-derecha.
Lag	Este parámetro se usa para ajustar un retraso para los tiempos de retardo especificado en términos de duración de notas.
LFODpth	[SPX Flanger, TempoFlanger, SPX Chorus y Symphonic] Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación.
	[Tempo Phaser] Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación de fase.
LFODiff	Este parámetro se usa para ajustar la diferencia de fase izquierda-derecha entre las formas de onda de modulación.

Nombre del parámetro	Descripciones
LFOSpeed	[TempoFlanger, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic y Tremolo] Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de modulación.
	[TempoPhaser] Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de modulación en términos de duración de notas.
	[AutoPan] Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de efecto panorámico automático.
LFOWave	[AutoWah] Este parámetro se usa para especificar si el efecto de barrido de filtro se produce mediante una onda sinusoidal o una onda cuadrada.
	[AutoPan] Este parámetro se usa para ajustar la curva de efecto panorámico.
Livenss	Este parámetro se usa para ajustar la manera en que disminuyen las primeras reflexiones.
LowAtk	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión en la banda de frecuencias bajas.
LowGain	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la banda de frecuencias bajas.
LowLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de baja frecuencia.
LowMute	Este parámetro se usa para activar y desactivar el silenciamiento de baja frecuencia.
LowRat	[MltBndComp] Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión de la banda de frecuencias bajas.
	[Efectos de reverberación] Este parámetro se usa para ajustar el componente de baja frecuencia.
LowTh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de frecuencias bajas.
LPF (Filtro de paso bajo)	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.
M.Freq	Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia central de la banda EQ de frecuencias intermedias.
M.Gain	Este parámetro se usa para ajustar cuánto de la banda EQ de frecuencias medias se va a amplificar o recortar.
M.Width	Este parámetro se usa para ajustar el ancho de la banda EQ de frecuencias intermedias.
Manual	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la modulación de fase.
MicAngl	Este parámetro se usa para ajustar la inclinación izquierda-derecha del micrófono usado para capturar la salida del altavoz.
MidAtk	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de aplicar completamente la compresión en la banda de frecuencias intermedias.
MidGain	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la banda de frecuencias intermedias.
MidLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de frecuencia intermedia.
MidMute	Este parámetro se usa para activar y desactivar el silenciamiento de frecuencia intermedia.
MidRat	Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión de la banda de frecuencias intermedias.
MidTh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de frecuencias intermedias.
MixLvl	Este parámetro se usa para ajustar qué parte del sonido del efecto se realimenta en el sonido sin efecto.
Mode	Este parámetro se usa para ajustar el modo de funcionamiento del efecto phaser.
MoveSpeed	Este parámetro se usa para especificar el tiempo que debe transcurrir antes de que se produzca el sonido ajustado con el parámetro Vowel.
On/Off	Este parámetro se usa para activar y desactivar el aislador.
OutLvl	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida.
OutLvl1	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la primera etapa.

Nombre del parámetro	Descripciones
OutLvl2	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida de la segunda etapa.
Outpu	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de salida.
OverDr	Este parámetro se usa para ajustar la manera en que se distorsiona el sonido.
Pan1	Este parámetro se usa para ajustar la primera posición de efecto panorámico estereofónico.
Pan2	Este parámetro se usa para ajustar la segunda posición de efecto panorámico estereofónico.
PanDirectn	Este parámetro se usa para ajustar el tipo de efecto panorámico automático.
PhShiftOfst	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la modulación de fase.
Pitch1	Este parámetro se usa para ajustar el primer tono en unidades de semitono.
Pitch2	Este parámetro se usa para ajustar el segundo tono en unidades de semitono.
PMDepth	Este parámetro se usa para ajustar la profundidad de la modulación de tono.
Presenc	Este parámetro, que suele existir en amplificadores de guitarra, se usa para controlar la banda de frecuencias altas.
Ratio	Este parámetro se usa para ajustar la relación de compresión.
Release	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que se deje de comprimir el sonido.
Resonance	Este parámetro se usa para ajustar la resonancia del filtro.
ResoOfst	Este parámetro se usa para ajustar el valor de desplazamiento de la resonancia.
RevDly	Este parámetro se usa para ajustar el intervalo entre las primeras reflexiones y la reverberación posterior.
RevTime	Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de reverberación.
RoomSize	Este parámetro se usa para ajustar el tamaño de la habitación.
Rotor/Horn	Este parámetro se usa para ajustar los volúmenes relativos de la bocina de alta frecuencia y el rotor de baja frecuencia.
RotorF	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia con el ajuste "fast".
RotorS	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia con el ajuste "slow".
Sens	Este parámetro se usa para ajustar la sensibilidad del filtro wah a los cambios del nivel de entrada.
S-FTmHorn	Este parámetro se usa para ajustar cuánto tarda la bocina de alta frecuencia en cambiar entre las velocidades de giro rápida y lenta.
S-FTmRotor	Este parámetro se usa para ajustar cuánto tarda el rotor de baja frecuencia en cambiar entre las velocidades de giro rápida y lenta.
Speaker (altavoz)	Este parámetro se usa para seleccionar el tipo de altavoz que se va a simular.
Speed	[PhaserMono y PhaserStereo] Este parámetro se usa para ajustar la frecuencia de la onda del oscilador de baja frecuencia que controla los cambios cíclicos de la modulación de fase.
	[AutoWah] Este parámetro se usa para ajustar la velocidad del oscilador de baja frecuencia.
SpeedCtrl	Este parámetro se usa para ajustar la velocidad de rotación en "fast" o "slow".
Spread	Este parámetro se usa para ajustar la amplitud del sonido de salida del efecto.
Stage	Este parámetro se usa para ajustar el número de pasos del filtro de fase.
Thresh	Este parámetro se usa para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el efecto empieza a procesar el sonido.
Top ³	Este parámetro se usa para ajustar el punto superior del intervalo de barrido del filtro.
Type	[Efectos Wah] Este parámetro se usa para ajustar el tipo de efecto wah.
	[EarlyRef, GateReverb y ReverseGate] Este parámetro se usa para ajustar el tipo de sonido reflejado.
Vowel	Este parámetro se usa para seleccionar un tipo de vocal.

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

Referencia

KIT

VOICE

MIDI

WAVE

PATTERN

UTILITY

TRIGGER

Memoria interna

Si almacena los juegos de usuario, los patrones de usuario y las ondas que ha creado y editado en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12 se asegura de que siempre estarán disponibles para su uso, aunque apague el instrumento. Las configuraciones de activadores de usuario y los ajustes del área de ajustes UTILITY también se pueden almacenar en la memoria para su reutilización posterior.

■ Datos almacenados en la unidad DTX-MULTI 12

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

● Juegos de usuario

Los juegos de usuario originales que creó asignando voces a pads y controladores externos se pueden almacenar como juegos de usuario en la memoria del instrumento.

Posteriormente podrá recuperar estos juegos en cualquier momento, como si fueran juegos predefinidos. En total, se pueden almacenar hasta 200 juegos de usuario, que estarán disponibles para su uso posterior aunque apague la unidad DTX-MULTI 12. Además de los ajustes del área KIT, cada juego de usuario también conserva los datos asociados configurados en las áreas de ajustes VOICE y MIDI.

● Patrones de usuario

Puede crear patrones de usuario que se usan de la misma manera que los patrones predefinidos grabando sus interpretaciones en la unidad DTX-MULTI 12 o importando archivos MIDI estándar (formato 0). Los datos correspondientes se almacenan como un patrón de usuario en la unidad DTX-MULTI 12 cuando se graban o importan. El patrón recién creado estará disponible incluso después de apagar la unidad DTX-MULTI 12. Puede almacenar internamente un máximo de 50 de estos patrones de usuario.

● Ondas

Los datos de ondas creados mediante la importación de archivos de audio WAV o AIFF desde un dispositivo de memoria USB (conectado a través del puerto USB TO DEVICE) se almacenan automáticamente en la unidad DTX-MULTI 12 y se pueden asignar a pads para su reproducción de la misma manera que las voces predefinidas y los patrones. En total, se pueden almacenar hasta 500 ondas, que estarán disponibles para su uso posterior aunque apague la unidad DTX-MULTI 12.

● Configuraciones de activadores de usuario

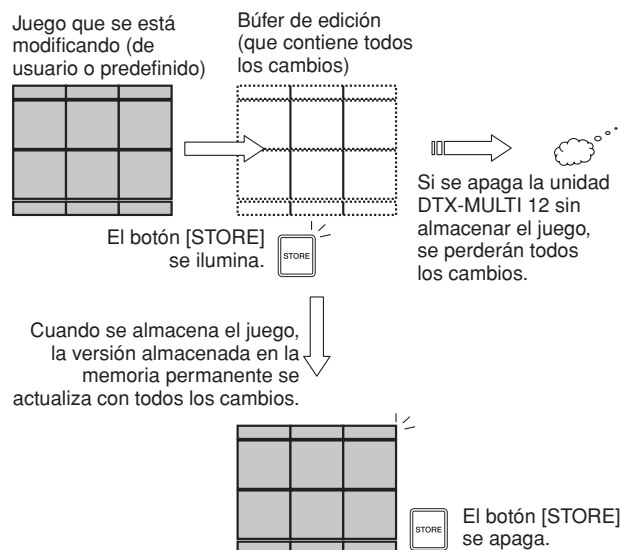
La unidad DTX-MULTI 12 también puede almacenar varias configuraciones de activadores de usuario que se pueden preparar cómodamente personalizando una configuración de activadores predefinida. En concreto, la memoria interna del instrumento admite diez de estas configuraciones, que estarán disponibles para su uso posterior aunque apague la unidad.

● Ajustes del área UTILITY

Los ajustes de parámetros que ha configurado en el área de ajustes UTILITY también se pueden almacenar en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12. De esta manera, se pueden recuperar instantáneamente cuando se encienda el instrumento.

■ Editar y almacenar juegos de usuario

Siempre que seleccione a juego de batería, se cargan los datos correspondientes en un área no permanente de la memoria interna denominada búfer de edición. Si se modifica alguno de los ajustes de parámetros del juego, son los datos del búfer de edición los que se modifican, no la versión almacenada. De esta manera, los juegos de usuario están protegidos frente a cambios accidentales o no deseados.



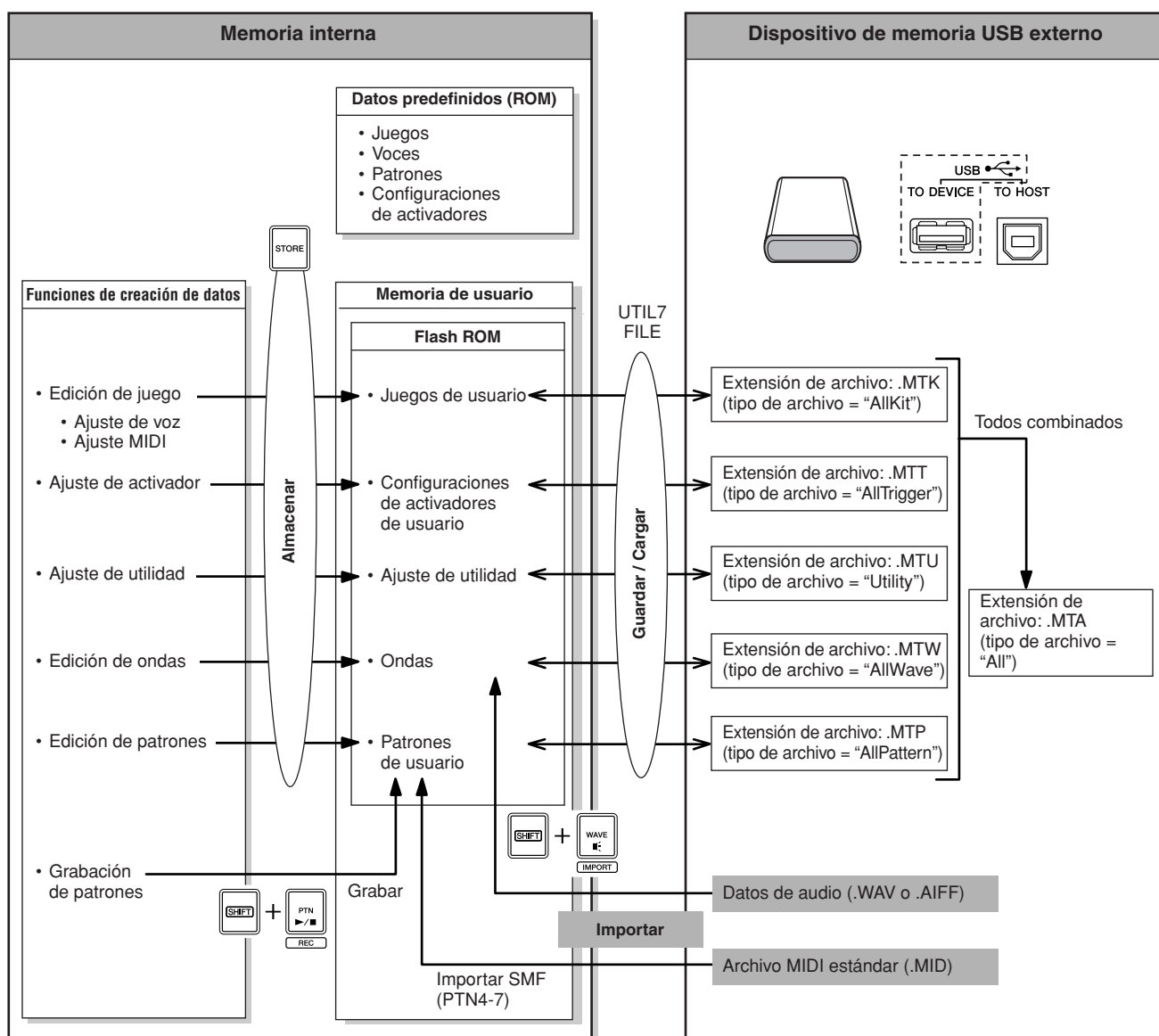
El propósito del búfer de edición es contener una versión temporal del juego que se está editando. Por ello, si selecciona un juego nuevo sin almacenar los cambios, se perderán dichos cambios (se sobrescribirán con los ajustes del juego recién seleccionado). Además, las modificaciones del juego del búfer de edición también se perderán cuando se apague la unidad DTX-MULTI 12 si no se han almacenado antes. Por esta razón, es recomendable que almacene el contenido del búfer de edición como un juego de usuario cuando esté satisfecho con el resultado.

■ Guardar y cargar archivos de datos

Todos los elementos de datos antes mencionados que se pueden almacenar en la memoria interna del instrumento también se pueden guardar como archivos en un dispositivo de almacenamiento USB. Siempre que sea necesario, se pueden cargar de nuevo estos archivos en el instrumento desde el dispositivo de almacenamiento. Para obtener más información, consulte la descripción de la sección FILE del área de ajustes UTILITY (UTIL7).

■ Estructura de la memoria interna

En el diagrama siguiente se muestra la correlación entre las distintas funciones que se pueden usar para crear datos en la unidad DTX-MULTI 12, los datos de la memoria interna del instrumento y los datos de un dispositivo de memoria USB.



Operaciones básicas

En la siguiente sección se describe la manera realizar tareas básicas, como cambiar ajustes de parámetros, ejecutar trabajos y almacenar datos.

■ Áreas de ajuste de parámetros

En la unidad DTX-MULTI 12, los parámetros asociados con funciones específicas se agrupan cómodamente en siete áreas distintas de ajuste de parámetros. Puede acceder a estas áreas con los botones que se indican a continuación.

• Área de ajustes KIT: botón [KIT]

Esta área se usa para seleccionar y editar juegos de batería.

• Área de ajustes VOICE: botón [VOICE]

Esta área, que forma parte del área de ajustes KIT, se usa para seleccionar y editar voces.

• Área de ajustes MIDI: botón [MIDI]

Esta área, que forma parte del área de ajustes KIT, se usa para ajustar parámetros relacionados con MIDI para juegos individuales.

• Área de ajustes PATTERN: botón [PTN]

Esta área se usa para seleccionar y editar patrones.

• Área de ajustes WAVE: botón [WAVE]

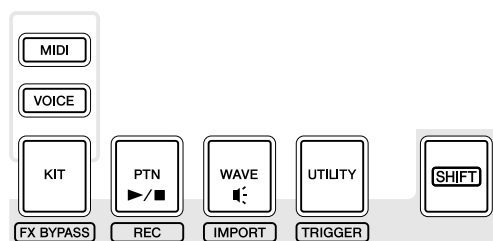
Esta área de ajustes se usa para importar y editar ondas.

• Área de ajustes UTILITY: botón [UTILITY]

Esta área se usa para ajustar parámetros que afectan al sistema global y a la gestión de archivos.

• Área de ajustes TRIGGER: botones [SHIFT] + [UTILITY]

Esta área se usa para editar datos de configuración de activadores.



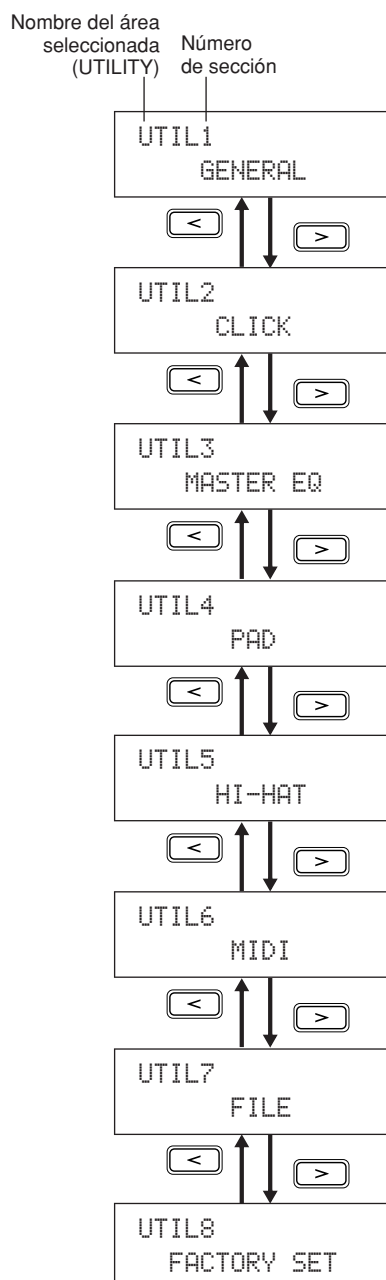
El botón correspondiente a cada área de ajustes se ilumina de color verde cuando se selecciona dicha área. En el caso de las áreas de ajustes VOICE y MIDI, también se enciende el botón [KIT].

■ Desplazamiento entre secciones

Cada área de ajustes se subdivide en varias secciones.

La sección actual se indica a la izquierda de la fila de texto superior mediante el nombre (o la abreviatura) del área de ajustes seleccionada junto con el número de sección. Use los botones [<|>] para desplazarse por estas secciones.

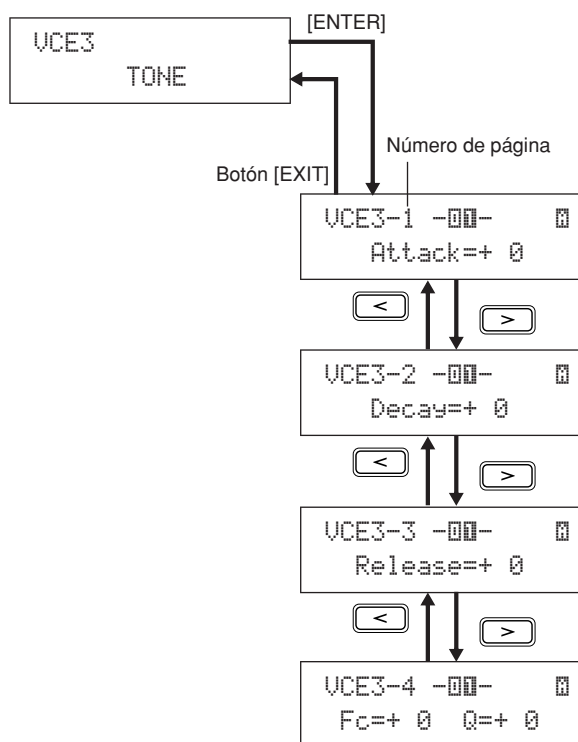
Ejemplo: área de ajustes UTILITY



■ Desplazamiento por las páginas

Cada sección contiene varias páginas de ajuste de parámetros que se usan para realizar ajustes. Con una página de sección en pantalla, pulse el botón [ENTER] iluminado para acceder a sus páginas de ajuste de parámetros. (En algunos casos puede no ser posible el acceso a una página de ajuste de parámetros desde una página de sección; en esos casos el botón [ENTER] no se iluminará.) Cada página de ajuste de parámetros se identifica a la izquierda de la fila de texto superior mediante el nombre (o la abreviatura) del área de ajustes, el número de sección y el número de página (con guiones entre los números). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas de ajuste de parámetros.

Ejemplo: Sección TONE del área de ajustes VOICE (VCE3)



En determinados casos se puede acceder a páginas adicionales desde una página de ajuste de parámetros, también mediante el botón [ENTER], que se iluminará siempre que esto sea posible. Para volver a la parte superior del área de ajustes actual, pulse el botón [EXIT].

■ Desplazar el cursor

Si una página contiene varios parámetros distintos, puede mover el cursor parpadeante a la izquierda y a la derecha mediante los botones [<]/[>], o entre las filas de texto superior e inferior mediante el botón [↕]. De esta manera puede seleccionar el ajuste de parámetro que desea modificar (como se describe a continuación). Si no hay ningún parámetro adicional a la izquierda o la derecha de la página actual cuando pulse el botón [<]/[>], el cursor saltará a la siguiente página de ajuste de parámetros a la izquierda o a la derecha, respectivamente. Además, los botones [<]/[>] y [↕] se iluminarán si se pueden pulsar para desplazar el curso a un parámetro distinto de la página actual o de una página contigua.

■ Modificar ajustes de parámetros

Puede pulsar el botón [-/DEC] o [+ /INC] para aumentar o disminuir el ajuste del parámetro seleccionado actualmente.

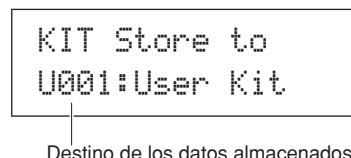
NOTA

- Se puede reducir un ajuste en incrementos de 10. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [-/DEC] o mantener pulsado el botón [-/DEC] a la vez que pulsa el botón [+ /INC].
- De manera similar, se puede aumentar en incrementos de 10. Para ello debe mantener pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [+ /INC] o mantener pulsado el botón [+ /INC] a la vez que pulsa el botón [-/DEC].

■ Almacenar ajustes de parámetros

Siempre que se hayan modificado ajustes en una sección o en páginas de ajustes de parámetros, el botón [STORE] se iluminará para recordarle que debe almacenar los ajustes. A continuación se describe la manera correcta de almacenar los ajustes de parámetros.

- 1 Cuando haya terminado de ajustar parámetros en un área de ajustes, pulse el botón [STORE] para abrir la página Store Kit.

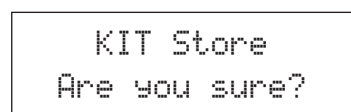


- 2 Puede usar los botones [-/DEC] y [+ /INC] para indicar dónde desea almacenar los datos.

NOTA

- El paso anterior no es necesario para almacenar los ajustes del área de ajustes UTILITY.

- 3 Presione el botón [ENTER]. Se le pedirá que confirme que desea continuar. Si es necesario, puede pulsar el botón [EXIT] para volver a la página anterior sin almacenar datos.



- 4 Pulse el botón [ENTER] para almacenar los datos en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12.



ATENCIÓN

- Si apaga el instrumento sin almacenar los ajustes modificados, se perderán estos cambios (se restablecerá el estado anterior de los ajustes la próxima vez que se encienda el instrumento).

Área de ajustes KIT (KIT)

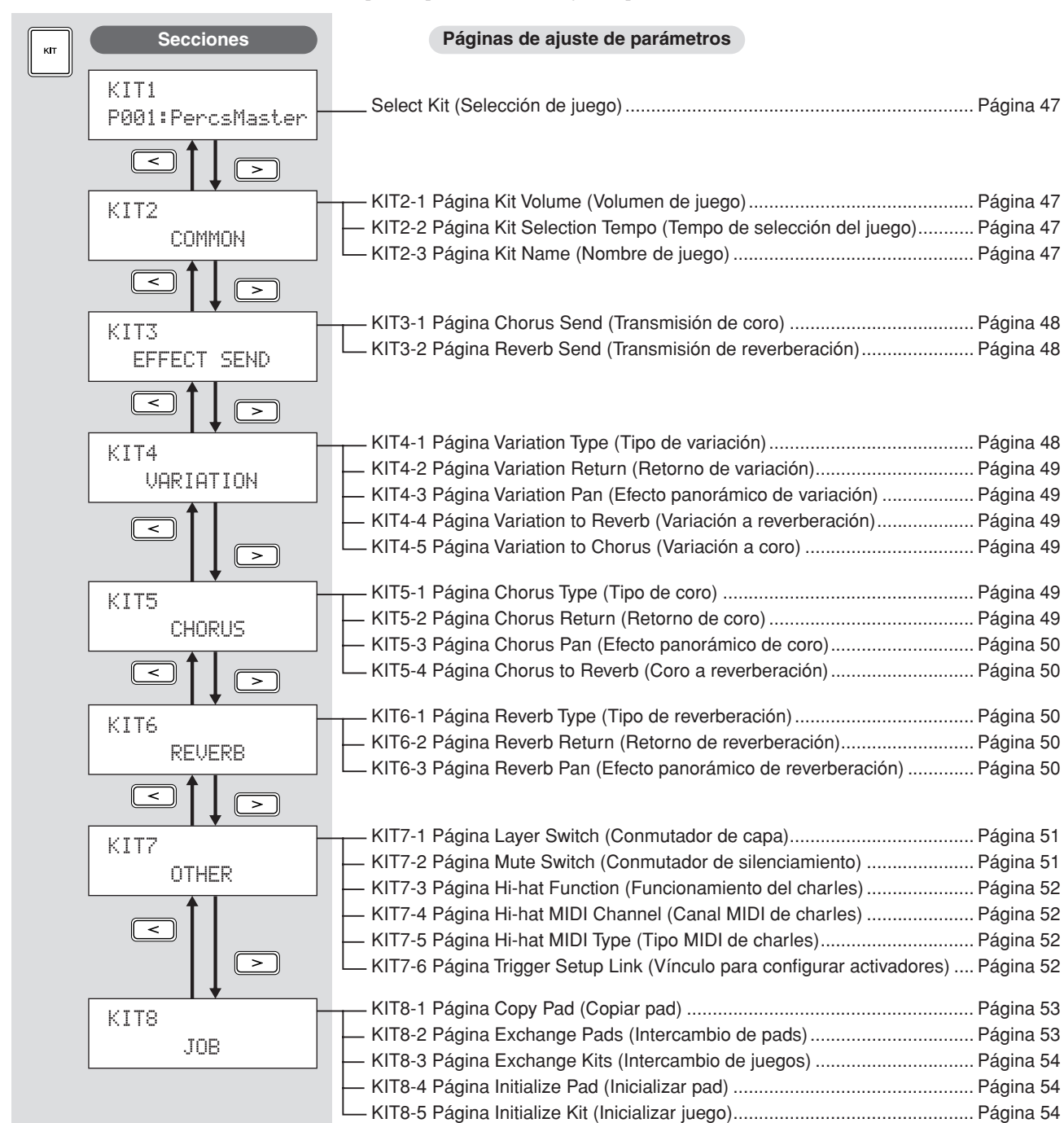
En esta sección se describe el área de ajustes KIT, a la que se tiene acceso mediante el botón [KIT]. La unidad DTX-MULTI 12 incluye una amplia selección de juegos predefinidos (P001 a P050) disponibles para uso inmediato y también permite crear y guardar hasta 200 juegos de batería como juegos de usuario (U001 a U200). Use el área de ajustes KIT para seleccionar y editar estos juegos de batería.

⚠ ATENCIÓN

• Asegúrese de almacenar los ajustes modificados antes de apagar el instrumento o seleccionar un juego nuevo. (Consulte la página 45.)

Estructura del área de ajustes KIT

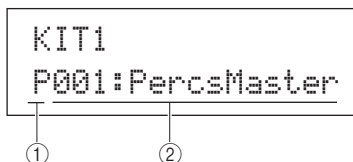
El área de ajustes KIT se subdivide en ocho secciones distintas (KIT1 a KIT8). Use los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. En determinados casos se puede acceder a páginas adicionales desde una página de ajuste de parámetros, también mediante el botón [ENTER] iluminado. Para volver a la parte superior del área de ajustes, pulse el botón [EXIT].



KIT1

Select Kit (Selección de juego)

En la página Select Kit (KIT1) puede seleccionar el juego predefinido o el juego de usuario que desea reproducir. Para acceder a esta página, pulse el botón [KIT] y, si es necesario, pulse los botones [<]/[>]. Para poder editar pads o voces en las áreas de ajustes VOICE o MIDI, debe seleccionar el juego de batería en cuestión en esta página.



① Categoría de juego

Use este parámetro para especificar la categoría del juego de batería: predefinido (P) o de usuario (U).

Ajustes	P o U
---------	-------

② Número de juego: nombre de juego

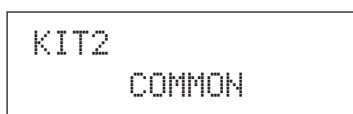
Ajustes	Con "P" (juego predefinido) seleccionado: 001 a 050 Con "U" (juego de usuario) seleccionado: 001 a 200
---------	---

NOTA

- Si selecciona un juego de batería nuevo mientras se está reproduciendo un patrón asignado a uno de sus pads, el patrón dejará de sonar automáticamente.
- Si selecciona un juego de batería nuevo mientras se está reproduciendo una voz o una onda predefinida asignada a uno de sus pads, el sonido correspondiente se silenciará automáticamente.
- Si se asignan voces idénticas a los mismos números de nota MIDI del canal 10 en el juego recién seleccionado y en el juego anterior, es normal que las voces de los pads correspondientes sigan reproduciéndose cuando se selecciona el juego de batería nuevo.
- Si se ajusta en "Hand" alguno de los pads del juego de batería seleccionado actualmente en la página Pad Type (TRG2-1), se mostrará en pantalla el icono de una mano (☞) (consulte la página 101).

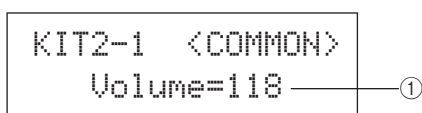
KIT2 COMMON (AJUSTES COMUNES)

Volumen, tempo y nombre del juego



En la sección COMMON puede establecer el volumen, el tempo y el nombre del juego de batería seleccionado actualmente. Con la página COMMON (KIT2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (KIT2-1 a KIT2-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT2-1 Página Kit Volume (Volumen de juego)



① Volumen

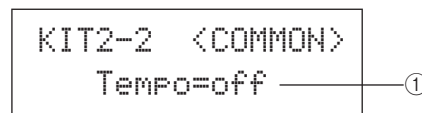
Use este parámetro para ajustar el volumen del juego completo.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si cambia el ajuste de volumen para el canal MIDI 10 en la página Volumen (MIDI3-2) del área MIDI, se aplicará automáticamente el mismo valor al parámetro Volumen de esta página (KIT2-1). Sin embargo, lo contrario no es cierto; es decir, el ajuste de volumen de la página Volumen (MIDI3-2) del área MIDI no se ve afectado por los cambios realizados en esta página (KIT2-1).

KIT2-2 Página Kit Selection Tempo (Tempo de selección del juego)



① Tempo

Use este parámetro para especificar el tempo que debe establecerse automáticamente al seleccionar el juego de batería actual. Si hay patrones asignados a alguno de los pads del juego, todos se reproducirán con este tempo. Un ajuste "off" significa que el tempo no cambiará automáticamente cuando se seleccione el juego actual; es decir, se mantendrá el tempo del juego seleccionado previamente.

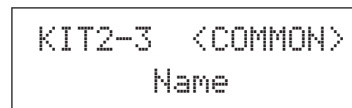
Ajustes	off o 30 a 300
---------	----------------

NOTA

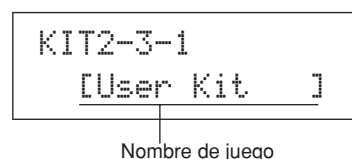
- Si hay ondas asignadas a alguno de los pads del juego, el tempo (o velocidad) con que se reproducen no se verá afectado por el ajuste del tempo del juego.

KIT2-3 Página Kit Name (Nombre de juego)

En la página Kit Name puede asignar un nombre al juego de batería seleccionado actualmente. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Kit Name Setting.



KIT2-3-1 Página Kit Name Setting (Ajuste de nombre de juego)



En la página Kit Name Setting se puede asignar un nombre con una longitud máxima de 11 caracteres al juego de batería seleccionado actualmente. Use los botones [<]/[>] para mover el cursor parpadeante al carácter que desea cambiar y seleccione un carácter mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC]. Los nombres de juego de batería pueden contener los siguientes caracteres.

[espacio]
!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[^\`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

KIT3 EFFECT SEND (TRANSMISIÓN DE EFECTO)

Niveles de transmisión de efecto

KIT3
EFFECT SEND

En la sección EFFECT SEND puede ajustar el grado en que deben aplicarse los efectos de coro y reverberación al juego de batería completo. Con la página EFFECT SEND (KIT3) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus dos páginas de ajuste de parámetros (KIT3-1 a KIT3-2). Puede usar los botones [<]/[>] para cambiar de una página a otra.

KIT3-1 Página Chorus Send (Transmisión de coro)

En la página Chorus Send puede ajustar el grado en que debe aplicarse el efecto de coro a todas las voces de batería del juego de batería seleccionado actualmente. Si alguna de las voces individuales del juego también tiene un nivel de transmisión de coro ajustado en la página Chorus Send (VCE4-2) del área VOICE, se les asignará el coro con la suma de los dos niveles de transmisión.

KIT3-1 <FXSEND>
ChorusSend= 0

① Nivel de transmisión de coro (ChorusSend)

Use este parámetro para establecer el nivel de transmisión de coro para el juego de batería seleccionado actualmente.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si cambia el nivel de transmisión de coro para el canal MIDI 10 en la página Chorus Send (MIDI3-6) del área MIDI, se aplicará automáticamente el mismo valor al parámetro Volumen de esta página (KIT3-1). Sin embargo, lo contrario no es cierto; es decir, el ajuste transmisión de coro de la página Chorus Send (MIDI3-6) del área MIDI no se ve afectado por los cambios realizados en esta página (KIT3-1).

KIT3-2 Página Reverb Send (Transmisión de reverberación)

En la página Reverb puede ajustar el grado en que debe aplicarse el efecto de reverberación a todas las voces de batería del juego de batería seleccionado actualmente. Si alguna de las voces individuales del juego también tiene un nivel de transmisión de reverberación ajustado en la página Reverb Send (VCE4-2) del área VOICE, se les asignará la reverberación con la suma de los dos niveles de transmisión.

KIT3-2 <FXSEND>
ReverbSend= 35

① Nivel de transmisión de reverberación (ReverbSend)

Use este parámetro para establecer el nivel de transmisión de reverberación para el juego de batería seleccionado actualmente.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si cambia el nivel de transmisión de reverberación para el canal MIDI 10 en la página Reverb Send (MIDI3-7) del área MIDI, se aplicará automáticamente el mismo valor al parámetro ReverbSend de esta página (KIT3-1). Sin embargo, lo contrario no es cierto; es decir, el ajuste transmisión de reverberación de la página Reverb Send (MIDI3-7) del área MIDI no se ve afectado por los cambios realizados en esta página (KIT3-2).

KIT4 VARIATION (VARIACIÓN)

Configuración del efecto de variación

KIT4
VARIATION

En la sección VARIATION puede seleccionar un efecto de variación, ajustar el grado con el que debe aplicarse y configurarlo de diversas maneras. Los efectos de variación se aplican a todas las voces (en todos los canales MIDI). Con la página VARIATION (KIT4) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus cinco páginas de ajuste de parámetros (KIT4-1 a KIT4-5). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT4-1 Página Variation Type (Tipo de variación)

KIT4-1 VarType=
C&E/Compressor

① Categoría de variación

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

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

② Tipo de variación

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

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

Con un tipo y una categoría de efecto seleccionados, puede pulsar el botón [ENTER] de la página Variation Type (KIT4-1) para acceder a diversas páginas de ajuste que permiten ajustar cada uno de los parámetros del efecto seleccionado. (El número de páginas de ajuste de parámetros dependerá del efecto seleccionado.) Use los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT4-1-1 Página de ajuste de parámetros (ejemplo)

KIT4-1-1 <VAR>
LFOSpeed=0.000Hz

① Parámetro de efecto

Cada página de ajuste de parámetros contiene un parámetro distinto para el efecto de variación seleccionado.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

KIT4-2 Página Variation Return (Retorno de variación)

KIT4-2 <VAR>
VarReturn= 64

①

① Retorno de variación (VarReturn)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

KIT4-3 Página Variation Pan (Efecto panorámico de variación)

KIT4-3 <VAR>
VarPan= C

①

① Efecto panorámico de variación (VarPan)

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

Ajustes	L63 a C a R63
---------	---------------

KIT4-4 Página Variation to Reverb (Variación a reverberación)

KIT4-4 <VAR>
VarToRev= 0

①

① Variación a reverberación (VarToRev)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

KIT4-5 Página Variation to Chorus (Variación a coro)

KIT4-5 <VAR>
VarToCho= 0

①

① Variación a coro (VarToCho)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

KIT5 CHORUS (CORO)

Configuración del efecto de coro

KIT5
CHORUS

En la sección CHORUS puede seleccionar un efecto de coro y configurarlo de diversas maneras. Los efectos de coro se aplican a todas las voces (en todos los canales MIDI). Con la página CHORUS (KIT5) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus cuatro páginas de ajuste de parámetros (KIT5-1 a KIT5-4). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT5-1 Página Chorus Type (Tipo de coro)

KIT5-1 ChoType=
G Chorus

①

① Tipo de coro

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

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

Con un tipo de coro seleccionado, puede pulsar el botón [ENTER] de la página Chorus Type (KIT5-1) para acceder a diversas páginas de ajuste que permiten ajustar cada uno de sus parámetros. (El número de páginas de ajuste de parámetros dependerá del tipo seleccionado.) Use los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT5-1-1 Página de ajuste de parámetros (ejemplo)

KIT5-1-1 <CHO>
LFOSpeed=0.000Hz

①

① Parámetro de efecto

Cada página de ajuste de parámetros contiene un parámetro distinto por el tipo de coro seleccionado.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

KIT5-2 Página Chorus Return (Retorno de coro)

KIT5-2 <CHO>
ChoReturn= 64

①

① Retorno de coro (ChoReturn)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

KIT5-3 Página Chorus Pan (Efecto panorámico de coro)

KIT5-3 <CHO>
ChoPan= C ①

① Efecto panorámico de coro (ChoPan)

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

Ajustes	L63 a C a R63
---------	---------------

KIT5-4 Página Chorus to Reverb (Coro a reverberación)

KIT5-4 <CHO>
ChoToRev= 0 ①

① Coro a reverberación (ChoToRev)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

KIT6 REVERB (REVERBERACIÓN)

Configuración del efecto de reverberación

KIT6
REVERB

En la sección REVERB puede seleccionar un efecto de reverberación y configurarlo de diversas maneras. Los efectos de reverberación se aplican a todas las voces (en todos los canales MIDI). Con la página REVERB (KIT6) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (KIT6-1 a KIT6-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT6-1 Página Reverb Type (Tipo de reverberación)

KIT6-1 RevType=
R3 Hall ①

① Tipo de reverberación

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

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

Con un tipo de reverberación seleccionado, puede pulsar el botón [ENTER] de la página Reverb Type (KIT6-1) para acceder a diversas páginas de ajuste que permiten ajustar cada uno de sus parámetros. (El número de páginas de ajuste de parámetros dependerá del tipo seleccionado.) Use los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

KIT6-1-1 Página de ajuste de parámetros (ejemplo)

KIT6-1-1 <REV>
RevTime= 0.0s ①

① Parámetro de efecto

Cada página de ajuste de parámetros contiene un parámetro distinto para el tipo de reverberación seleccionado.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

KIT6-2 Página Reverb Return (Retorno de reverberación)

KIT6-2 <REV>
RevReturn= 64 ①

① Retorno de reverberación (RevReturn)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

KIT6-3 Página Reverb Pan (Efecto panorámico de reverberación)

KIT6-3 <REV>
RevPan= C ①

① Efecto panorámico de reverberación (RevPan)

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

Ajustes	L63 a C a R63
---------	---------------

KIT7 OTHER (OTROS AJUSTES)**Otros ajustes del juego de batería**

KIT7
OTHER

En la sección OTHER puede ajustar parámetros relacionados con silenciamiento* y charles, y también puede especificar la configuración de activadores que se debe usar cuando se seleccione el juego de batería actual. Con la página OTHER (KIT7) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus seis páginas de ajuste de parámetros (KIT7-1 a KIT7-6). Puede usar los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas páginas.

*: Silenciamiento

La acción de presionar un pad con la mano para cambiar el sonido que produce o para silenciarlo se denomina “silenciamiento”. Esta técnica se puede usar para cambiar con delicadeza el sonido de una interpretación. La unidad DTX-MULTI 12 permite configurar el silenciamiento por adelantado para cambiar o silenciar sonidos cuando presione un pad con la mano.

KIT7-1 Página Layer Switch (Conmutador de capa)

Con la función Layer Switch puede aplicar la técnica de silenciamiento durante las interpretaciones para cambiar entre las cuatro capas que se pueden asignar a pads integrados o externos.

KIT7-1 -000- ①
LayerSwitch=off ②

① Número de pad

Use este parámetro para seleccionar el pad que desee ajustar.

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17
----------------	----------------------------------

② Conmutador de capa

Use este parámetro para especificar si las capas activadas del pad indicado por ① deben cambiarse en respuesta al silenciamiento o al uso del controlador de charles. Para más información sobre las capas, consulte la página 32.

- off..... No se cambiarán las capas.
- mute Se tocarán las capas A y B cuando el silenciamiento esté desactivado.
Se tocarán las capas C y D cuando el silenciamiento esté activado.
- hh Se tocarán las capas A y B cuando se abra el charles.
Se tocarán las capas C y D cuando se cierre el charles.

Ajustes	off, mute o hh
----------------	----------------

NOTA

- El ajuste “mute” sólo está disponible para los doce pads integrados en la unidad DTX-MULTI 12.

KIT7-2 Página Mute Switch (Conmutador de silenciamiento)

En la página Mute Switch puede seleccionar un grupo de pads que deben tratarse como uno solo en cuanto al silenciamiento, para silenciar o cambiar sus sonidos durante las interpretaciones.

KIT7-2 -000- ①
MuteSw=off ②

① Número de pad

Ajustes	01 a 12
----------------	---------

NOTA

- Este parámetro sólo se puede ajustar para los doce pads integrados en la unidad DTX-MULTI 12.

② Mute Switch (MuteSw)

Ajuste este parámetro en “on” si el silenciamiento para el pad indicado por ① debe funcionar junto con el silenciamiento para otros pads con el mismo ajuste. Cuando se ajusta la sensibilidad de los pads para tocar con baquetas, es recomendable ajustar MuteSw en “on” para el menos dos pads, de forma que pueda usar la técnica de silenciamiento sin temor a golpearse la mano por accidente. A medida que hace selecciones, los números del indicador de pads se iluminarán para mostrar los pads que se han agrupado para el silenciamiento.

Ejemplo: si se ha ajustado MuteSw en “on” para los pads 4, 5 y 6:

- Al golpear el pad 4, 5 ó 6 a la vez que presiona con la mano cualquiera de los otros dos pads, el pad golpeado producirá un sonido más breve.
- Al presionar el pad 4, 5 ó 6 con la mano mientras uno o varios de estos pads producen un sonido tras haber sido golpeados, los pads golpeados se silenciarán.

Ajustes	off, on
----------------	---------

NOTA

- Asegúrese de presionar firmemente un pad cuando desee activar la función de silenciamiento.
- Si usa la técnica de silenciamiento con el parámetro MuteSw (② arriba) ajustado en “on” y con “mute” seleccionado en la página Layer Switch (KIT7-1), se activará la función Layer Switch (Conmutador de capa).
- Se emite un mensaje de pulsación posterior polifónica con el valor 127 siempre que se presione un pad con el parámetro MuteSw ajustado en “on”. De forma similar, se emite un mensaje de pulsación posterior polifónica con el valor 0 siempre que se suelte el pad. Estos mensajes se emiten para números de nota asignados a todos los pads de la unidad DTX-MULTI 12, salvo para aquellos para los que no esté activado el conmutador de silenciamiento (es decir, para los que MuteSw esté ajustado en “off”).
- En los casos en los que los pads 4 a 9 se configuran para tocar con las manos en la página Pad Type (TRG2-1) del área TRIGGER, el silenciamiento se activará automáticamente sin necesidad de activar MuteSw para varios pads. En este caso, el pad con el parámetro MuteSw activado se puede presionar y mantener presionado para silenciar otro pad golpeado. Sin embargo, hay que tener en cuenta que este tipo de silenciamiento de un solo pad no se puede activar para los otros pads (1 a 3, 10 a 12).

KIT7-3 Página Hi-hat Function
(Funcionamiento del charles)

KIT7-3 <OTHER>
HH Func=hi-hat

①

① Función del charles (HH Func)

Use este parámetro para especificar cómo debe funcionar un controlador de charles conectado a la toma HI-HAT CONTROL.

- hi-hatEl controlador del charles funcionará de la manera estándar para tocar el charles.
- MIDI.....Al pisar el controlador de charles, se emite un mensaje MIDI de acuerdo con los ajustes realizados en la página Hi-hat MIDI Channel (KIT7-4) y en la página Hi-hat MIDI Type (KIT7-5).

Ajustes	hi-hat o MIDI
---------	---------------

NOTA

- Cuando este parámetro se ajusta en “hi-hat” y se ha seleccionado “on” en la página Send Hi-hat Controller (UTIL5-3), se enviarán mensajes de cambio de control 4, correspondientes a la fuerza con que se pisa el controlador de charles, a dispositivos MIDI externos en el canal MIDI 10.
- Cuando se ajusta este parámetro en “MIDI”, se envían mensajes MIDI independientemente de la selección realizada en la página Send Hi-hat Controller (UTIL5-3).

KIT7-4 Página Hi-hat MIDI Channel
(Canal MIDI de charles)

KIT7-4 <OTHER>
HH MIDI ch=10

①

① Canal MIDI de charles (HH MIDI ch)

Si se ha seleccionado “MIDI” en la página Hi-hat Function (KIT7-3), use este parámetro para ajustar el canal MIDI de forma que emita mensajes MIDI generados por el controlador de charles.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

NOTA

- Si se ha seleccionado “hi-hat” en la página Hi-hat Function (KIT7-3), este ajuste se mostrará como “-” y no se podrá modificar.

KIT7-5 Página Hi-hat MIDI Type
(Tipo MIDI de charles)

KIT7-5 <OTHER>
HHMIDITyPe=CC01

①

① Tipo MIDI de charles (HHMIDIType)

Si se ha seleccionado “MIDI” en la página Hi-hat Function (KIT7-3), use este parámetro para ajustar el tipo de mensaje MIDI de forma que emita mensajes MIDI generados por el controlador de charles.

Ajustes	CC01 a CC95 (cambio de control), AT (pulsación posterior), PBup (aumento de tono) o PBdwn (disminución de tono)
---------	---

NOTA

- Si se ha seleccionado “hi-hat” en la página Hi-hat Function (KIT7-3), este ajuste se mostrará como “-” y no se podrá modificar.

KIT7-6 Página Trigger Setup Link
(Vínculo para configurar activadores)

KIT7-6 <OTHER>
TrgSetupLink=P01

①

① Vínculo de configuración de activadores (TrgSetupLink)

Use este parámetro para especificar la configuración de activadores que debe usarse cuando se seleccione el juego actual. Puede asignar una configuración de activadores a cada juego de batería. Estas configuraciones se identifican mediante una categoría (P, predefinida; U, de usuario) y un número, y puede mover el cursor con los botones [<]/[>] para ajustarlas individualmente. Seleccione “off” si el juego de batería seleccionado actualmente no necesita una configuración de activadores especial.

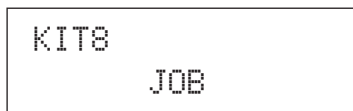
Ajustes	off, P01 a P05, o U01 a U10
---------	-----------------------------

NOTA

- Si se ajusta el parámetro TrgSetupLink en “off”, se cargará la configuración de activadores seleccionada en la página Startup Trigger (UTIL1-5) por defecto cuando se encienda la unidad DTX-MULTI 12. (Consulte la página 83.) A continuación, se puede cambiar la configuración de activadores libremente en la página Select Trigger Setup (TRG1). (Consulte la página 100.)

KIT8 JOB (TRABAJO)

Gestión de juegos



En la sección JOB puede realizar diversas tareas de gestión, como copiar, intercambiar e inicializar juegos y pads. Con la página JOB (KIT8) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus cinco páginas de ajuste de parámetros (KIT8-1 a KIT8-5). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

Las operaciones de las páginas de ajuste de parámetros de la sección JOB se realizan de la manera siguiente.

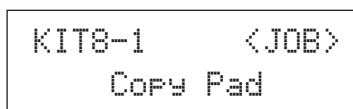
- 1 Haga los ajustes necesarios y pulse el botón [ENTER].
- 2 Se le pedirá que confirme que desea continuar.
- 3 Para ello, pulse el botón [ENTER]. Como alternativa, puede pulsar el botón [EXIT] para cancelar el proceso.

NOTA

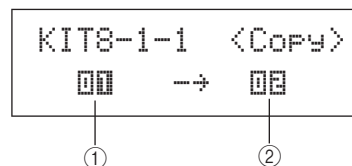
- Use el botón [STORE] para abrir la página Store Kit y guardar el juego de batería en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12 (consulte la página 45). (Esto no es necesario al intercambiar juegos en la página Exchange Kit (KIT8-3).)

KIT8-1 Página Copy Pad (Copiar pad)

En la página Copy Pad puede copiar ajustes de un pad a otro en el juego de batería seleccionado actualmente. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Copy Pad Settings.



KIT8-1-1 Página Copy Pad Settings (Copiar ajustes de pad)



① Pad que se va a copiar

Use este parámetro para seleccionar el pad cuyos ajustes desea copiar.

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW (interruptor de pedal), HHCL (cierre de charles) o HHSP (chapoteo de charles)
---------	--

② Pad que se va a sustituir

Use este parámetro para seleccionar el pad cuyos ajustes desea sustituir. Ajústelo en "01-12" para copiar los ajustes a todos los pads integrados de la unidad DTX-MULTI 12 (Pad 1 a Pad 12). También puede establecer "all" para copiar los ajustes a todos los pads externos (13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL y HHSP) además de copiarlos a todos los pads integrados de la unidad DTX-MULTI 12.

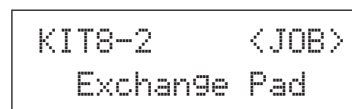
Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, 01 a 12 o all
---------	---

NOTA

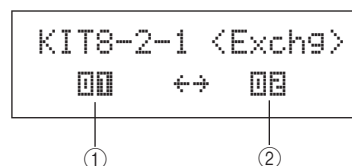
- Se copiará toda la información establecida para el pad en cuestión y las capas correspondientes (es decir, los números de nota).
- Algunos factores pueden requerir que los números de nota MIDI emitidos distintos de los del pad que se va a copiar se asignen automáticamente a las capas de los pads que se van a sustituir. Puede confirmar qué números de nota MIDI emitidos han sido establecidos en la página MIDI Note (MIDI1-2).

KIT8-2 Página Exchange Pads (Intercambio de pads)

En la página Exchange Pads puede intercambiar los ajustes de un par de pads del juego seleccionado actualmente. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Exchange Pads Settings.



KIT8-2-1 Página Exchange Pads Settings (Ajustes de intercambio de pads)



① Pad de intercambio 1

② Pad de intercambio 2

Use estos parámetros para seleccionar los dos pads cuyos ajustes desea intercambiar.

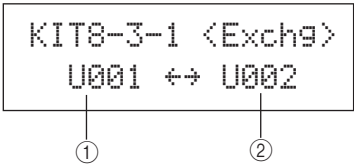
Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

KIT8-3 **Página Exchange Kits**
(Intercambio de juegos)

En la página Exchange Kits puede intercambiar ajustes para un par de juegos de usuario. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Exchange Kits Settings.



KIT8-3-1 **Página Exchange Kits Settings**
(Ajustes de intercambio de pads)



- ① **Juego de intercambio 1**
- ② **Juego de intercambio 2**

Use estos parámetros para seleccionar los dos juegos de batería cuyos ajustes desea intercambiar.

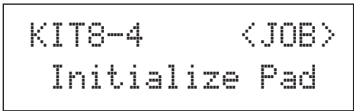
Ajustes	U001 a U200
---------	-------------

NOTA

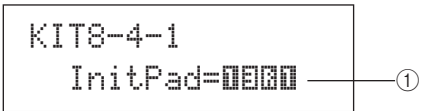
- Sólo se intercambiarán los ajustes que ya estén almacenados. Además, si se intercambian juegos de batería sin almacenar primero los ajustes modificados, los ajustes intercambiados se sobrescribirán con los ajustes modificados cuando se almacene el juego de batería.

KIT8-4 **Página Initialize Pad**
(Inicializar pad)

En la página Initialize Pad puede inicializar pads individuales del juego de batería seleccionado actualmente. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Initialize Pad Settings.



KIT8-4-1 **Página Initialize Pad Setting**
(Inicializar ajustes de pad)



- ① **Número de pad**

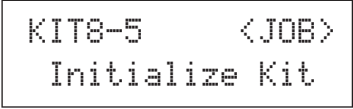
Use este parámetro para seleccionar el pad que desee inicializar.

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

Cuando haya seleccionado un pad, pulse el botón [ENTER] y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].

KIT8-5 **Página Initialize Kit**
(Inicializar juego)

En la página Initialize Kit puede inicializar el juego de batería que se está editando actualmente. Con la página Initialize Kit mostrada, pulse el botón [ENTER] y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].



⚠ ATENCIÓN

- Cuando se inicializa un juego, todos sus parámetros recuperarán sus ajustes por defecto. Si desea guardar una copia del kit antes de la inicialización, realice una operación de almacenamiento tal como se describe en la página 45 para almacenar el juego de batería seleccionado actualmente como un juego de usuario distinto.

Área de ajustes VOICE (VCE)

En esta sección se describe el área de ajustes VOICE, a la que se accede mediante el botón [VOICE]. En esta área puede seleccionar y editar las voces (es decir, las voces, ondas y patrones predefinidos) asignadas a los pads individuales. Para obtener más información sobre las voces y su funcionamiento, consulte la página 31.

 **ATENCIÓN**

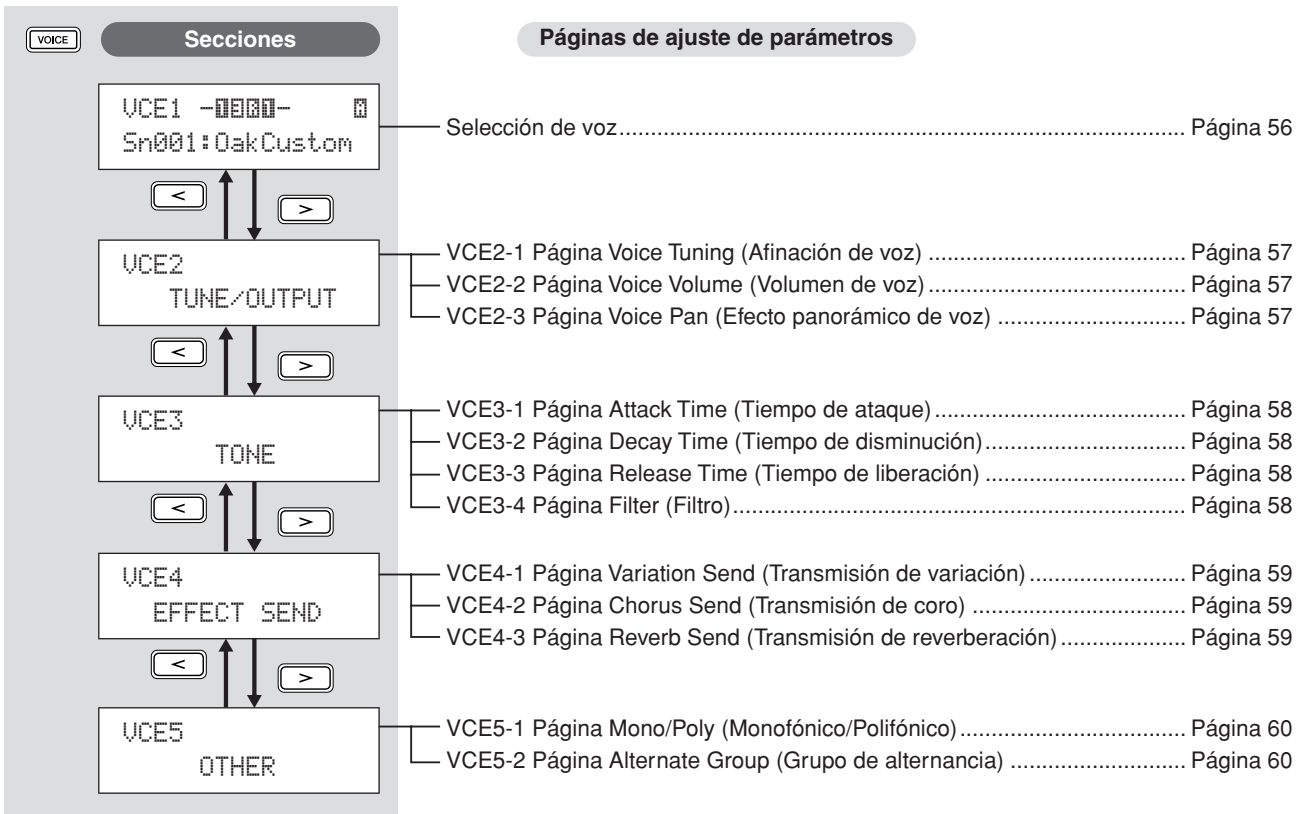
Asegúrese de almacenar los ajustes modificados antes de apagar el instrumento o seleccionar un juego nuevo. (Consulte la página 45.)

Estructura del área de ajustes VOICE

El área de ajustes VOICE se subdivide en cinco secciones distintas (VCE1 a VCE5). Use los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. Puede pulsar el botón [EXIT] para volver a la parte superior del área de ajustes.

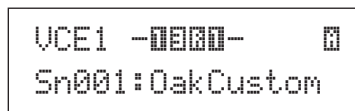
Los cambios realizados en el área de ajustes VOICE afectan a las voces asignadas a los pads del juego seleccionado actualmente. Por ello, siempre debe seleccionar el juego de batería que desea configurar en el área de ajustes KIT antes de entrar en el área de ajustes VOICE.

La página de nivel superior en el área de ajustes VOICE es la página Select Voice (VCE1), en la que puede asignar voces (es decir, voces, ondas y patrones predefinidos) a pads y capas individuales. En cada una de las páginas de ajuste de parámetros de esta área puede seleccionar el pad o la capa que desea modificar. Tenga en cuenta que al almacenar cambios realizados a parámetros del área de ajustes VOICE, se almacena todo el juego de batería.



VCE1

Selección de voz



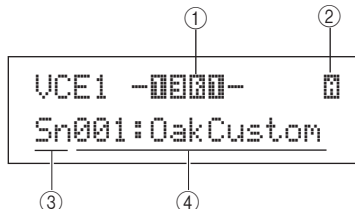
En la página Select Voice (VCE1) (Seleccionar voz), puede seleccionar la voz, onda o patrón predefinidos que se reproducirá cuando se golpee el pad especificado. Como alternativa, puede seleccionar una nota MIDI que debe reproducirse cuando se golpee un pad y asignarle una voz a dicha nota MIDI (consulte la página 34). Las páginas de ajuste de parámetros, los parámetros y los ajustes aplicables del área VOICE dependerán de si se ha especificado un número de pad o de nota MIDI.

NOTA

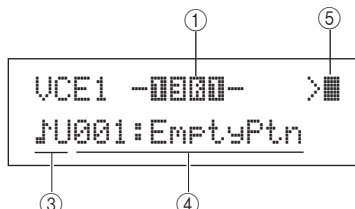
- Algunos parámetros no surten ningún efecto cuando se asigna un patrón o un número de nota MIDI al pad en cuestión. Los ajustes se mostrarán como "---" y no se podrán modificar.

Asignación de una voz a un pad

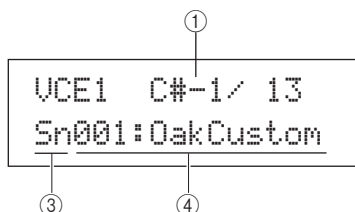
Si la voz no es un patrón (es decir, ♪P o ♪U)



Si la voz es un patrón (es decir, ♪P o ♪U)



Asignación de una voz a un número de nota MIDI



① Número de pad

Use este parámetro para seleccionar el número de pad o de nota MIDI que desea establecer. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW (interruptor de pedal), HHCL (cierres de charles), HHSP (chapoteo de charles), C#-1, o D-1 a A#5
---------	---

NOTA

- El pad 13 admite tres zonas distintas y, por tanto, se le asignan tres números de pad distintos: 13 para el parche, 13R1 para el borde 1 y 13R2 para el borde 2.
- Los pads 10 a 12 no se podrán seleccionar si se ha establecido "disable" (desactivar) en la página 10-12 Switch (UTIL4-3).

② Número de capa

Use este parámetro para seleccionar la capa que desea establecer. Cada pad puede contener cuatro capas como máximo y cada una de estas capas se puede usar para reproducir una voz u onda predefinida. Consulte información detallada en la página 32.

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

NOTA

- El número máximo de capas que se pueden establecer para cualquier pad es 4. Para agregar una capa, cambie su ajuste de "off" a un número de nota MIDI en la página MIDI Note (MIDI1-2).

③ Categoría de voz

Use este parámetro para especificar la categoría de voz que se debe asignar como una voz predefinida, un patrón predefinido (♪P), un patrón de usuario (♪U) o una onda.

Ajustes	Kk, Sn, Tm, Cv, HH, EP, Cu, Br, In, Jp, Af, Or, E1, E2, E3, MI, GM, WV, ♪P o ♪U
---------	---

NOTA

- No se pueden asignar patrones a números de nota MIDI.

④ Número de voz: nombre de voz

Use estos parámetros para seleccionar una voz, un patrón o una onda predefinidos de la categoría indicada por ③.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

⑤ Modo de reproducción de patrones

Si se ha asignado un patrón al pad, use este parámetro para especificar cómo debe reproducirse.

- > Modo de inicio/parada: El patrón empezará a reproducirse desde el principio cuando golpee el pad, y se detendrá la próxima vez que lo golpee.
- >■ Modo de captura: se reproducirá un compás sucesivo cada vez que golpee el pad.
- > Modo de corte: sólo se puede reproducir un patrón establecido en este modo cada vez. Siempre que se active un patrón en modo de corte, todo patrón que se esté reproduciendo en este modo se detendrá automáticamente.

Ajustes	>, >■, ■>
---------	-----------

NOTA

- El número máximo de patrones que se pueden reproducir simultáneamente es cuatro.
- No se pueden asignar patrones de demostración a los pads.

VCE2 TUNE/OUTPUT (AFINACIÓN/SALIDA)

Afinación, volumen, y efecto panorámico de voz

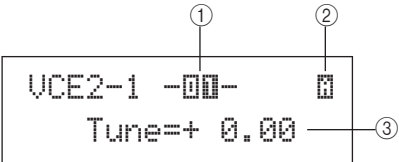


En la sección TUNE/OUTPUT puede establecer la afinación, el volumen y el efecto panorámico estereofónico de las voces individuales. Con la página TUNE/OUTPUT (VCE2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (VCE2-1 a VCE2-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

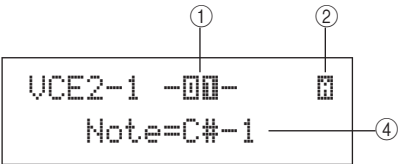
VCE2-1 Página Voice Tuning (Afinación de voz)

Los parámetros mostrados en la página Voice Tuning (Afinación de voz) dependerán del tipo de voz asignado al pad en cuestión.

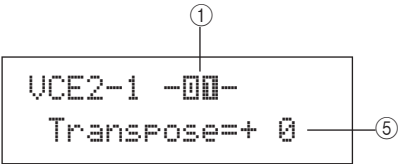
Sonidos de batería y ondas (es decir, archivos de sonido importados):



Sonidos de instrumentos (es decir, piano, guitarra, etc.):



Patrones:



- ① **Número de pad**

Use este parámetro para seleccionar el número de pad o de nota MIDI que desea establecer.

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW (interruptor de pedal), HHCL (cierre de charles), HHSP (chapoteo de charles), C#-1 o D-1 a A#5
---------	---
- ② **Número de capa**

Use este parámetro para seleccionar la capa que desee establecer.

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------
- ③ **Afinación (tono)**

Use este parámetro para ajustar la afinación de la voz asignada en centésimas.

Ajustes	-24,00 a +0,0 a +24,00
---------	------------------------

NOTA

 - El término "centésima" se refiere a una centésima de un semitono (es decir, 100 centésimas = 1 semitono).

- ④ **Nota**

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

Ajustes	De C-2 a G8
---------	-------------
- ⑤ **Transposición**

Use este parámetro para ajustar el tono del patrón asignado en semitonos.

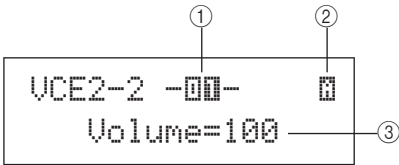
Ajustes	-24 a +0 a +24
---------	----------------

NOTA

 - Los patrones activados mediante los canales MIDI 7 a 11 no se pueden transponer.

VCE2-2 Página Voice Volume (Volumen de voz)

En la página Voice Volume puede ajustar el nivel de volumen de la voz seleccionada.



- ① **Número de pad**

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--
- ② **Número de capa**

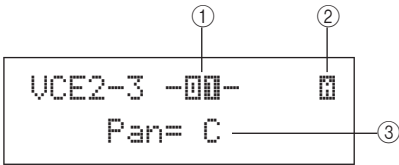
Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------
- ③ **Volumen**

Use este parámetro para ajustar el volumen de la voz seleccionada.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

VCE2-3 Página Voice Pan (Efecto panorámico de voz)

En la página Voice Pan puede ajustar el efecto panorámico estereofónico de la voz seleccionada.



- ① **Número de pad**

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--
- ② **Número de capa**

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------
- ③ **Efecto panorámico**

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

Ajustes	L63 a C a R63
---------	---------------

VCE3 TONE (TONO)

Timbre de voz



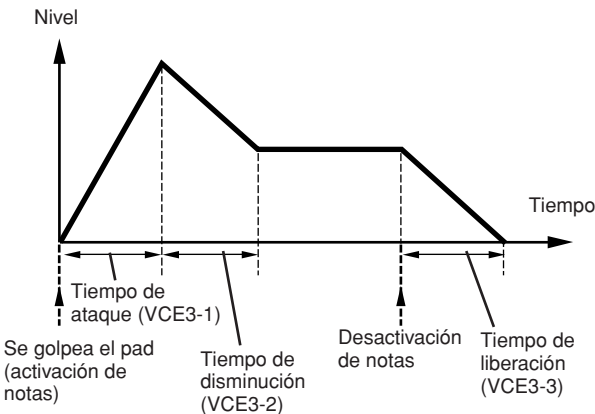
En la sección TONE puede ajustar el tono (o el timbre) de la voz predefinida o la onda asignada al pad en cuestión. Con la página TONE (VCE3) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus cuatro páginas de ajuste de parámetros (VCE3-1 a VCE3-4). Puede usar los botones [$\leftarrow$]/[$\rightarrow$] para desplazarse por estas páginas.

VCE3-1 Página Attack Time (Tiempo de ataque)

VCE3-2 Página Decay Time (Tiempo de disminución)

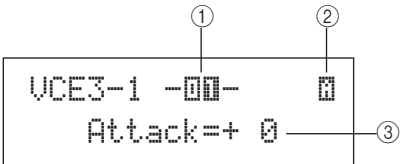
VCE3-3 Página Release Time (Tiempo de liberación)

En las páginas Attack Time, Decay Time y Release Time (VCE3-1 a VCE3-3) puede ajustar el envoltorio de la voz asignada de la manera indicada a continuación.



El parámetro ③ de cada una de las páginas se usa para ajustar una parte distinta del envoltorio. Los parámetros ① y ② de abajo son idénticos en las tres páginas.

Visualización típica del tiempo de ataque (VCE3-1)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW (interruptor de pedal), HHCL (cierres de charles), HHSP (chapoteo de charles), C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

Attack Time (VCE3-1)

③ Tiempo de ataque

Use este parámetro para ajustar el tiempo que debe tardar la voz asignada en alcanzar su nivel de pico cuando se golpea el pad.

Ajustes	-64 a +0 a +63
---------	----------------

Decay Time (VCE3-2)

③ Tiempo de disminución

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

Ajustes	-64 a +0 a +63
---------	----------------

Release Time (VCE3-3)

③ Tiempo de liberación

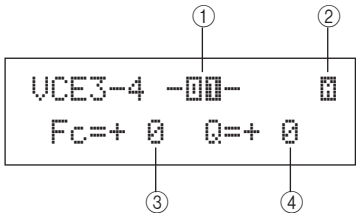
Use este parámetro para ajustar el tiempo que debe tardar la voz en reducirse progresivamente tras el envío de un mensaje de nota MIDI desactivada.

Ajustes	-64 a +0 a +63
---------	----------------

NOTA

- Los mensajes de nota MIDI desactivada no se envían para los pads y las capas para las que se ha seleccionado "off" en la página Receive Key-Off (MIDI1-5) del área MIDI. Por ello, en este caso el ajuste del tiempo de liberación no tiene ningún efecto.

VCE3-4 Página Filter (Filtro)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

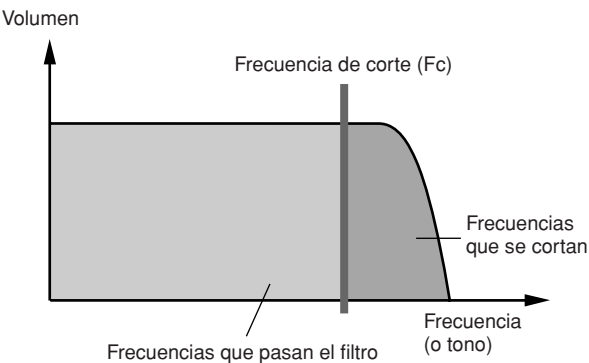
Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Frecuencia de corte de filtro (Fc)

Use este parámetro para establecer una frecuencia de corte para el filtro de paso bajo. Las frecuencias que superen este nivel se quitarán de la voz seleccionada.

Ajustes	-64 a +0 a +63
---------	----------------

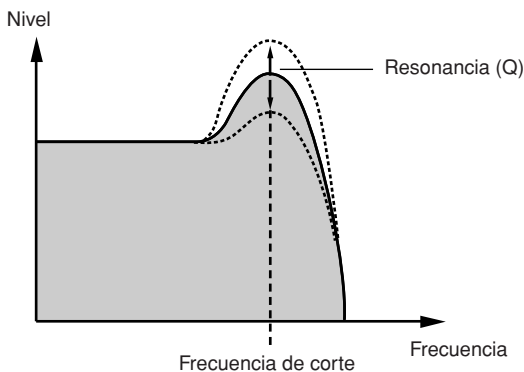
Filtro de paso bajo



④ Resonancia (Q)

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

Ajustes	-64 a +0 a +63
---------	----------------

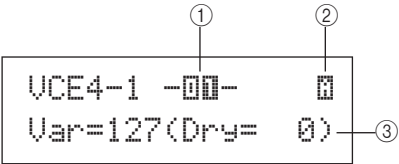


VCE4 EFFECT SEND
(TRANSMISIÓN DE EFECTO)
Niveles de transmisión de efecto



En la sección EFFECT SEND puede ajustar el grado en que deben aplicarse los efectos de variación, coro y reverberación integrados en la unidad DTX-MULTI 12 a las voces individuales. Con la página EFFECT SEND (VCE4) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (VCE4-1 a VCE4-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

VCE4-1 Página Variation Send
(Transmisión de variación)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

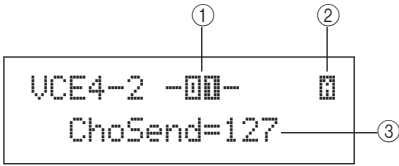
Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Nivel de transmisión de variación (Var)

Use este parámetro para especificar cuánto del sonido producido por la capa indicada por ② debe enviarse al efecto de variación.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

VCE4-2 Página Chorus Send
(Transmisión de coro)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

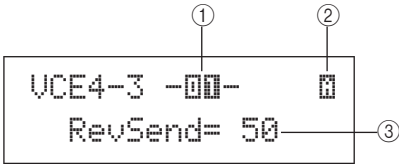
Use este parámetro para especificar cuánto del sonido producido por la capa indicada por ② debe enviarse al efecto de coro.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- El nivel de transmisión de coro para el juego completo se puede ajustar en la página Chorus Send (KIT3-1) del área de ajustes KIT.

VCE4-3 Página Reverb Send
(Transmisión de reverberación)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

Use este parámetro para especificar cuánto del sonido producido por la capa indicada por ② debe enviarse al efecto de reverberación.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- El nivel de transmisión de reverberación para el juego completo se puede ajustar en la página Reverb Send (KIT3-2) del área de ajustes KIT.

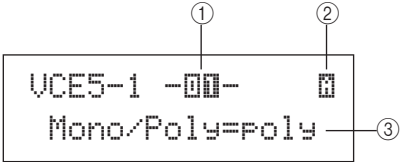
VCE5 OTHER (OTROS AJUSTES)

Otros ajustes relacionados con las voces



Con la página OTHER (VCE2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus dos páginas de ajuste de parámetros (VCE5-1 y VCE5-2). Puede usar los botones [<]/[>] para cambiar de una página a otra.

VCE5-1 Página Mono/Poly (Monofónico/Polifónico)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

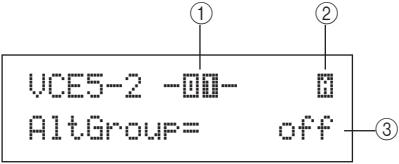
Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Monofónico/polifónico

- Use este parámetro para especificar cómo deben tratarse los sonidos superpuestos del mismo pad o capa.
- mono..... Cuando se producen dos sonidos superpuestos golpeando el mismo pad, se da prioridad al último sonido y se silencia el primero.
 - poly..... No se aplica esta restricción y se emiten todos los sonidos superpuestos.

Ajustes	mono o poly
---------	-------------

VCE5-2 Página Alternate Group (Grupo de alternancia)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1 o D-1 a A#5
---------	--

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Grupo de alternancia (AltGroup)

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

Ajustes	off, hhOpen, hhClose o 1 a 124
---------	--------------------------------

NOTA

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

Área de ajustes MIDI (MIDI)

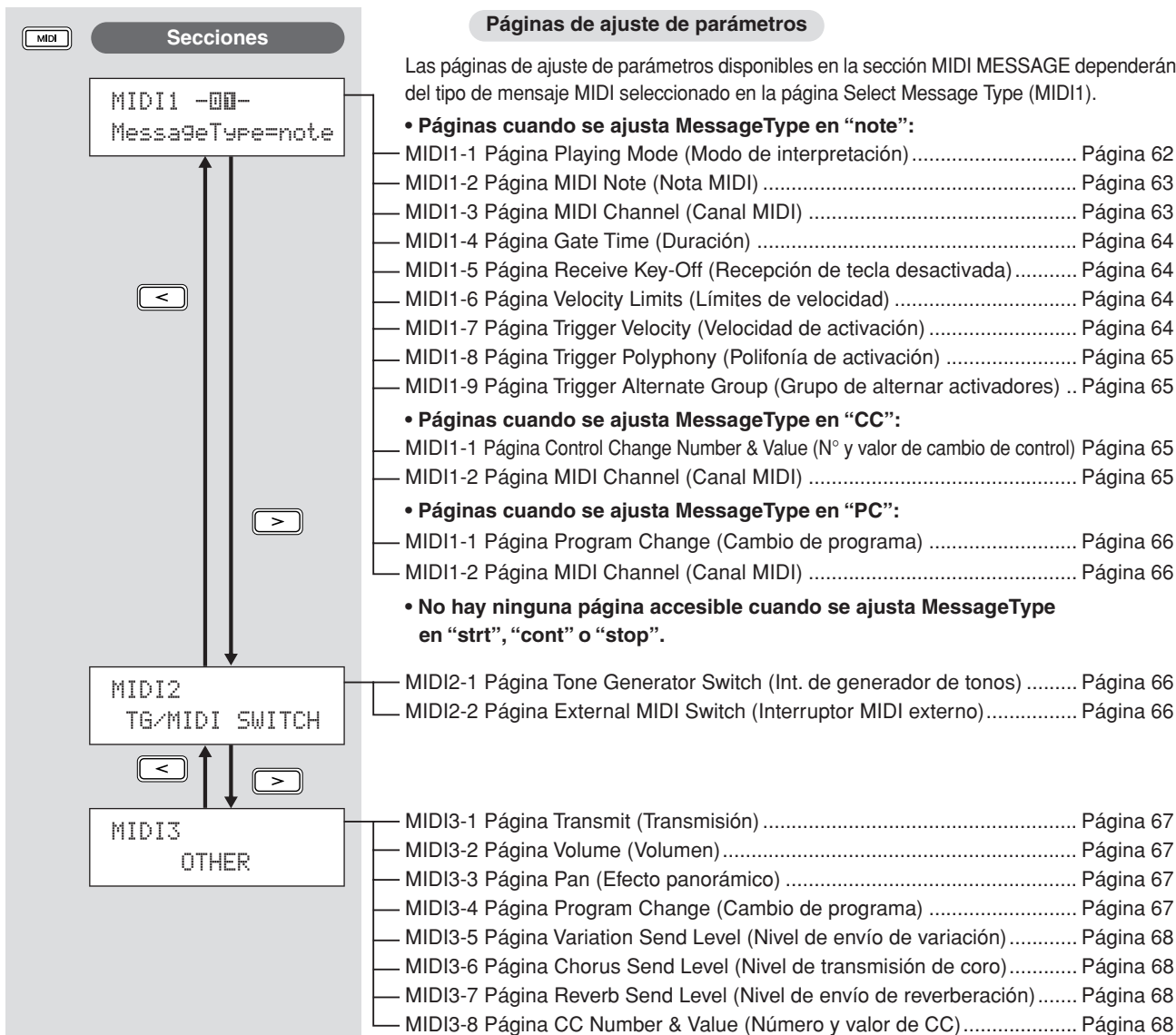
En esta sección se describe el área de ajustes MIDI, a la que accede mediante el botón [MIDI]. En esta área puede ajustar parámetros relacionados con MIDI para cada juego individual. Además, en el área de ajustes MIDI también se pueden configurar los ajustes de capa para cada pad (es decir, el número de capas y la manera en que se tocan). Para obtener más información sobre la configuración de funciones en esta área de ajustes, consulte la página 34.

⚠ ATENCIÓN

• Asegúrese de almacenar los ajustes modificados antes de apagar el instrumento o seleccionar un juego nuevo. (Consulte la página 45.)

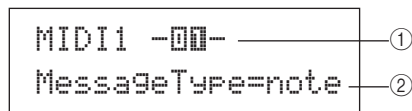
Estructura del área de ajustes MIDI

El área de ajustes MIDI se subdivide en tres secciones distintas (MIDI1 a MIDI3). Use los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. Puede pulsar el botón [EXIT] para volver a la parte superior del área de ajustes. Los parámetros MIDI que se ajustan en esta área se almacenan por separado para cada juego; por ello, siempre debe seleccionar el juego de batería que desea configurar en el área de ajustes KIT antes de entrar en el área de ajustes MIDI. Los parámetros de la sección MIDI MESSAGE (MIDI1) están relacionados con pads individuales, que se pueden seleccionar en pantalla o golpeándolos. Los parámetros de la sección TG/MIDI SWITCH (MIDI2) y los de la sección OTHER (MIDI3) afectan a canales MIDI individuales, que se pueden seleccionar en pantalla.



MIDI1

Seleccionar tipo de mensaje



Al pulsar el botón [MIDI] se muestra una página en la que puede seleccionar un tipo de mensaje MIDI (MIDI1). En esta página puede seleccionar el tipo de mensaje MIDI que desea asignar a cada pad.

① Número de pad

Use este parámetro para seleccionar el pad que desee ajustar. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW (interruptor de pedal), HHCL (cierre de charles) o HHSP (chapoteo de charles)
---------	--

② Tipo de mensaje

Use este parámetro para establecer el tipo de mensaje MIDI que se enviará siempre que se golpee el pad indicado por ①.

- note Se enviará una nota MIDI. Use este ajuste si desea producir un sonido siempre que se golpee el pad.
- CC Se enviará un mensaje de cambio de control.
- PC Se enviará un mensaje de cambio de programa.
- strt Se enviará un comando SysEx FA Start.
- cont Se enviará un comando SysEx FB Continue.
- stop Se enviará un comando SysEx FC Stop.

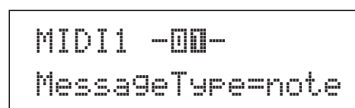
Ajustes	note, CC, PC, strt, cont o stop
---------	---------------------------------

NOTA

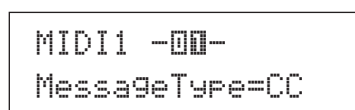
- Los mensajes de tipo "note" se envían simultáneamente al generador de tonos interno de la unidad DTX-MULTI 12 y a los dispositivos MIDI externos conectados.
- Los mensajes de tipo distinto de "note" sólo se envían a los dispositivos MIDI externos conectados.

Las páginas de ajuste de parámetros a las que se puede acceder en la sección MIDI1 dependerán del tipo de mensaje MIDI seleccionado.

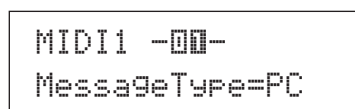
- Las páginas de ajuste de parámetros para mensajes de tipo "note" se describen en esta página.



- Las páginas de ajuste de parámetros para mensajes de tipo "CC" se describen en la página 65.

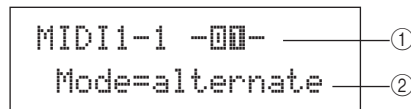


- Las páginas de ajuste de parámetros para mensajes de tipo "PC" se describen en la página 66.



Páginas de ajuste de parámetros para mensajes de tipo "note"

MIDI1-1 Página Playing Mode (Modo de interpretación)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Modo de interpretación

Use este parámetro para establecer Stack, Alternate o Hold como el modo de interpretación para el pad indicado por ①. Algunas aplicaciones típicas de estos modos se describen en la página siguiente.

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

Ajustes	stack, alternate o hold
---------	-------------------------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

Usos típicos de los modos Stack, Alternate y Hold

En la página Playing Mode (MIDI1-1) puede seleccionar la manera en la que deben tocarse las cuatro capas de un pad. Por ejemplo, se pueden configurar los pads para que produzcan un acorde tocando varias capas a la vez o para que toquen una capa diferente en cada golpe sucesivo. A continuación se muestran ejemplos típicos de uso de estos modos.

● Tocar un solo sonido cuando se golpea un pad

Seleccione "stack" en la página Playing Mode (MIDI1-1) y asigne una nota MIDI a la capa A únicamente en la página MIDI Note (MIDI1-2).

Capa	Número de nota
A	Re1
B	off
C	off
D	off

● Tocar dos sonidos simultáneamente cuando se golpea un pad

Seleccione "stack" en la página Playing Mode (MIDI1-1) y asigne una nota MIDI distinta a la capa A y a la capa B en la página MIDI Note (MIDI1-2).

Capa	Número de nota
A	Re1
B	Mi2
C	off
D	off

● Tocar dos sonidos de forma alterna cada vez que se golpea un pad

Seleccione "alternate" en la página Playing Mode (MIDI1-1) y asigne una nota MIDI distinta a las capas A y B en la página MIDI Note (MIDI1-2).

Capa	Número de nota
A	Re1
B	Mi2
C	off
D	off

● Tocar la capa A, silenciarla, tocar la capa B, silenciarla, tocar la capa A... y así sucesivamente cada vez que se golpea un pad

Seleccione "alternate" en la página Playing Mode (MIDI1-1) y asigne una nota MIDI o "skip" a las capas A–D en la página MIDI Note (MIDI1-2) de la manera siguiente.

Capa	Número de nota
A	Re1
B	skip
C	Mi2
D	skip

● Tocar tres sonidos sostenidos simultáneamente cuando se golpea un pad y silenciarlos la próxima vez que se golpee el pad

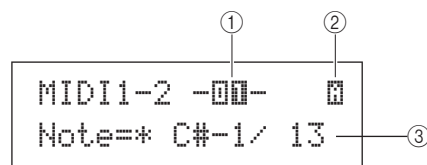
Seleccione "hold" en la página Playing Mode (MIDI1-1) y asigne notas MIDI a las capas A–C en la página MIDI Note (MIDI1-2) de la manera siguiente. A continuación, seleccione "on" para las capas A–C en la página Receive Key-Off (MIDI1-5).

Capa	Número de nota
A	Do3
B	Mi3
C	Sol3
D	off

NOTA

- Si se asigna una nota en el canal MIDI 10, asegúrese de seleccionar "on" para las capas A–C en la página Receive Key-Off (MIDI1-5).

MIDI1-2 Página MIDI Note (Nota MIDI)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Número de capa

Use este parámetro para seleccionar la capa que desee establecer.

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Nota

Use este parámetro para seleccionar una nota MIDI que debe ser enviada por la capa indicada por ②. También puede elegir uno de los dos ajustes especiales siguientes.

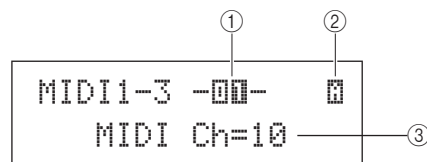
- off.....Independientemente del ajuste realizado en la página Playing Mode (MIDI1-1), no se enviará ninguna nota MIDI cuando se golpee el pad.
- skipSi se ha seleccionado "alternate" en la página Playing Mode (MIDI1-1), se omitirá esta capa. Es decir, no se enviará ninguna nota MIDI cuando le llegue el turno a esta capa. Como alternativa, si se ha establecido "stack" o "hold" en la página Playing Mode (MIDI1-1), este ajuste surte el mismo efecto que "off" (es decir, no se enviará ninguna nota MIDI para esta capa).

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

NOTA

- Las notas que estén fuera del intervalo cubierto por la norma General MIDI se muestran entre paréntesis; por ejemplo, "(C#-2/1)".
- Las notas del canal MIDI 10 ya asignadas a una capa se mostrarán con un asterisco delante; por ejemplo, "*C3". Si cambia el ajuste de nota para un pad indicado de esta manera, también se cambiará de la misma manera el ajuste de nota para el otro pad.

MIDI1-3 Página MIDI Channel (Canal MIDI)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Canal MIDI (MIDI Ch)

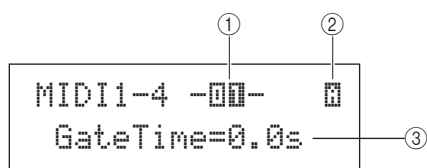
Use este parámetro para ajustar el canal MIDI por el que se enviarán las notas MIDI para la capa indicada por ②.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como "----" y no se podrá modificar.

MIDI1-4 Página Gate Time (Duración)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Duración

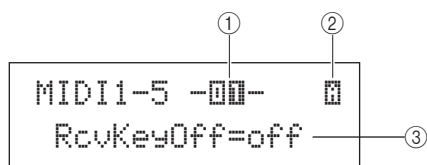
Use este parámetro para ajustar la duración de las notas MIDI para la capa indicada por ②. Se envía un mensaje de activación de nota MIDI cuando se golpea un pad y poco después se envía el mensaje correspondiente de nota desactivada. El intervalo entre el envío de estas señales se denomina “duración”. Este ajuste le permite controlar la duración de las notas MIDI.

Ajustes	0,0–9,9 s
---------	-----------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.
- Si se ha seleccionado “hold” en la página Playing Mode (MIDI1-1), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.
- No se enviarán señales de desactivación de nota MIDI para pads que tengan el ajuste “off” en la página Receive Key-Off (MIDI1-5). Así, si desea establecer una duración, debe asegurarse de ajustar RcvKeyOff a “on”.

MIDI1-5 Página Receive Key-Off (Recepción de tecla desactivada)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Recepción de tecla desactivada (RcvKeyOff)

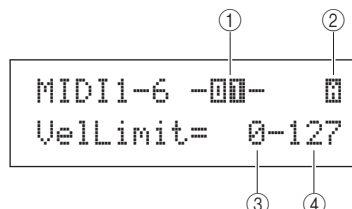
Use este parámetro para establecer si deben enviarse mensajes de desactivación de nota MIDI para la capa indicada por ②. La mayoría de las voces de batería son sonidos simples que disminuyen con el tiempo hasta que se silencian; por ello, no es necesario enviar mensajes de desactivación de nota MIDI para detenerlos. Por ello, normalmente este parámetro debe ajustarse en “off”. Sin embargo, si se asigna un sonido que no disminuye a un pad o una capa, puede asegurarse de que se enviará el mensaje de desactivación de nota MIDI requerido ajustando este parámetro en “on”. Además, puede ajustar en la página Gate Time (MIDI1-4) el tiempo que debe transcurrir desde que se golpea el pad y se envían los mensajes de desactivación de nota MIDI.

Ajustes	off, on
---------	---------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.
- El envío de mensajes de desactivación de nota MIDI se activa automáticamente siempre que se seleccione una canal MIDI distinto del canal 10 en la página MIDI Channel (MIDI1-3). En este caso, el ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.

MIDI1-6 Página Velocity Limits (Límites de velocidad)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Número de capa

Ajustes	A, B, C o D
---------	-------------

③ Límite inferior de velocidad

④ Límite superior de velocidad

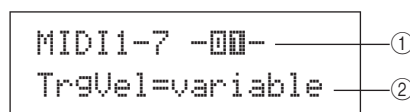
Use estos parámetros para establecer el intervalo de velocidades que harán que la capa indicada por ② envíe un mensaje de nota MIDI. El término “velocidad” hace referencia a la rapidez (o fuerza) con la que se golpea un pad. Puede establecer límites inferior y superior con estos parámetros para evitar que se produzca sonido cuando se golpea el pad con demasiada fuerza o con poca fuerza.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), estos ajustes se mostrarán como “---” y no se podrán modificar.

MIDI1-7 Página Trigger Velocity (Velocidad de activación)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Velocidad de activación (TrgVel)

Use este parámetro para controlar el valor de la velocidad de las notas MIDI que deben enviarse siempre que se golpee el pad indicado por ①.

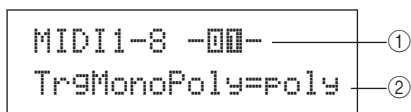
- variable..... Los valores de velocidad MIDI reflejarán la fuerza con la que se golpea el pad.
- 1 – 127..... Las notas MIDI se envían con este valor fijo de velocidad, independientemente de la fuerza con que se golpee el pad.

Ajustes	variable o 1 a 127
---------	--------------------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.
- No se producirá ningún sonido si se ajusta TrgVel ② a un valor que esté fuera de los límites establecidos en la página Velocity Limits (MIDI1-6).

MIDI1-8 Página Trigger Polyphony (Polifonía de activación)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Activador monofónico/polifónico (TrgMonoPoly)

Use este parámetro para controlar lo que sucede cuando se golpea repetidamente el pad indicado por ①.

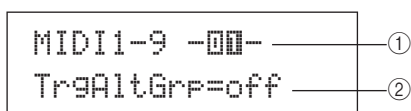
- mono El sonido anterior se silenciará antes de que comience a sonar otro sonido.
- poly Los sonidos anteriores seguirán sonando cuando comience a sonar otro sonido.

Ajustes	mono o poly
---------	-------------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- No se enviarán mensajes de desactivación de nota MIDI si se ha seleccionado el ajuste "off" en la página Receive Key-Off (MIDI1-5). Así, si desea establecer un activador monofónico, debe asegurarse de ajustar este parámetro en "on". Esto garantizará el envío de mensajes de desactivación de nota para evitar que se superpongan voces.

MIDI1-9 Página Trigger Alternate Group (Grupo de alternar activadores)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Grupo de alternancia de activador (TrgAltGrp)

Use este parámetro para asignar el pad indicado por ① a un grupo de alternancia si es necesario. Los grupos de alternancia son conjuntos de pads monofónicos y, por tanto, no puede haber varios pads de un grupo de alternancia produciendo sonidos a la vez. Si se golpea un pad mientras otro pad del mismo grupo de alternancia ya está produciendo un sonido, se enviará un mensaje de desactivación de nota MIDI para el primer pad, junto con el mensaje de activación de nota MIDI para el segundo pad.

Para poder usar grupos de alternancia de activador con voces reproducidas en el canal MIDI 10 hay que activar el envío de mensajes de desactivación de nota MIDI seleccionando "on" para RcvKeyOff en la página Receive Key-Off (MIDI1-5). Puede configurar hasta 32 grupos de alternancia de activador en la unidad DTX-MULTI 12. Si no necesita asignar un pad a un grupo de alternancia de activador, puede ajustar este parámetro a "off".

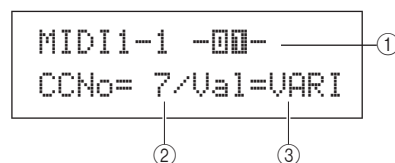
Ajustes	off o 1 a 32
---------	--------------

NOTA

- Si no se ha asignado ningún número de nota a ninguna de las capas (A a D) del pad en la página MIDI Note (MIDI1-2), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- No se enviarán mensajes de desactivación de nota MIDI si se ha seleccionado el ajuste "off" en la página Receive Key-Off (MIDI1-5). Así, si desea usar grupos de alternancia de activador, debe asegurarse de ajustar este parámetro en "on". Esto garantizará el envío de mensajes de desactivación de nota para evitar que se superpongan voces.

Páginas de ajuste de parámetros para mensajes de tipo "CC"

MIDI1-1 Página Control Change Number & Value (N° y valor de cambio de control)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② Número de cambio de control (CCNo)

Use este parámetro para establecer el tipo de mensaje de cambio de control MIDI que se enviará siempre que se golpee el pad indicado por ①.

Ajustes	1 a 95
---------	--------

③ Valor de cambio de control (Val)

Use este parámetro para establecer un valor para el mensaje de cambio de control MIDI que se enviará siempre que se golpee el pad indicado por ①.

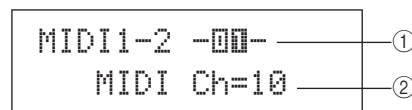
- VARI El valor de cambio de control dependerá la fuerza con que se golpee el pad.
- 0 – 127 Los mensajes de cambio de control se envían con este valor fijo, independientemente de la fuerza con que se golpee el pad.

Ajustes	VARI o 0 a 127
---------	----------------

NOTA

- Antes de ajustar Val ③ a "VARI", es necesario acceder a la página Trigger Velocity (MIDI1-7) con Message Type=note (MIDI1) y ajustar el parámetro TrgVel a "variable".

MIDI1-2 Página MIDI Channel (Canal MIDI)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

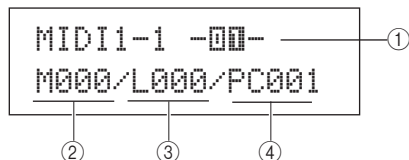
② Canal MIDI (MIDI Ch)

Use este parámetro para establecer un canal MIDI para los mensajes de cambio de control que se enviarán siempre que se golpee el pad indicado por ①.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

Páginas de ajuste de parámetros para mensajes de tipo "PC"

MIDI1-1 Página Program Change (Cambio de programa)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

② MSB de selección de banco (M)

Use este parámetro para establecer un valor MSB de selección de banco que debe enviarse siempre que se golpee el pad indicado por ①.

Ajustes	000 a 127
---------	-----------

③ LSB de selección de banco (L)

Use este parámetro para establecer un valor LSB de selección de banco que debe enviarse siempre que se golpee el pad indicado por ①.

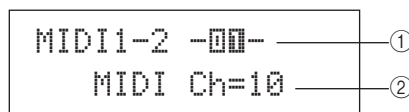
Ajustes	000 a 127
---------	-----------

④ Cambio de programa (PC)

Use este parámetro para establecer un número de cambio de programa que debe enviarse siempre que se golpee el pad indicado por ①.

Ajustes	001 a 128
---------	-----------

MIDI1-2 Página MIDI Channel (Canal MIDI)



① Número de pad

Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL o HHSP
---------	---

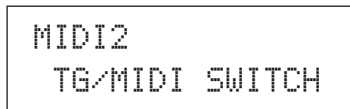
② Canal MIDI (MIDI Ch)

Use este parámetro para establecer el canal MIDI para los mensajes de cambio de programa que se enviarán siempre que se golpee el pad indicado por ①.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

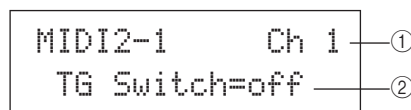
MIDI2 TG/MIDI SWITCH

Interruptores de destino MIDI



Con la página TG/MIDI SWITCH (MIDI2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus dos páginas de ajuste de parámetros (MIDI2-1 a MIDI2-2). Puede usar los botones [<]/[>] para cambiar de una página a otra.

MIDI2-1 Página Tone Generator Switch (Int. de generador de tonos)



① Canal MIDI (Ch)

Use este parámetro para seleccionar el canal MIDI (1 a 16) que desee establecer.

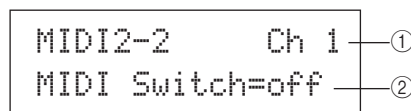
Ajustes	1 a 16
---------	--------

② Interruptor del generador de tonos (TGSwitch)

Use este parámetro para indicar si los mensajes MIDI producidos al tocar pads y cambiar juegos de batería deben enviarse al generador de tonos interno. (Elija "on" para enviar al generador de tonos.)

Ajustes	off, on
---------	---------

MIDI2-2 Página External MIDI Switch (Interruptor MIDI externo)



① Canal MIDI (Ch)

Use este parámetro para seleccionar el canal MIDI (1 a 16) que desee establecer.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

② Interruptor MIDI externo (Interruptor MIDI)

Use este parámetro para indicar si los mensajes MIDI producidos al tocar pads y cambiar juegos de batería deben enviarse a un generador de tonos externo a través del conector MIDI OUT del panel posterior o del puerto USB TO HOST del panel lateral. (Elija "on" para enviar los mensajes.)

Ajustes	off, on
---------	---------

MIDI3 OTHER (OTROS AJUSTES)

Otros ajustes MIDI

MIDI3
OTHER

En la sección OTHER puede establecer diversos mensajes MIDI que deberán enviarse siempre que se seleccione el juego actual. Con la página OTHER (MIDI3) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus ocho páginas de ajuste de parámetros (MIDI3-1 a MIDI3-8). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

MIDI3-1 Página Transmit (Transmisión)

MIDI3-1 Ch 1
Transmit=all

① Canal MIDI (Ch)

Use este parámetro para seleccionar el canal MIDI (1 a 16) que desee establecer.

Ajustes 1 a 16

② Transmitir

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

- off..... No se enviará ningún mensaje MIDI.
- all Se enviarán todos los mensajes MIDI aplicables. (Consulte las descripciones de la siguiente página de ajuste de parámetros para obtener más información.)
- PC..... Sólo se enviarán mensajes MSB/LSB de cambio de programa y de selección de banco.

Ajustes off, all o PC

MIDI3-2 Página Volume (Volumen)

MIDI3-2 Ch 1
Volume=100

① Canal MIDI (Ch)

Ajustes 1 a 16

② Volumen

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

Ajustes 0 a 127

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página Transmit (MIDI3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

MIDI3-3 Página Pan (Efecto panorámico)

MIDI3-3 Ch 1
Pan= C

① Canal MIDI (Ch)

Ajustes 1 a 16

② Pan (Panorámica)

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

Ajustes L63 a C a R63

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página Transmit (MIDI3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

MIDI3-4 Página Program Change (Cambio de programa)

MIDI3-4 Ch 1
M000/L000/PC001

① Canal MIDI (Ch)

Ajustes 1 a 16

② MSB de selección de banco (M)

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

Ajustes 000 a 127

③ LSB de selección de banco (L)

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

Ajustes 000 a 127

④ Cambio de programa (PC)

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

Ajustes 001 a 128

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" en la página MIDI Transmit (MIDI3-1), estos ajustes se mostrarán como "---" y no se podrán modificar.

MIDI3-5 Página Variation Send Level (Nivel de envío de variación)

MIDI3-6 Página Chorus Send Level (Nivel de transmisión de coro)

MIDI3-7 Página Reverb Send Level (Nivel de envío de reverberación)

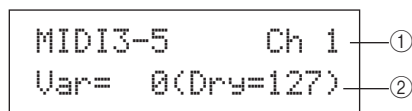
En las páginas Variation Send Level, Chorus Send Level y Reverb Send Level puede ajustar el nivel de transmisión que se debe establecer para cada una de las unidades de efectos correspondientes cuando el juego actual está seleccionado.

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página Transmit (MIDI3-1), estos ajustes se mostrarán como "---" y no se podrán modificar.

El parámetro ② de cada una de las páginas se usa para ajustar el nivel de transmisión correspondiente. El parámetro ① es idéntico en las tres páginas.

[Ejemplo de ajuste en la página Variation Send Level (MIDI3-5)]



① Canal MIDI (Ch)

Ajustes	1 a 16
---------	--------

[MIDI3-5 Página Variation Send Level (Nivel de transmisión de variación)]

② Nivel de transmisión de variación (Var)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si se ha ajustado el canal MIDI ① a 10, este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

[MIDI3-6 Página Chorus Send Level (Nivel de transmisión de coro)]

② Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

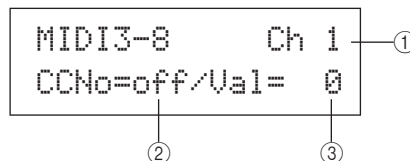
[MIDI3-7 Página Reverb Send Level (Nivel de transmisión de reverberación)]

② Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

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

Ajustes	0 a 127
---------	---------

MIDI3-8 Página CC Number & Value (Número y valor de CC)



① Canal MIDI (Ch)

Ajustes	1 a 16
---------	--------

② Número de cambio de control (CCNo)

Use este parámetro para establecer el tipo (o número) de mensaje de cambio de control MIDI que se enviará siempre que se seleccione el juego actual. No se enviará ningún mensaje de cambio de control si se ajusta a "off".

Ajustes	off o 1 a 95
---------	--------------

③ Valor de cambio de control (Val)

Use este parámetro para establecer un valor para los mensajes de cambio de control MIDI que se enviarán cuando se seleccione el juego actual.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página Transmit (MIDI3-1), estos ajustes se mostrarán como "---" y no se podrán modificar.
- Si el tipo de mensaje de cambio de control MIDI establecido en esta página (MIDI3-8) coincide con uno de los tipos de mensaje de cambio de control establecidos en las páginas siguientes, el ajuste de esta página tendrá prioridad: Volume (MIDI3-2), Pan (MIDI3-3), Variation Send Level (MIDI3-5), Chorus Send Level (MIDI3-6) o Reverb Send Level (MIDI3-7).

Área de ajustes WAVE (Onda) (WAVE)

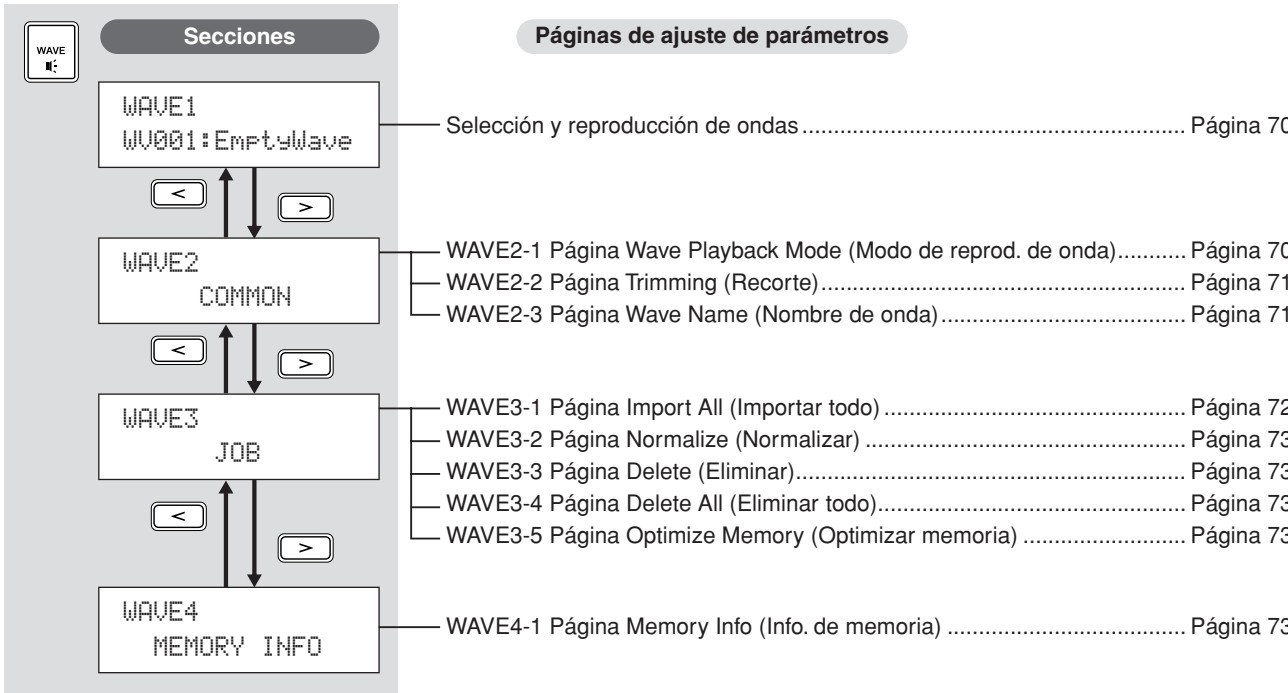
En esta sección se describe el área de ajustes WAVE, a la que se accede mediante el botón [WAVE]. La unidad DTX-MULTI 12 se puede usar para importar archivos de audio AIF y WAV de diversas fuentes. Estos archivos (denominados “ondas”) se pueden usar de la misma manera que las voces y los patrones predefinidos del instrumento. El área de ajustes WAVE se usa para importar y editar ondas.

**ATENCIÓN**

- Asegúrese de almacenar las ondas importadas o los ajustes que haya modificado antes apagar el instrumento o seleccionar una onda nueva. (Consulte la página 45.)

Estructura del área de ajustes WAVE

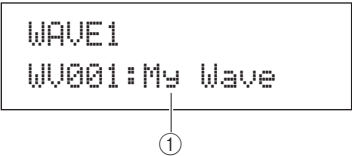
El área de ajustes WAVE consta de las cuatro secciones siguientes (WAVE1 a WAVE4). Use los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. En determinados casos se puede acceder a páginas adicionales desde una página de ajuste de parámetros, también mediante el botón [ENTER] iluminado. Para volver a la parte superior del área de ajustes, pulse el botón [EXIT].



WAVE1

Selección y reproducción de ondas

Puede usar la página Select Wave (Seleccionar onda) (WAVE1) para seleccionar y reproducir ondas. En esta página sólo se podrán seleccionar las ondas que se hayan guardado en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12 mediante importación (consulte la página 72). Es decir, los archivos de audio almacenados en un dispositivo de memoria USB no se pueden seleccionar inmediatamente al conectar el dispositivo. En la página Select Wave puede obtener una vista previa de la onda seleccionada actualmente. Para ello, pulse y mantenga pulsado el botón [WAVE]. Libere el botón para detener la reproducción.



1 Número de onda: nombre de onda

Ajustes	WV001 a WV500
---------	---------------

WAVE2

Modo de reproducción, puntos de recorte y nombre



En la sección COMMON puede elegir un modo de reproducción para la onda seleccionada actualmente y realizar otras operaciones relacionadas, como recortar y asignar nombre. Con la página COMMON (WAVE2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (WAVE2-1 a WAVE2-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

NOTA

- Si la onda seleccionada no contiene datos, el botón [ENTER] no abrirá páginas de ajuste de parámetros.

WAVE2-1 Página Wave Playback Mode (Modo de reprod. de onda)

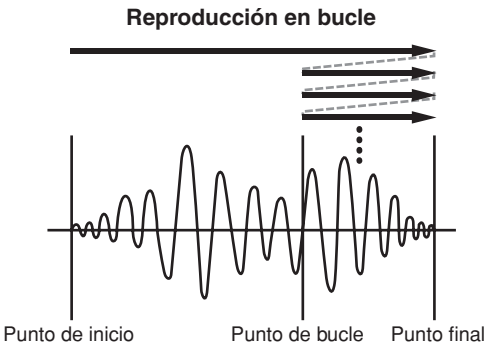
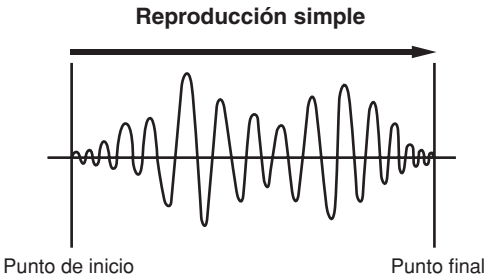


1 Modo de reproducción (PlayMode)

Use este parámetro para ajustar la manera en que se reproducirá la onda seleccionada cuando sea asignada a un pad. Para más detalles acerca de cómo editar los puntos de inicio, final y de bucle, vea la descripción de la página Trimming (WAVE2-2) a continuación.

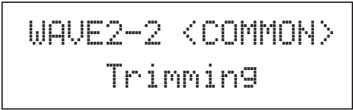
- oneshot (simple)
La onda se reproducirá una vez, únicamente desde el punto de inicio hasta el punto final. Este modo se suele seleccionar para baterías, efectos especiales y otros sonidos sin repetición.
- loop (en bucle)
La onda se reproducirá continuamente, primero desde el punto de inicio al punto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

Ajustes	oneshot o loop
---------	----------------

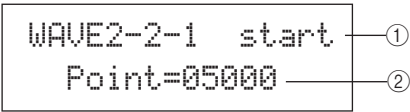


WAVE2-2 Página Trimming (Recorte)

En la página Trimming puede editar los puntos de inicio, final y de bucle de onda seleccionados actualmente. Con la página Trimming (WAVE2-2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página de ajustes Trimming.



WAVE2-2-1 Página Trimming Settings (Ajustes de recorte)

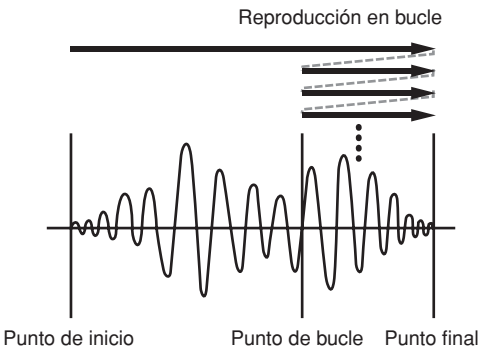


① Punto de recorte

Use este parámetro para seleccionar el punto de recorte que desee establecer. Como se muestra en el diagrama siguiente, se pueden seleccionar tres tipos distintos de punto de recorte: de inicio, de bucle y final.

- Start (Inicio)
Ésta es la posición en que se iniciará la reproducción. Es decir, no se reproducirán los datos que estén antes de este punto (es decir, con un valor de posición más pequeño).
- Loop (Bucle)
Ésta es la posición en que se iniciará el bucle. Si se selecciona “loop” en la página Wave Playback Mode (WAVE2-1), la reproducción se repetirá continuamente entre este punto y el punto final.
- End (Fin)
Ésta es la posición en que se finalizará la reproducción. Es decir, no se reproducirán los datos que estén después de este punto (es decir, con un valor de posición más grande).

Ajustes	start, loop o end
---------	-------------------



② Punto

Use este parámetro para especificar un valor de posición de cinco dígitos para el punto de recorte seleccionado. Se pueden usar los botones [<]/[>] para mover el cursor entre dígitos, y se pueden usar los botones [-/DEC] y [+/INC] para cambiar el valor correspondiente.

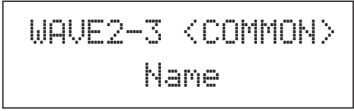
Ajustes	A partir de 00000
---------	-------------------

NOTA

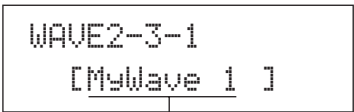
- Para llevar a cabo la audición de la onda con los ajustes actuales, pulse el botón [WAVE] con la página Trimming Settings mostrada.

WAVE2-3 Página Wave Name (Nombre de onda)

En la página Wave Name puede asignar un nombre a la onda seleccionada actualmente. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Wave Name Setting.



WAVE2-3-1 Página Wave Name Setting (Ajuste de nombre de onda)



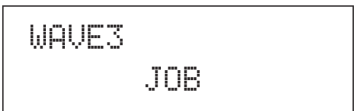
Nombre de onda

En la página Wave Name Setting puede establecer un nombre de onda con una longitud de 10 caracteres como máximo. Use los botones [<]/[>] para mover el cursor parpadeante al carácter que desea cambiar y seleccione un carácter nuevo mediante los botones [-/DEC] y [+/INC]. Los nombres de onda pueden contener los siguientes caracteres.

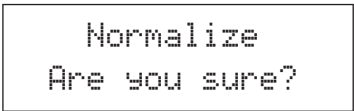
[espacio]
! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; [\] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z [] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; [\] ^ _ `

WAVE3 JOB (TRABAJO)

Otras tareas relacionadas con ondas



En la sección JOB puede crear ondas importando archivos WAV o AIFF de un dispositivo de memoria USB en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12, y también puede realizar otras tareas relacionadas. Con la página JOB (WAVE3) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus cinco páginas de ajuste de parámetros (WAVE3-1 a WAVE3-5). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.



Siempre que pulse el botón [ENTER] para realizar una operación en una página de la sección JOB se le pedirá que confirme que desea hacerla. Para continuar, pulse de nuevo el botón [ENTER].

WAVE3-1 Página Import All (Importar todo)

Puede usar la página Import All para importar todos los archivos WAV o AIFF de un dispositivo de memoria USB en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12.

NOTA

- Los archivos también se pueden importar individualmente y el procedimiento para hacerlo se describe a la derecha.
- Sólo se pueden importar archivos de audio WAV y AIFF.

- 1 Asegúrese de que los archivos WAV o AIFF que desea importar se encuentran en el directorio raíz del dispositivo de memoria USB. Use un ordenador para moverlos a dicho directorio, si es necesario.**
- 2 Conecte el dispositivo de memoria USB en el puerto USB TO DEVICE del instrumento.**
- 3 Con la página JOB (WAVE3) mostrada, pulse el botón [ENTER] y, si es necesario, los botones [<]/[>] para abrir la página Import All (WAVE3-1).**

```
WAVE3-1    <JOB>
Import All
```

- 4 Pulse de nuevo el botón [ENTER].**

Se le pedirá que confirme que desea importar todos los archivos. Puede pulsar el botón [EXIT] para volver a la página anterior sin importar.

```
Import All
Are you sure?
```

- 5 Pulse el botón [ENTER] para importar.**

A cada onda importada se le asignará automáticamente un número de onda.

```
Now Importing...
[EXIT] to cancel
```

Durante el proceso de importación, puede pulsar el botón [EXIT] en cualquier momento para finalizarlo. Los archivos que se hayan importado completamente en ese momento se conservarán en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12.

NOTA

- Si no hubiera espacio suficiente en la memoria interna del instrumento, se mostrará el mensaje "Wave memory full" (Memoria de ondas llena) y el proceso de importación finalizará. Antes de repetir el proceso de importación debe obtener memoria adicional eliminando ondas innecesarias en la página Delete (WAVE3-3) o en la página Delete All (WAVE3-4).

Importación de archivos de audio individuales

A continuación se describe la manera de importar archivos WAV o AIFF individuales de un dispositivo de memoria USB en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12.

NOTA

- Sólo se pueden importar archivos de audio WAV y AIFF.

- 1 Asegúrese de que los archivos WAV o AIFF que desea importar se encuentran en el directorio raíz del dispositivo de memoria USB. Use un ordenador para moverlos a dicho directorio, si es necesario.**
- 2 Conecte el dispositivo de memoria USB en el puerto USB TO DEVICE del instrumento.**
- 3 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [WAVE] para abrir la página IMPORT mostrada a continuación.**

```
IMPORT
Surdo.WAV
```

- 4 Utilice los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar el nombre del archivo de audio que desea importar.**

```
IMPORT
FillX.AIF
```

Nombre del archivo que se va a importar

- 5 Pulse el botón [ENTER] para importar.**

Una vez importado el archivo seleccionado, en la página IMPORT puede asignárselo a un pad del juego seleccionado actualmente.

NOTA

- Si no hubiera espacio suficiente en la memoria interna del instrumento, se mostrará el mensaje "Wave memory full" (Memoria de ondas llena) y el proceso de importación finalizará. Antes de repetir el proceso de importación debe obtener memoria adicional eliminando ondas innecesarias en la página Delete (WAVE3-3) o en la página Delete All (WAVE3-4).

- 6 Use los botones [-/DEC] y [+ /INC] para seleccionar el pad al que desea asignar la onda.**

Las opciones disponibles son 01 a 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW, HHCL y HHSP. También puede seleccionar un pad golpeándolo. Como alternativa, puede seleccionar "off" para almacenar la onda importada en la memoria interna del instrumento sin asignársela a un pad en este momento.

```
IMPORT
PadAssign=0000
```

Número de pad

- 7 Cuando haya asignado la onda, pulse el botón [ENTER] para completar el procedimiento.**

WAVE3-2 Página Normalize (Normalizar)

En la página Normalize puede aumentar el volumen de la onda seleccionada actualmente. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Ratio (WAVE3-2-1). Aquí puede especificar cuánto hay que aumentar el volumen de la onda.

WAVE3-2 <JOB>
Normalize

WAVE3-2-1 Página Ratio (Proporción)

WAVE3-2-1
Ratio=100% — ①

① Proporción

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

Ajustes	1 a 800
---------	---------

WAVE3-3 Página Delete (Eliminar)

En la página Delete puede eliminar la onda seleccionada actualmente en la página Select Wave (WAVE1).

WAVE3-3 <JOB>
Delete

Pulse el botón [ENTER] con la página Delete mostrada y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].

WAVE3-4 Página Delete All (Eliminar todo)

En la página Delete All puede eliminar todas las ondas seleccionadas de la memoria de ondas interna de la unidad DTX-MULTI 12.

WAVE3-4 <JOB>
Delete All

Pulse el botón [ENTER] con la página Delete All mostrada y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].

WAVE3-5 Página Optimize Memory (Optimizar memoria)

En la página Optimize Memory puede maximizar la cantidad de memoria de ondas sin utilizar. Para ello, hay que reorganizar el contenido de la memoria de ondas interna de la unidad DTX-MULTI 12 de forma que haya más memoria disponible. La optimización puede ser una manera eficaz de aumentar la cantidad de memoria disponible para ondas.

WAVE3-5 <JOB>
Optimize Memory

WAVE4 MEMORY INFO (INFO. DE MEMORIA)

Estado de la memoria de ondas

WAVE4
MEMORY INFO

La sección MEMORY INFO permite mostrar el estado de uso actual de la memoria de ondas de la unidad DTX-MULTI 12. Para ver el estado de uso de la memoria, vaya a la sección MEMORY INFO (WAVE4) y pulse el botón [ENTER].

WAVE4-1 Página Memory Info (Info. de memoria)

WAVE4-1 0.0% — ①
0.4MB / 64.0MB — ②

① Proporción de uso de la memoria (%)

Esto indica la cantidad total (en formato de porcentaje) de la memoria de ondas que se está utilizando actualmente.

② Memoria usada / Memoria total

Esto indica por separado la cantidad de memoria de ondas usada y la memoria de ondas total en unidades de megabyte (MB).

NOTA

- Algunos tipos de archivos de audio pueden requerir más memoria del instrumento que la indicada por el tamaño de archivo correspondiente mostrado en el ordenador.

Área de ajustes PATTERN (PTN)

En esta sección se describe el área de ajustes PATTERN, a la que se accede mediante el botón [PTN]. La unidad DTX-MULTI 12 incorpora un conjunto de patrones predefinidos específicamente para su reproducción (P001 a P128), además de los patrones de usuario que se pueden grabar y editar libremente (U001 a U050). Use el área de ajustes PATTERN para grabar y editar estos patrones.

NOTA

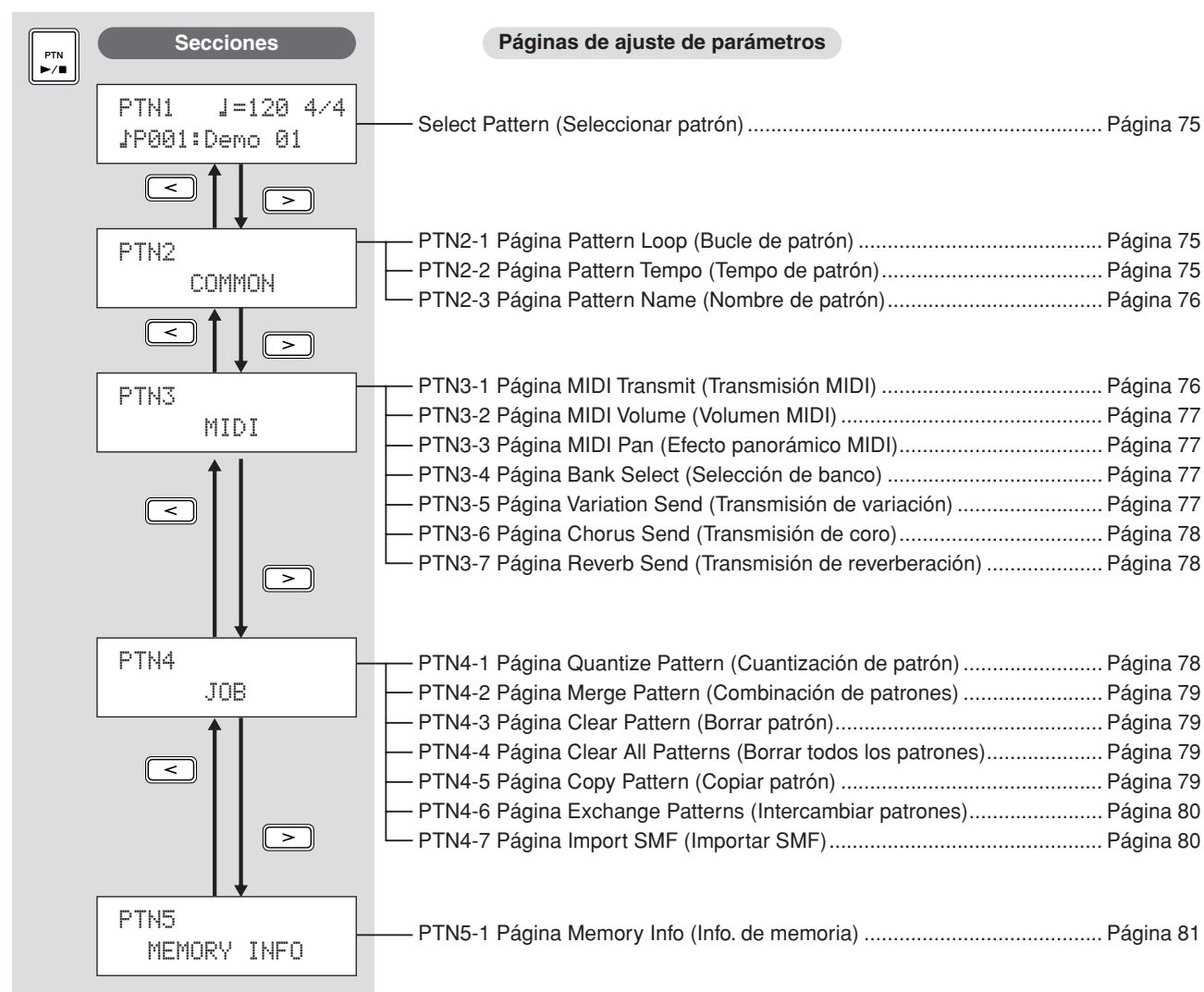
- Las páginas de ajuste de parámetros de la sección COMMON (PTN2), la sección MIDI (PTN3) y la sección JOB (PTN4) no serán accesibles cuando se seleccione un patrón predefinido. Sin embargo, puede editar un patrón predefinido seleccionando primero un patrón de usuario vacío y copiando en él el patrón predefinido a través de la página Copy Pattern (PTN4-5).

⚠ ATENCIÓN

- Asegúrese de almacenar los patrones grabados o los ajustes que haya modificado antes apagar el instrumento o seleccionar un patrón nuevo. (Consulte la página 45.)

Estructura del área de ajustes PATTERN

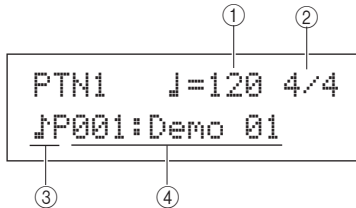
El área de ajustes PATTERN se subdivide en cinco secciones distintas (PTN1 a PTN5). Use los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. En determinados casos se puede acceder a páginas adicionales desde una página de ajuste de parámetros, también mediante el botón [ENTER] iluminado. Para volver a la parte superior del área de ajustes, pulse el botón [EXIT].



PTN1

Select Pattern (Seleccionar patrón)

En la página Select Pattern (PTN1) puede seleccionar y reproducir patrones, así como ajustar el tempo y el compás. Para acceder a esta página, pulse el botón [PTN] y, si es necesario, pulse los botones [$\lt$]/[$\gt$]. Si vuelve a pulsar el botón [PTN] con esta página mostrada, se iniciará la reproducción del patrón seleccionado. Para detener la reproducción, vuelva a pulsar el botón [PTN] con la página Select Pattern (PTN1) mostrada. Siempre que desee editar o grabar un patrón deberá seleccionarlo primero en esta página.



1 Tempo

Use este parámetro para establecer el tempo con el que se debe tocar el patrón seleccionado.

Ajustes	30 a 300
---------	----------

NOTA

- Siempre que seleccione un patrón nuevo, el tempo se establecerá automáticamente.
- El ajuste del parámetro Tempo se mostrará como “ext” y no se podrá modificar si se ha seleccionado “ext” en la página MIDI Sync (UTIL6-6) del área UTILITY o si se ha seleccionado “auto” en esa página y se reciben mensajes de reloj MIDI desde un dispositivo externo.

2 Compás

Use este parámetro para establecer el compás para la reproducción del patrón seleccionado.

Ajustes	1/4 a 16/4, 1/8 a 16/8 o 1/16 a 16/16
---------	---------------------------------------

NOTA

- Siempre que seleccione un patrón nuevo, el compás se establecerá automáticamente.

3 Categoría de patrón

Use este parámetro para seleccionar la categoría de patrón predefinido (JP) o de usuario (JU).

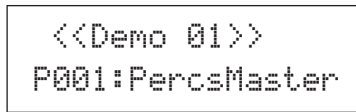
Ajustes	JP o JU
---------	---------

4 Número de patrón: nombre de patrón

Use estos parámetros para seleccionar el patrón que desea reproducir, grabar o procesar.

Ajustes	Con “JP” (patrón predefinido) seleccionado: 001 a 128 Con “JU” (patrón de usuario) seleccionado: 001 a 050
---------	---

Siempre que se reproduzca un patrón de demostración (P001 a P003) se mostrará una página similar a la mostrada abajo y no se podrá modificar el tempo ni el compás.



NOTA

- La reproducción de la pista clic o de los patrones asignados a los pads se detendrá siempre que se inicie la reproducción de un patrón de demostración.
- La reproducción de los patrones de demostración se puede detener pulsando cualquier botón distinto de [SHIFT].

PTN2 COMMON (Ajustes comunes)

Bucles, tempo y nombres de patrón



En la sección COMMON, puede especificar si el patrón seleccionado actualmente debe reproducirse repetidamente como un bucle y también puede establecer el tempo y el nombre del patrón. Con la página COMMON (PTN2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (PTN2-1 a PTN2-3). Puede usar los botones [$\lt$]/[$\gt$] para desplazarse por estas páginas.

NOTA

- Esta sección sólo se puede usar con patrones de usuario. Si se ha seleccionado un patrón predefinido, el botón [ENTER] no abrirá una página de ajuste de parámetros.

PTN2-1 Página Pattern Loop (Bucle de patrón)

En la página Pattern Loop puede especificar si el patrón seleccionado debe reproducirse repetidamente como un bucle. La selección realizada en esta página se aplicará independientemente de si el patrón se reproduce pulsando el botón [▶/■] o golpeando un pad al que esté asignado.

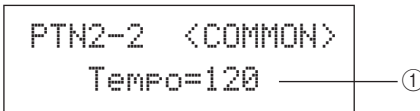


1 Bucle

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

Ajustes	off, on
---------	---------

PTN2-2 Página Pattern Tempo (Tempo de patrón)



1 Tempo

Use este parámetro para ajustar el tempo para la reproducción del patrón seleccionado.

Ajustes	30 a 300
---------	----------

NOTA

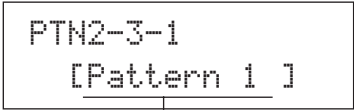
- Si se asigna el patrón a un juego, el ajuste del tempo del juego (consulte la página 47) tendrá prioridad con respecto a este ajuste.

PTN2-3 Página Pattern Name
(Nombre de patrón)

Con la página Pattern Name mostrada, pulse el botón [ENTER] para editar el nombre del patrón seleccionado actualmente.



PTN2-3-1 Página Pattern Name Setting
(Ajuste de nombre de patrón)



Nombre de patrón

En la página Pattern Name (PTN2-3-1) puede especificar libremente un nombre de patrón con una longitud máxima de diez caracteres. Use los botones [< / >] para mover el cursor parpadeante al carácter que desea cambiar y seleccione un carácter mediante los botones [- / DEC] y [+ / INC]. Los nombres de patrón pueden contener los siguientes caracteres.

[espacio]
! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~

PTN3 MIDI

Ajustes MIDI para patrones

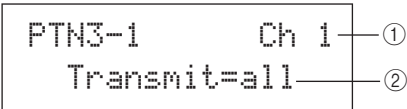


En la sección MIDI puede configurar los mensajes MIDI enviados por el patrón seleccionado actualmente en cada canal MIDI individual. Estos ajustes afectan a los mensajes MIDI enviados al generador de tonos interno de la unidad DTX-MULTI 12 y a dispositivos MIDI externos. Con la página MIDI (PTN3) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus siete páginas de ajuste de parámetros (PTN3-1 a PTN3-7). Puede usar los botones [< / >] para desplazarse por estas páginas.

NOTA

- Esta sección sólo se puede usar con patrones de usuario. Si se ha seleccionado un patrón predefinido, el botón [ENTER] no abrirá una página de ajuste de parámetros.

PTN3-1 Página MIDI Transmit
(Transmisión MIDI)



① Canal MIDI (Ch)

Use este parámetro para seleccionar el canal MIDI (1 a 16) que desee establecer.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

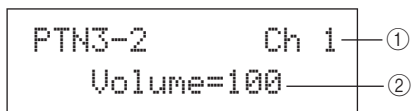
② Transmitir

Use este parámetro para especificar qué mensajes MIDI enviará el patrón seleccionado actualmente al generador de tonos interno y a los dispositivos MIDI externos en el canal MIDI indicado por ①.

- off..... No se enviará ningún mensaje MIDI.
- all..... Se enviarán todos los mensajes MIDI aplicables.
- PC..... Sólo se enviarán mensajes de cambio de programa MIDI (incluidos MSB/LSB de selección de banco).

Ajustes	off, all o PC
---------	---------------

PTN3-2 Página MIDI Volume (Volumen MIDI)



① Canal MIDI (Ch)

Ajustes	1 a 16
---------	--------

② Volumen

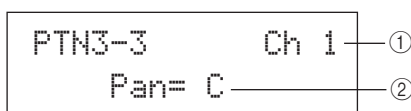
Use este parámetro para establecer el volumen MIDI (Cambio de control 7) enviado por el patrón seleccionado actualmente en el canal MIDI indicado por ①. En lo que se refiere al generador de tonos interno, este valor afecta a todas las voces que se reproducen en ese canal.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página MIDI Transmit (PTN3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si cambia el ajuste de volumen para el canal MIDI 10, este nuevo valor también se aplicará al ajuste de la página Kit Volume (KIT2-1).

PTN3-3 Página MIDI Pan (Efecto panorámico MIDI)



① Canal MIDI (Ch)

Ajustes	1 a 16
---------	--------

② Efecto panorámico

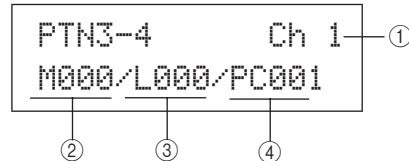
Use este parámetro para establecer el efecto panorámico estereofónico (Cambio de control 10) enviado por el patrón seleccionado actualmente en el canal MIDI indicado por ①. En lo que se refiere al generador de tonos interno, este valor afecta a todas las voces que se reproducen en ese canal.

Ajustes	L64 a C a R63
---------	---------------

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página MIDI Transmit (PTN3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

PTN3-4 Página Bank Select (Selección de banco)



① Canal MIDI (Ch)

Ajustes	1 a 16
---------	--------

② MSB de selección de banco (M)

Use este parámetro para establecer un valor MSB de selección de banco.

Ajustes	000 a 127
---------	-----------

③ LSB de selección de banco (L)

Use este parámetro para establecer un valor LSB de selección de banco.

Ajustes	000 a 127
---------	-----------

④ Cambio de programa (PC)

Use este parámetro para establecer un número de cambio de programa enviado por el patrón seleccionado actualmente en el canal MIDI indicado por ①.

Ajustes	001 a 128
---------	-----------

NOTA

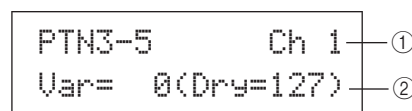
- Si se ha seleccionado "off" en la página MIDI Transmit (PTN3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

Para seleccionar un juego de batería de la unidad DTX-MULTI 12, ajuste parámetros para el canal MIDI 10 de la manera siguiente.

- Juegos predefinidos:
MSB = 125, LSB = 000, PC = Número de juego predefinido
- Juegos de usuario entre U001 y U100:
MSB = 125, LSB = 001, PC = 001 a 100
- Juegos de usuario entre U101 y U200:
MSB = 125, LSB = 002, PC = 001 a 100

Si se realiza un ajuste de cambio de programa para el canal MIDI 10, se cambiará inmediatamente el juego de batería actual.

PTN3-5 Página Variation Send (Transmisión de variación)



① Canal MIDI (Ch)

Ajustes	1 a 16
---------	--------

② Nivel de transmisión de variación (Var)

Use este parámetro para establecer el nivel de transmisión de variación que debe enviar el patrón seleccionado actualmente.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página MIDI Transmit (PTN3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si se ha seleccionado el canal MIDI 10, este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.

PTN3-6 Página Chorus Send
(Transmisión de coro)

PTN3-6Ch 1①

ChoSend= 0②

① Canal MIDI (Ch)

Ajustes

1 a 16

② Nivel de transmisión de coro (ChoSend)

Use este parámetro para establecer el nivel de transmisión de coro que debe enviar el patrón seleccionado actualmente.

Ajustes

0 a 127

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página MIDI Transmit (PTN3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si cambia el nivel de transmisión de coro para el canal MIDI 10, este nuevo valor también se aplicará al ajuste de la página Chorus Send (KIT3-1) para el juego seleccionado actualmente.

PTN3-7 Página Reverb Send
(Transmisión de reverberación)

PTN3-7Ch 1①

RevSend= 40②

① Canal MIDI (Ch)

Ajustes

1 a 16

② Nivel de transmisión de reverberación (RevSend)

Use este parámetro para establecer el nivel de transmisión de reverberación que debe enviar el patrón seleccionado actualmente.

Ajustes

0 a 127

NOTA

- Si se ha seleccionado "off" o "PC" en la página MIDI Transmit (PTN3-1), este ajuste se mostrará como "---" y no se podrá modificar.
- Si cambia el nivel de transmisión de reverberación para el canal MIDI 10, este nuevo valor también se aplicará al ajuste de la página Reverb Send (KIT3-1) para el juego seleccionado actualmente.

PTN4 JOB (TRABAJO)

Cuantización y gestión de patrones

PTN4

JOB

En la sección JOB puede cuantizar el patrón de usuario seleccionado actualmente, importar archivos SMF y realizar otras tareas relacionadas. Con la página JOB (PTN4) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus siete páginas de ajuste de parámetros (PTN4-1 a PTN4-7). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

NOTA

- Esta sección sólo se puede usar con patrones de usuario. Si se ha seleccionado un patrón predefinido, el botón [ENTER] no abrirá una página de ajuste de parámetros.

PTN4-1 Página Quantize Pattern
(Cuantización de patrón)

En la página Quantize Pattern puede corregir irregularidades de sincronización de las notas que forman el patrón de usuario seleccionado actualmente. Esto se denomina cuantización. Con la página Quantize mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Quantize Pattern Setting.

PTN4-1 <JOB>

Quantize

PTN4-1-1 Página Quantize Pattern Setting
(Ajuste de cuantización de patrón)

PTN4-1-1

Quantize=1①

① Cuantización

Use este parámetro para especificar la resolución de cuantización como una división de una nota completa. Cuanto menor sea la resolución, más fina será la corrección de la sincronización.

Ajustes	Cuando el compás de PTN1 o para grabación es 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 ó 15/8:	
	♪♪	Tresillos de semicorcheas
	♪	Semicorcheas
	♪♪	Tresillos de corcheas
	♪	Corcheas
	♪	Negras
	♪	Negras con puntillo
	Cuando el compás de PTN1 es distinto de los anteriores:	
	♪♪	Tresillos de semicorcheas
	♪	Semicorcheas
	♪♪	Tresillos de corcheas
	♪	Corcheas
	♪♪	Tresillos de negras
	♪	Negras

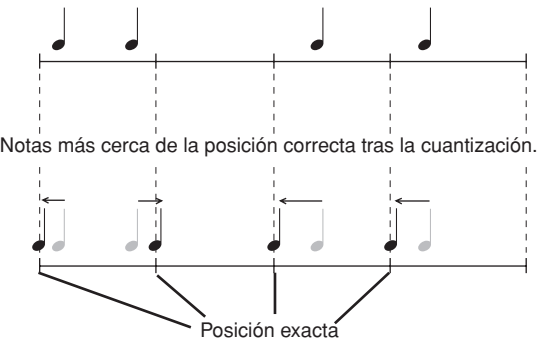


ATENCIÓN

- El ritmo natural de una interpretación grabada puede perderse a causa de la cuantización. Tenga en cuenta que el procedimiento de cuantización de un patrón no es reversible.

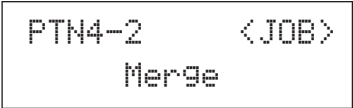
Ejemplo de cuantización

Estas notas grabadas no se tocaron de manera sincronizada.

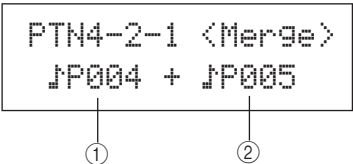


PTN4-2 Página Merge Pattern
(Combinación de patrones)

En la página Merge Pattern puede combinar dos patrones y almacenar el resultado como un patrón de usuario. Para empezar, seleccione en la página Select Pattern (PTN1) el patrón de usuario que va a contener el patrón combinado. A continuación, vaya a la página Merge Pattern y pulse el botón [ENTER] para abrir la página Merge Pattern Settings.



PTN4-2-1 Página Merge Pattern Settings
(Ajustes de combinación de patrones)



- ① Patrón combinado 1
- ② Patrón combinado 2

Use los dos parámetros anteriores para especificar los patrones que van a combinarse en uno.

Ajustes	♪P004 a ♪P128 o ♪U001 a ♪U050
---------	-------------------------------

NOTA

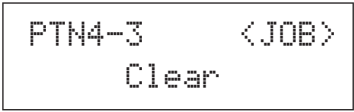
- Si el patrón de usuario seleccionado antes de abrir la página Merge Pattern contiene datos, se sobrescribirá con el patrón combinado.
- El tempo y el compás del patrón combinado 1 se ajustan como el tempo y el compás del patrón combinado. Sin embargo, si el patrón combinado 1 está vacío, se usan el tempo y el compás del patrón combinado 2.
- Los ajustes MIDI específicos del canal del patrón combinado 1 se ajustan como los del patrón combinado. Sin embargo, en el caso de los canales MIDI para los que el patrón combinado 1 no contiene ajustes, se usarán los ajustes aplicables del patrón combinado 2.
- En general, sólo se deben combinar patrones con ajustes similares de tempo, compás y voz MIDI.
- Los patrones de demostración no se pueden seleccionar para una combinación.

PTN4-3 Página Clear Pattern
(Borrar patrón)

En la página Clear Pattern puede eliminar todos los datos del patrón de usuario seleccionado actualmente. Para ello, pulse el botón [ENTER] con la página Clear Pattern mostrada y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].

⚠ ATENCIÓN

- Cuando se borra un patrón de usuario de la manera descrita anteriormente, sus datos se borran completamente de la memoria de patrones del instrumento. Por esta razón, debe asegurarse de guardar siempre los datos importantes en un dispositivo de memoria USB o similar antes de eliminar.

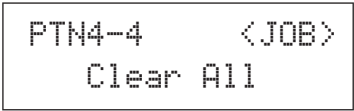


PTN4-4 Página Clear All Patterns
(Borrar todos los patrones)

En la página Clear All Patterns puede eliminar los datos de todos los patrones de usuario. Para ello, pulse el botón [ENTER] con la página Clear All Patterns mostrada y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].

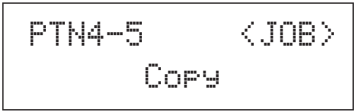
⚠ ATENCIÓN

- Cuando se borran patrones de usuario de la manera descrita anteriormente, sus datos se borran completamente de la memoria de patrones del instrumento. Por esta razón, debe asegurarse de guardar siempre los datos importantes en un dispositivo de memoria USB o similar antes de eliminar.



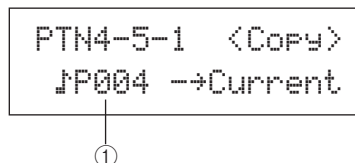
PTN4-5 Página Copy Pattern
(Copiar patrón)

En la página Copy Pattern puede copiar un patrón en el patrón de usuario seleccionado actualmente. Con la página Copy Pattern mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Copy Pattern Setting.



PTN4-5-1 Página Copy Pattern Setting (Ajuste de copia de patrón)

Con la página Copy Pattern Setting mostrada, pulse el botón [ENTER] y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].



① Patrón que se va a copiar

Use este parámetro para seleccionar el patrón que se va a copiar en el patrón de usuario seleccionado actualmente.

Ajustes	♪P004 a ♪P128 o ♪U001 a ♪U050
---------	-------------------------------

⚠ ATENCIÓN

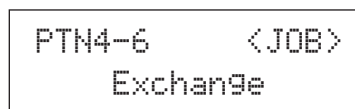
- El patrón de usuario seleccionado actualmente se sobrescribe como consecuencia de este procedimiento. Por esta razón, debe asegurarse de guardar siempre los datos importantes en un dispositivo de memoria USB o similar antes de copiar patrones.

NOTA

- Los patrones de demostración no se pueden copiar.

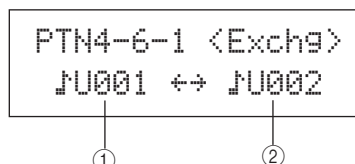
PTN4-6 Página Exchange Patterns (Intercambiar patrones)

En la página Exchange Patterns puede intercambiar un par de patrones de usuario. Con la página Exchange Patterns mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página Exchange Patterns Settings.



PTN4-6-1 Página Exchange Patterns Settings (Ajustes de intercambio de patrones)

Con la página Exchange Patterns Settings mostrada, pulse el botón [ENTER] y, cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelva a pulsar el botón [ENTER].



① Patrón de intercambio 1

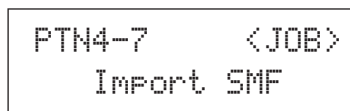
② Patrón de intercambio 2

Use estos parámetros para seleccionar los dos patrones de usuario que desea intercambiar.

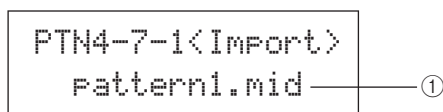
Ajustes	♪U001 a ♪U050
---------	---------------

PTN4-7 Página Import SMF (Importar SMF)

En la página Import SMF puede importar un archivo MIDI estándar (SMF) en la unidad DTX-MULTI 12 desde un dispositivo de memoria USB para usarlo como un patrón de usuario. Los archivos SMF contienen datos MIDI secuenciados y tienen una extensión de archivo “.mid”. Debe tenerse en cuenta que la unidad DTX-MULTI 12 sólo admite archivos SMF formato 0.



PTN4-7-1 Página Import SMF Setting (Ajuste de importación de SMF)



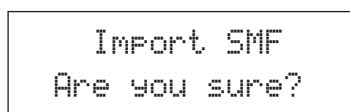
① Nombre de archivo SMF

Utilice este parámetro para seleccionar el archivo SMF que desea importar.

Ajustes	Cualquier archivo SMF con extensión .mid y almacenado en el directorio raíz del dispositivo de memoria USB.
---------	---

1 Conecte en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral de la unidad DTX-MULTI 12 un dispositivo de memoria USB con el archivo SMF formato 0 que desea importar.

2 Vaya a la página Import SMF (PTN4-7) y pulse el botón [ENTER] para abrir la página Import SMF Setting (PTN4-7-1) mostrada anteriormente. Seleccione el archivo SMF que desea importar y pulse el botón [ENTER] de nuevo. Se le pedirá que confirme que desea continuar.



3 Para importar el archivo SMF seleccionado, pulse el botón [ENTER]. Como alternativa, puede pulsar el botón [EXIT] para volver a la página anterior sin importar.

NOTA

- Si el patrón de usuario seleccionado actualmente contiene datos de patrón, se sobrescribirán con los datos importados.

Durante el proceso de importación se mostrará el mensaje “Now importing...” (Importando...).

⚠ ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria USB ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se importan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria USB o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.

NOTA

- Sólo se pueden importar archivos MIDI estándar de formato 0.
- En determinados casos, en los que se repite un patrón de usuario creado a partir de un archivo SMF importado, es posible que las voces no cambien de la manera esperada cuando la reproducción salte del final al principio. Se mantendrán los ajustes de las voces al final del patrón durante toda la reproducción. Esto sucede específicamente cuando no se leen los datos de cambio de programa del encabezado del archivo SMF al volver al principio del patrón. Para evitar este tipo de situación no deseada, mueva los mensajes de cambio de programa a una posición ligeramente anterior a la del encabezado del archivo SMF para asegurarse de que se lean correctamente.

PTN5 MEMORY INFO (INFO. DE MEMORIA)**Estado de memoria de patrones**

PTN5
MEMORY INFO

La sección MEMORY INFO permite comprobar el estado de uso de la memoria de patrones de usuario de la unidad DTX-MULTI 12. Para ello, desplácese a esta sección (PTN5) y pulse el botón [ENTER].

**PTN5-1 Página Memory Info
(Info. de memoria)**

PTN5-1 0.0% — ①
0.4KB/896.0KB — ②

① **Proporción de uso de la memoria (%)**

Esto indica la cantidad total (en formato de porcentaje) de la memoria de patrones de usuario que se está utilizando actualmente.

② **Memoria usada / Memoria total (KB)**

Esto indica por separado la cantidad de memoria usada y la memoria total en unidades de kilobyte (KB).

Referencia

KIT

VOICE

MIDI

WAVE

PATTERN

UTILITY

TRIGGER

Área de ajustes UTILITY (UTIL)

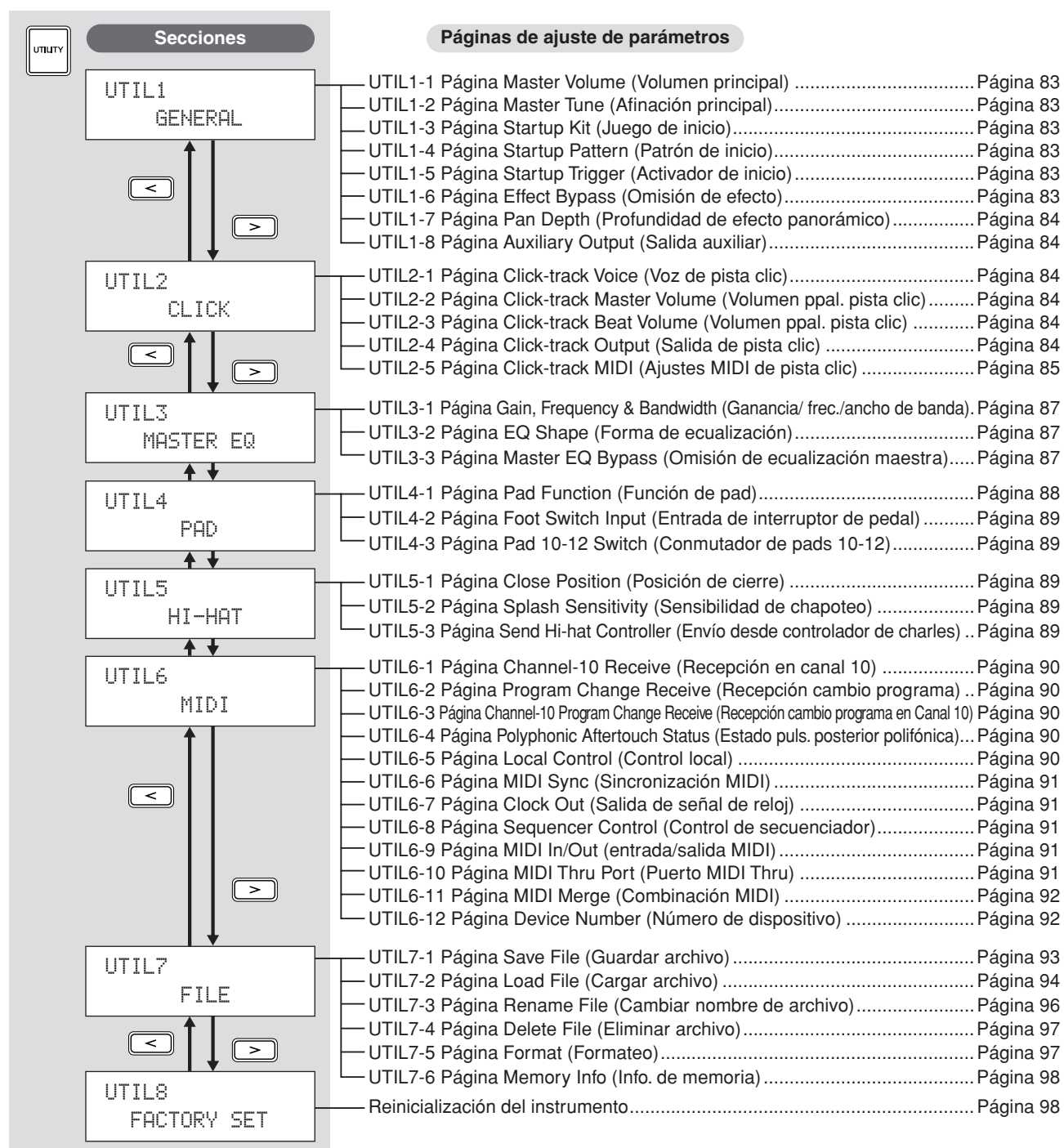
En esta sección se describe el área de ajustes UTILITY, a la que se accede mediante el botón [UTILITY]. En esta área puede ajustar parámetros que afectan a todo el instrumento y realizar diversas operaciones de gestión de archivos.

⚠ ATENCIÓN

• Asegúrese de almacenar los ajustes modificados antes de apagar el instrumento. (Consulte la página 45.)

Estructura del área de ajustes UTILITY

El área de ajustes UTILITY se subdivide en tres secciones distintas (UTIL1 a UTIL3). Use los botones [<]/[>] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. En determinados casos se puede acceder a páginas adicionales desde una página de ajuste de parámetros, también mediante el botón [ENTER] iluminado. Para volver a la parte superior del área de ajustes, pulse el botón [EXIT].



UTIL1 GENERAL (AJUSTES GENERALES)

Ajustes del sistema

UTIL1
GENERAL

En la sección GENERAL puede ajustar parámetros que afectan a todo el sistema. Con la página GENERAL (UTIL1) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus ocho páginas de ajuste de parámetros (UTIL1-1 a UTIL1-8). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

UTIL1-1 Página Master Volume (Volumen principal)

UTIL1-1<GENERAL>
MasterVolume=127

① Volumen principal

Use este parámetro para establecer el volumen principal del generador de tonos interno del instrumento. Si se establece aquí un valor pequeño, el efecto del mando VOLUME del panel frontal en el aumento de volumen será pequeño.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

UTIL1-2 Página Master Tune (Afinación principal)

UTIL1-2 M.Tune=
+ 0.0(440.0Hz)

① Afinación principal (M.Tune)

Use este parámetro para afinar (es decir, ajustar el tono básico) el generador de tonos interno. El valor entre paréntesis muestra la afinación correspondiente (de La sobre Do intermedio) en hercios.

Ajustes	-102,4 a +0,0 a +102,3
---------	------------------------

NOTA

- El término "centésima" se refiere a una centésima de un semitono (es decir, 100 centésimas = 1 semitono).

UTIL1-3 Página Startup Kit (Juego de inicio)

UTIL1-3<GENERAL>
StartupKit=P001

① StartupKit

Use este parámetro para especificar el juego que debe seleccionarse automáticamente cuando se encienda la unidad DTX-MULTI 12. Los juegos se identifican mediante una categoría (P, predefinida; U, de usuario) y un número, y puede mover el cursor con los botones [<]/[>] para ajustarlas individualmente.

Ajustes	P001 a P050 o U001 a U200
---------	---------------------------

UTIL1-4 Página Startup Pattern (Patrón de inicio)

UTIL1-4<GENERAL>
StartupPtn=♪P001

① Patrón de inicio (StartupPtn)

Use este parámetro para seleccionar el patrón que debe seleccionarse automáticamente cuando se encienda la unidad DTX-MULTI 12. Los patrones se identifican mediante una categoría (♪P, predefinida; ♪U, de usuario) y un número, y puede mover el cursor con los botones [<]/[>] para ajustarlos individualmente.

Ajustes	♪P001 a ♪P128 o ♪U001 a ♪U050
---------	-------------------------------

UTIL1-5 Página Startup Trigger (Activador de inicio)

UTIL1-5<GENERAL>
StartupTrg=P01

① Activador de inicio (StartupTrg)

Use este parámetro para seleccionar la configuración de activadores que debe seleccionarse automáticamente cuando se encienda la unidad DTX-MULTI 12. Las configuraciones de activadores se identifican mediante una categoría (P, predefinida; U, de usuario) y un número, y puede mover el cursor con los botones [<]/[>] para ajustarlas individualmente.

Ajustes	P01 a P05, o U01 a U10
---------	------------------------

UTIL1-6 Página Effect Bypass (Omisión de efecto)

UTIL1-6 FXByPs=
var/cho/rev

① ② ③

① Efecto de variación (var)

② Efecto de coro (cho)

③ Efecto de reverberación (rev)

Use estos parámetros para especificar qué efectos se omitirán cuando se active la omisión de efectos en el panel frontal (mediante los botones [SHIFT] y [KIT]). Si se selecciona "---" para un tipo de efecto, éste no se omitirá.

Ajustes	---/var, ---/cho o ---/rev
---------	----------------------------

UTIL1-7 Página Pan Depth (Profundidad de efecto panorámico)

UTIL1-7<GENERAL>
PanDepth= 64

① Profundidad de efecto panorámico

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

Ajustes 1 a 127

UTIL1-8 Página Auxiliary Output (Salida auxiliar)

UTIL1-8<GENERAL>
AuxOutSel=L&R+ph

① Selección de salida auxiliar (AuxOutSel)

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

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

Ajustes L&R+ph o phones

UTIL2 CLICK

Ajustes de pista clic

UTIL2
CLICK

En la sección CLICK puede ajustar parámetros relacionados con la pista clic. Por ejemplo, puede establecer el tipo de sonido que debe usarse, el volumen y dónde debe emitirse la pista clic. También se pueden ajustar los parámetros MIDI relacionados con la pista clic. Con la página CLICK (UTIL2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus cinco páginas de ajuste de parámetros (UTIL2-1 a UTIL2-5). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

UTIL2-1 Página Click-track Voice (Voz de pista clic)

UTIL2-1 <CLICK>
Voice=Metronome1

① Voz de pista clic

Use este parámetro para seleccionar sonidos para la pista clic.

Ajustes Metronome1, Metronome2, Cowbell, Stick, Human

UTIL2-2 Página Click-track Master Volume (Volumen ppal. pista clic)

UTIL2-2 <CLICK>
Volume=127

① Volumen principal de pista clic

Use este parámetro para ajustar el volumen principal de los sonidos de pista clic.

Ajustes 0 a 127

UTIL2-3 Página Click-track Beat Volume (Volumen ppal. pista clic)

UTIL2-3 Acc=9 J=9
V=0 VV=0 h=0

① Volúmenes de tiempos de pista clic

Use estos parámetros para ajustar volúmenes para distintas temporizaciones en la pista clic. El significado de los símbolos usados en esta página se indica a continuación.

Ejemplo: temporizaciones para cuatro tiempos por compás

Acentos	Acc	
Negras		
Corcheas		
Semicorcheas		
Tresillos de corcheas		

Ajustes 0 a 9

NOTA

- Si el compás del área de ajustes PATTERN o para grabación de patrones es 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 ó 15/8, esta página mostrará ACC, negras con puntillo, corcheas y semicorcheas.

UTIL2-4 Página Click-track Output (Salida de pista clic)

UTIL2-4 <CLICK>
ClkOutSel=Phones

① Selección de salida de pista clic (ClkOutSel)

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

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

Ajustes L&R+ph o phones

UTIL2-5 Página Click-track MIDI (Ajustes MIDI de pista clic)

UTIL2-5
Click MIDI

En la página Click-track MIDI (UTIL2-5) puede ajustar un conjunto de parámetros MIDI relacionados con la pista clic. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a otras cuatro páginas de ajuste de parámetros (UTIL2-5-1 a UTIL2-5-4). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

UTIL2-5-1 Página Click-track MIDI In (Entrada MIDI de pista clic)

UTIL2-5-1<CLICK>
MIDI IN=off ①

① MIDI IN

Use este parámetro para especificar si los sonidos de la pista clic deben producirse a partir de mensajes de activación de nota MIDI recibidos a través del conector MIDI IN. Si este parámetro se ajusta en "on", la unidad DTX-MULTI 12 funciona de la manera siguiente:

- Se producirá un sonido de acento de pista clic cuando se reciba una nota MIDI con el número de nota establecido en la página Accent Note Number (UTIL2-5-3).
- Se producirá un sonido de negra cuando se reciba una nota MIDI con el número de nota establecido en la página Quarter Note (UTIL2-5-4).

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL2-5-2 Página Click-track MIDI Out (Salida MIDI de pista clic)

UTIL2-5-2<CLICK>
MIDI OUT=off ①

① MIDI OUT

Use este parámetro para activar y desactivar la salida de eventos MIDI (mensajes de activación de nota MIDI) de pista clic. Si este parámetro se ajusta en "on", la unidad DTX-MULTI 12 funciona de la manera siguiente:

- Se producirá una nota MIDI con el número de nota establecido en la página Accent Note Number (UTIL2-5-3) para cada sonido de acento de pista clic.
- Se producirá una nota MIDI con el número de nota establecido en la página Quarter-Note Number (UTIL2-5-4) para cada sonido de nota negra de la pista clic.

Ajustes	off, on
---------	---------

NOTA

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

UTIL2-5-3 Página Accent Note Number (Número de nota de acento)

UTIL2-5-3<CLICK>
NoteAcc=C#-1/ 13 ①

① Número de nota de acento (NoteAcc)

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

Ajustes	off o C#-2 a F#8
---------	------------------

- Si se selecciona "on" en la página Click-track MIDI In (UTIL2-5-1), se producirá un sonido de acento de pista clic cada vez que se reciba una nota MIDI con el número de nota ajustado en esta página.

NOTA

- Si se selecciona "off" en esta página (UTIL2-5-3), no se producirá ningún sonido de acento de pista clic en respuesta a notas MIDI recibidas.
 - Si se establece el mismo valor en esta página (UTIL2-5-3) y en la página Quarter-Note Note Number (UTIL2-5-4), se producirá el mismo sonido para todas las temporizaciones.
 - Si se selecciona "on" en la página Click-track MIDI Out (UTIL2-5-2), se producirá un mensaje de activación de nota MIDI con el número de nota ajustado en esta página para cada sonido de acento de pista clic.
- NOTA**
- Si se selecciona "off" en esta página (UTIL2-5-3) y en la página Quarter-Note Note Number (UTIL2-5-4), no se emitirá ningún mensaje de activación de nota MIDI para los sonidos de la pista clic. Sin embargo, si se selecciona "off" en esta página (UTIL2-5-3) y un ajuste distinto de "off" en la página Quarter-Note Note Number (UTIL2-5-4), se emitirán mensajes de activación de nota MIDI con el número de nota correspondiente para todos los sonidos de la pista clic.

UTIL2-5-4 Página Quarter-Note Note Number (Número de nota negra)

UTIL2-5-4<CLICK>
NoteJ=C#-1/ 13 ①

① Número de nota negra (NoteJ)

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

Ajustes	off o C#-2 a F#8
---------	------------------

- Si se selecciona "on" en la página Click-track MIDI In (UTIL2-5-1), se producirá un sonido de nota negra de pista clic cada vez que se reciba una nota MIDI con el número de nota ajustado en esta página.

NOTA

- Si se selecciona "off" en esta página (UTIL2-5-3), no se producirá ningún sonido de nota negra de pista clic en respuesta a notas MIDI recibidas.
 - Si se selecciona "on" en la página Click-track MIDI Out (UTIL2-5-2), se producirá un mensaje de activación de nota MIDI con el número de nota ajustado en esta página para cada sonido de nota negra de pista clic.
- NOTA**
- Si se selecciona "off" en esta página (UTIL2-5-4), no se emitirá ningún mensaje de activación de nota MIDI para los sonidos de nota negra de la pista clic.

Ajuste del tiempo

La función Tap Tempo (Ajuste del tiempo) permite ajustar el tiempo para patrones y la pista clic simplemente golpeando pads. De esta manera puede ajustar de forma cómoda e intuitiva el tiempo que necesita.

1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [A] (clic).

Se abrirá la página Tap Tempo, en la que se puede ver el ajuste actual del tiempo.

TAP TEMPO
T=120

2 Golpee uno o más pads varias veces con el tiempo requerido.

La unidad DTX-MULTI 12 determinará automáticamente el tiempo basándose en la velocidad con la que se golpean los pads y mostrará el tiempo en pantalla.

TAP TEMPO
T=158

Tempo: 30 a 300

3 Para comprobar el tiempo, pulse el botón [A] (clic) para iniciar la pista clic.

La pista clic se reproducirá con el tiempo ajustado mediante la función Tap Tempo. Siempre que cambie el tiempo con esta función, el nuevo ajuste se aplicará inmediatamente a la pista clic y a los patrones que se estén reproduciendo.

NOTA

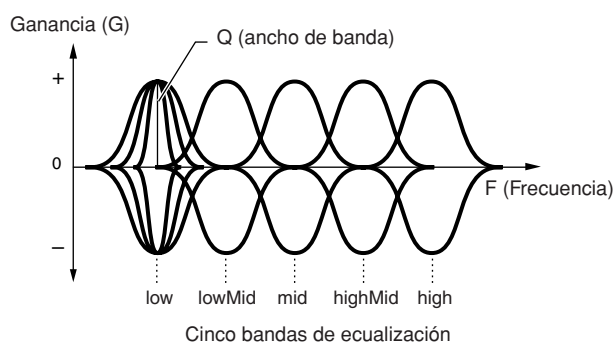
- También se pueden usar los botones [-/DEC] y [+ /INC] para ajustar el tiempo en la página Tap Tempo.
- Si se ha ajustado Func en "tap tempo" para alguno de los pads en la página Pad Function (UTIL4-1) del área UTILITY, se puede usar ese pad en cualquier momento para ajustar el tiempo sin tener que abrir la página Tap Tempo (consulte la página 88).
- Si se ha seleccionado "ext" en la página MIDI Sync (UTIL6-6) del área UTILITY o se ha seleccionado "auto" en esa página y se reciben mensajes de reloj MIDI desde una fuente externa, el valor del tiempo se mostrará como "ext" y la reproducción en la unidad DTX-MULTI 12 se sincronizará con los dispositivos MIDI conectados o la aplicación DAW.
- Si se ha seleccionado "int" en la página MIDI Sync (UTIL6-6) del área UTILITY o se ha seleccionado "auto" en esa página y se reciben mensajes de reloj MIDI desde una fuente externa, la reproducción se realizará con el ajuste del tiempo actual de la unidad DTX-MULTI 12 (consulte la página 91).

UTIL3 MASTER EQ (Ecuación maestra)

Ecuación maestra

UTIL3
MASTER EQ

En la sección MASTER EQ puede ajustar los parámetros de ecualización maestra para controlar el tono de todos los patrones, voces y ondas predefinidos. Con la página MASTER EQ (UTIL3) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (UTIL3-1 a UTIL3-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

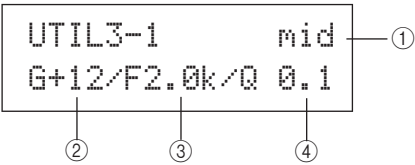


La unidad DTX-MULTI 12 incluye un ecualizador maestro de cinco bandas que permite ampliar o cortar libremente el nivel de señal en torno a una frecuencia central especificada para cada una de las bandas. Además, se pueden ajustar las bandas de frecuencia "low" y "high" a una ecualización de tipo shelving o peaking.

NOTA

- La ecualización maestra no tiene ningún efecto en las señales del conector AUX IN. (Consulte la página 36)
- La ecualización maestra no tiene ningún efecto en las señales emitidas a través de la toma PHONES. (Consulte la página 36)

UTIL3-1 Página Gain, Frequency & Bandwidth (Ganancia/ freq./ ancho de banda)



- 1 **Banda de frecuencias**

Use este parámetro para seleccionar la banda de frecuencias de ecualización maestra que desee establecer.

Ajustes	low, lowMid, mid, highMid o high
---------	----------------------------------
- 2 **Ganancia (G)**

Use este parámetro para especificar cuánto debe aumentarse o cortarse el nivel de señal en la banda de frecuencias indicada por 1.

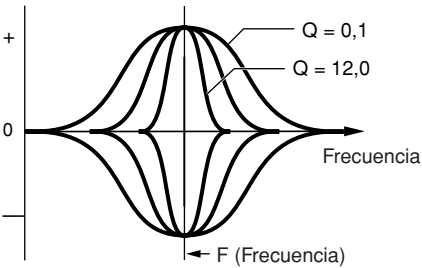
Ajustes	-12 a +0 a +12
---------	----------------
- 3 **Frecuencia (F)**

Use este parámetro para especificar la frecuencia de la banda indicada por 1 en torno a la cual se debe aumentar o recortar el nivel de señal. Si se selecciona la banda “low”, el intervalo de frecuencias disponibles dependerá del tipo de ecualización ajustado con el parámetro Shape en la página EQ Shape (UTIL3-2).

Ajustes	low: 32 a 2,0k para “shelving” 63 a 2,0k para “peaking” lowMid, mid y highMid: 100 a 10k high: 500 a 16k
---------	---
- 4 **Ancho de banda (Q)**

Use este parámetro para especificar un ancho para la banda de frecuencias que se va a aumentar o recortar. Si se establece un valor alto, afectará a una banda de frecuencias más estrecha y el tono cambiará de forma significativa en torno a la frecuencia central. Si se establece un valor más bajo, afectará a una banda de frecuencias más ancha y el tono cambiará gradualmente en torno a la frecuencia central.

Ajustes	0,1 a 12,0
---------	------------

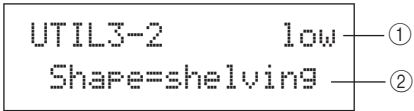


NOTA

• Cuando se indica “low” o “high” en 1 y se establece “shelving” mediante el parámetro Shape en la página EQ Shape (UTIL3-2), el ajuste del Ancho de banda (Q) se mostrará como “---” y no se podrá modificar.

UTIL3-2 Página EQ Shape (Forma de ecualización)

En la página EQ Shape puede ajustar el tipo de ecualización para las bandas “low” y “high”.



- 1 **Banda de frecuencias**

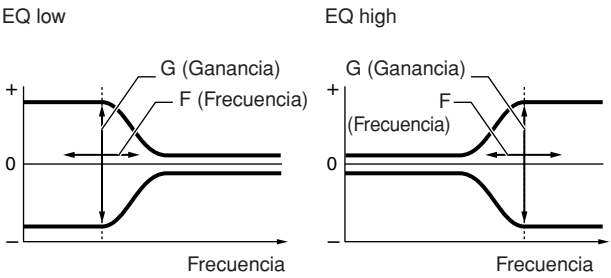
Use este parámetro para seleccionar la banda de frecuencias de ecualización maestra que desee establecer.

Ajustes	low o high
---------	------------
- 2 **Forma**

Use este parámetro para establecer un tipo de ecualización.

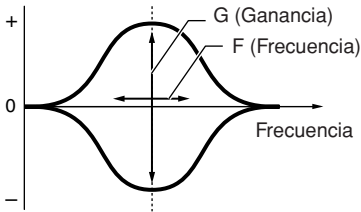
Ajustes	shelving o peaking
---------	--------------------
- **shelving:**

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

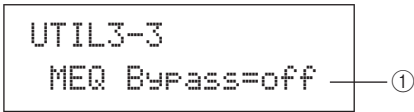


- **peaking:**

Se aumentarán o recortarán las señales dentro de una banda de frecuencias en torno a la frecuencia especificada.



UTIL3-3 Página Master EQ Bypass (Omisión de ecualización maestra)



- 1 **Omisión de ecualización maestra (MEQBypass)**

Use este parámetro para especificar si debe omitirse (“on”) o aplicarse (“off”) la ecualización maestra.

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL4 PAD

Utilidades para pads



En la sección PAD puede asignar funciones a pads y a controladores externos, especificar el tipo de controlador conectado a través de la toma FOOT SW y activar o desactivar los pad periféricos 10 a 12. Con la página PAD (UTIL4) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (UTIL4-1 a UTIL4-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

UTIL4-1 Página Pad Function (Función de pad)

En la página Pad Function puede especificar operaciones que deben realizarse cuando se golpean o usan pads individuales o controladores externos.



- ①
 Número de pad
- Use este parámetro para seleccionar el pad o el controlador externo que desea ajustar. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

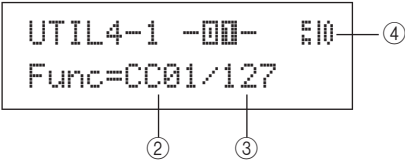
Ajustes	01 a 12, 13, 13R1, 13R2, 14 a 17, FTSW (interruptor de pedal), HHCL (cierre de charles) o HHSP (chapoteo de charles)
---------	--

- ②
 Función de pad (Func)
- Use este parámetro para establecer la operación que se debe realizar cuando se golpea o utiliza el pad o el controlador externo indicado por ①.
- off Las voces se reproducirán de la manera normal.
 - inc kitNo El número de juego aumentará en una unidad.
 - dec kitNo El número de juego disminuirá en una unidad.
 - inc ptnNo El número de patrón aumentará en una unidad.
 - dec ptnNo El número de patrón disminuirá en una unidad.
 - inc tempo El tempo aumentará en 1 bpm.
 - dec tempo El tempo disminuirá en 1 bpm.
 - tap tempo Se puede usar el pad o controlador externo para ajustar el tempo.
 - clickOn/Off La pista clic se activará o desactivará.
 - CC01 a CC95 Se enviará un mensaje de cambio de control MIDI al generador de tonos interno y a los dispositivos MIDI externos conectados.

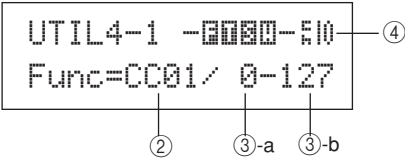
Ajustes	off, inc kitNo, dec kitNo, inc ptnNo, dec ptnNo, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off o CC01 a CC95
---------	---

Cuando se especifica un mensaje de cambio de control MIDI (CC01 a CC95) como la función de pad, los valores de cambio de control y el canal de transmisión MIDI se ajustan de la manera siguiente.

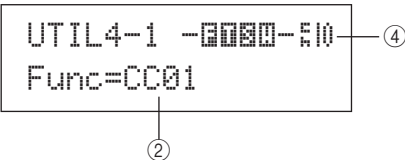
Si se ajusta un pad o un controlador externo distinto de “FTSW”:



Si se ajusta “FTSW” y se selecciona “ftSw” en la página Foot Switch Input (UTIL4-2):



Si se ajusta “FTSW” y no se selecciona “ftSw” en la página Foot Switch Input (UTIL4-2):



- ③
 Valor de cambio de control
- Use este parámetro para establecer un valor para el mensaje de cambio de control MIDI indicado por ②.
- Si se ajusta un pad o un controlador externo distinto de “FTSW”: Este valor se enviará cuando se golpee o utilice el pad o el controlador externo.
 - Si se ajusta “FTSW” y se selecciona “ftSw” en la página Foot Switch Input (UTIL4-2): ③-a es el valor que se enviará cuando se libere el interruptor de pedal y ③-b es el valor que se enviará cuando se pise el interruptor de pedal.
 - Si se ajusta “FTSW” y no se selecciona “ftSw” en la página Foot Switch Input (UTIL4-2): En este caso no se puede especificar un valor de cambio de control específico. En lugar de ello, se enviará un valor dentro del intervalo 0 a 127 en función del uso que se haga del controlador de charles o el controlador de pedal.

Ajustes	0 a 127
---------	---------

- ④
 Canal de transmisión de cambio de control
- Use este parámetro para establecer un canal MIDI para enviar el mensaje de cambio de control MIDI indicado por ②.

Ajustes	1 a 16
---------	--------

UTIL4-2 Página Foot Switch Input (Entrada de interruptor de pedal)

UTIL4-2 <PAD>
FootSwInSel=ftSw

①

① Selección de entrada de interruptor de pedal (FootSwInSel)

Use este parámetro para especificar si está conectado un interruptor de pedal ("ftSw"), un controlador de charles ("HH65") o un controlador de pedal ("FC7") a través de la toma FOOT SW.

Ajustes	ftSw, HH65 o FC7
---------	------------------

NOTA

- Las velocidades enviadas cuando se conecta un controlador de charles o un controlador de pedal dependerán del ajuste realizado en la página Trigger Velocity (MIDI1-7).
- Las velocidades enviadas cuando se conecta un interruptor de pedal también dependen del ajuste realizado en la página Trigger Velocity (MIDI1-7); no obstante, si se selecciona "variable" en esa página, las velocidades se enviarán con un valor fijo de 100.

UTIL4-3 Página Pad 10-12 Switch (Conmutador de pads 10-12)

UTIL4-3 <PAD>
Pad10-12=enable

①

① Pad10-12

Use este parámetro para activar ("enable") o desactivar ("disable") los pads periféricos 10 a 12. Esta función puede resultar útil para evitar que suenen las voces asignadas a estos pads periféricos cuando se golpean de forma accidental en lugar de los pads 7 a 9.

- enable Los pads periféricos funcionarán de la manera normal.
- disable Se desactivarán las funciones asignadas a estos pads periféricos. Cuando se golpean, la unidad DTX-MULTI 12 se comporta de la misma manera que si se hubieran golpeado los pads principales (7 a 9) correspondientes.

Ajustes	enable o disable
---------	------------------

UTIL5 HI-HAT (CHARLES)

Configuración de charles

UTIL5
HI-HAT

En la sección HI-HAT puede ajustar parámetros relacionados con los charles. Con la página HI-HAT (UTIL5) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus tres páginas de ajuste de parámetros (UTIL5-1 a UTIL5-3). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

UTIL5-1 Página Close Position (Posición de cierre)

UTIL5-1 <HI-HAT>
ClosePosi=+10

①

① Posición de cierre (ClosePosi)

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

Ajustes	-32 a +0 a +32
---------	----------------

UTIL5-2 Página Splash Sensitivity (Sensibilidad de chapoteo)

UTIL5-2 <HI-HAT>
SplashSens=127

①

① Sensibilidad de chapoteo (SplashSens)

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

Ajustes	off o 1 a 127
---------	---------------

UTIL5-3 Página Send Hi-hat Controller (Envío desde controlador de charles)

UTIL5-3 <HI-HAT>
SendHH=on

①

① Transmisión desde controlador de charles (SendHH)

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

Ajustes	off, on
---------	---------

NOTA

- Si se selecciona "hi-hat" en la página Hi-hat Function (KIT7-3), sólo se enviarán mensajes MIDI cuando se ajuste este parámetro en "on".
- Si se selecciona "MIDI" en la página Hi-hat Function (KIT7-3), siempre se enviarán mensajes MIDI, independientemente de si este parámetro está ajustado en "on" o en "off".

Referencia

KIT

VOICE

MIDI

WAVE

PATTERN

UTILITY

TRIGGER

UTIL6 MIDI**Configuración MIDI del instrumento**

UTIL6
MIDI

En la sección MIDI puede ajustar parámetros MIDI que afectan a todo el sistema DTX-MULTI 12. Con la página MIDI (UTIL6) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus doce páginas de ajuste de parámetros (UTIL6-1 a UTIL6-12). Puede usar los botones [**<**]/[**>**] para desplazarse por estas páginas.

UTIL6-1 Página Channel-10 Receive (Recepción en canal 10)

UTIL6-1 <MIDI>
Rcv10ch=on ——— ①

① Recepción en canal 10 (Rcv10ch)

Use este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) la recepción en el Canal 10 de mensajes MIDI enviados por dispositivos externos. Si se ajusta en “off”, el generador de tonos interno reproducirá voces en el Canal 10 únicamente en respuesta a entradas de los pads de la unidad DTX-MULTI 12 y de los pads conectados a las tomas PAD.

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL6-2 Página Program Change Receive (Recepción cambio programa)

UTIL6-2 <MIDI>
RcvPC=on ——— ①

① Recepción de cambio de programa (RcvPC)

Use este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) la recepción de mensajes de cambio de programa MIDI. Si se ajusta en “off” y se selecciona un juego de batería nuevo, las voces sólo se cambiarán en función de los ajustes realizados para las voces predefinidas del juego. Si desea que las voces de todos los canales MIDI cambie en función de los ajustes de patrones o en respuesta a señales de dispositivos MIDI externos, debe ajustar este parámetro en “on”.

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL6-3 Página Channel-10 Program Change Receive (Recepción cambio programa en Canal 10)

UTIL6-3 <MIDI>
RcvPC10ch=on ——— ①

① Recepción de cambio de programa en Canal 10 (RcvPC10ch)

Use este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) la recepción en el Canal 10 de mensajes de cambio de programa MIDI. Seleccione “on” si desea que los juegos cambien en función de los ajustes de patrones o en respuesta a señales de dispositivos MIDI externos. Tenga en cuenta que este ajuste sólo es efectivo si también se selecciona “on” en la página Program Change Receive (UTIL6-2).

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL6-4 Página Polyphonic Aftertouch Status (Estado puls. posterior polifónica)

UTIL6-4 <MIDI>
PolyAfter=on ——— ①

① Estado de pulsación posterior polifónica (PolyAfter)

Use este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) el intercambio de mensajes de pulsación posterior polifónica con dispositivos MIDI externos.

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL6-5 Página Local Control (Control local)

UTIL6-5 <MIDI>
LocalCtrl=on ——— ①

① Control local (LocalCtrl)

Use este parámetro para activar (“on”) o desactivar (“off”) la reproducción del generador de tonos interno mediante pads y patrones de la unidad DTX-MULTI 12. Normalmente, el valor de este ajuste es “on”, lo que significa que el generador de tonos se controla localmente. Si se ajusta en “off”, los pads y controladores externos están básicamente desconectados del generador de tonos interno; es decir, no se produce ningún sonido al golpear la unidad DTX-MULTI 12.

NOTA

- Aunque se desactive el control local (ajustándolo en “off”) en esta página, el generador de tonos interno de la unidad DTX-MULTI 12 puede producir sonido en respuesta a mensajes MIDI recibidos a través del conector MIDI IN y el puerto USB TO HOST; además, los mensajes MIDI producidos por pads, patrones y controladores externos se emitirán a través del conector MIDI OUT.

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL6-6 Página MIDI Sync (Sincronización MIDI)

UTIL6-6 <MIDI>
MIDI Sync=int ①

① Sincronización MIDI (MIDISync)

Use este parámetro para especificar si los patrones y la pista clic deben reproducirse con el tempo establecido para la unidad DTX-MULTI 12 o deben sincronizarse con dispositivos MIDI externos mediante mensajes de reloj MIDI (Reloj de sincronización F8) recibidos desde dichos dispositivos.

- int Los patrones y la pista clic se reproducirán con el ajuste actual del tempo de la unidad DTX-MULTI 12. Use "int" cuando el instrumento tenga que utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.
- ext..... Se sincronizará la unidad DTX-MULTI 12 con mensajes de reloj MIDI recibidos a través de MIDI. Use "ext" cuando se vaya a usar un dispositivo MIDI externo como reloj principal para la reproducción sincronizada.
- auto..... Se dará prioridad a los mensajes de reloj MIDI recibidos a través de MIDI con respecto al tempo actual de la unidad DTX-MULTI 12. Es decir, la reproducción se sincronizará con mensajes de reloj MIDI siempre que se reciban dichos mensajes, y en los demás casos se usará el ajuste de tempo interno.

Ajustes	int, ext o auto
---------	-----------------

NOTA

- Para sincronizar correctamente la unidad DTX-MULTI 12 siempre que se ajuste este parámetro en "ext" o "auto", hay que configurar el dispositivo MIDI externo u ordenador conectado para que envíe mensajes de reloj MIDI.

UTIL6-7 Página Clock Out (Salida de señal de reloj)

UTIL6-7 <MIDI>
ClockOut=on ①

① Salida de señal de reloj

Use este parámetro para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de reloj MIDI (Reloj de sincronización F8) a través del conector MIDI OUT.

Ajustes	off, on
---------	---------

UTIL6-8 Página Sequencer Control (Control de secuenciador)

UTIL6-8 <MIDI>
SeqCtrl=in/out ①

① Control de secuenciador (SeqCtrl)

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

- off.....No se enviarán ni se recibirán mensajes del sistema en tiempo real.
- inSe recibirán mensajes del sistema en tiempo real, pero no se enviarán.
- outSe enviarán mensajes del sistema en tiempo real, pero no se recibirán.
- in/outSe enviarán y se recibirán mensajes del sistema en tiempo real.

Ajustes	off, in, out o in/out
---------	-----------------------

NOTA

- Si se ajusta SeqCtrl en "strl", "cont" o "stop" en la página MIDI Message (MIDI1), el ajuste SeqCtrl ① no tendrá efecto y se emitirá el mensaje correspondiente (FA Start, FB Continue o FC Stop).

UTIL6-9 Página MIDI In/Out (entrada/salida MIDI)

UTIL6-9 <MIDI>
MIDI IN/OUT=MIDI ①

① MIDI IN/OUT

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

Ajustes	MIDI o USB
---------	------------

UTIL6-10 Página MIDI Thru Port (Puerto MIDI Thru)

UTIL6-10 <MIDI>
ThruPort=1 ①

① Puerto MIDI Thru (ThruPort)

Cuando la unidad DTX-MULTI 12 recibe mensajes MIDI de un ordenador conectado mediante USB, puede transmitir esos mensajes recibidos a través de un puerto específico al conector MIDI OUT, de forma que se puedan emitir a otros dispositivos MIDI externos. Use este parámetro para especificar el puerto.

Ajustes	1 o 2
---------	-------

UTIL6-11 Página MIDI Merge (Combinación MIDI)

UTIL6-11 <MIDI>
Merge=off

①

① Combinación MIDI

La función MIDI Merge permite combinar mensajes MIDI recibidos a través del conector MIDI IN con datos de interpretación producidos al tocar la unidad DTX-MULTI 12, y emitir estos datos MIDI combinados a través del conector MIDI OUT. Ajuste este parámetro en “on” para activar la combinación de mensajes MIDI.

Ajustes	off, on
---------	---------

NOTA

- Si se ha seleccionado “USB” en la página MIDI In/Out (UTIL6-9), este ajuste se mostrará como “---” y no se podrá modificar.

UTIL6-12 Página Device Number (Número de dispositivo)

UTIL6-12 <MIDI>
DeviceNo.=all

①

① Número de dispositivo

Use este parámetro para establecer un número de dispositivo MIDI para la unidad DTX-MULTI 12. Para intercambiar correctamente volcados, cambios de parámetros y otros mensajes MIDI exclusivos del sistema, este ajuste debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo.

- all Se recibirán mensajes exclusivos del sistema para todos los números de dispositivo MIDI. Además, la unidad DTX-MULTI 12 transmitirá mensajes con el número de dispositivo 1.
- off No se transmitirán mensajes exclusivos del sistema, como volcados y cambios de parámetros. Se mostrará un mensaje de error si se intenta realizar una operación así.

Ajustes	1 a 16, all, off
---------	------------------

UTIL7 FILE (ARCHIVO)

Gestión de archivos

UTIL7
FILE

En la sección FILE puede realizar diversas operaciones de gestión de archivos. Con la página FILE (UTIL7) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a sus seis páginas de ajuste de parámetros (UTIL7-1 a UTIL7-6). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

Términos relacionados con archivos

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

Archivo

El término “archivo” se usa para definir un conjunto de datos almacenados en un dispositivo de memoria USB o en la memoria interna de la unidad DTX-MULTI 12. El intercambio de datos con dispositivos de memoria USB se realiza en forma de archivos.

Nombre de archivo

Al igual que en un ordenador, la unidad DTX-MULTI 12 permite asignar nombres a archivos individuales. Estos nombres se usan para distinguir archivos y, por esta razón, no puede haber dos archivos con el mismo nombre en un mismo directorio. Aunque los ordenadores pueden procesar nombres muy largos, que incluso pueden contener caracteres extendidos, la unidad DTX-MULTI 12 requiere limitar los nombres a ocho caracteres alfanuméricos.

Extensión de archivo

Las tres letras que siguen al punto al final de un nombre del archivo como, por ejemplo, “.mid” y “.wav”, son la “extensión” del archivo. La extensión indica el tipo de datos que contiene el archivo. Tenga en cuenta que, aunque este instrumento asigna extensiones de archivo a los nombres de archivo, no se muestran en pantalla para usar el espacio disponible de forma más eficaz.

Tamaño de archivo

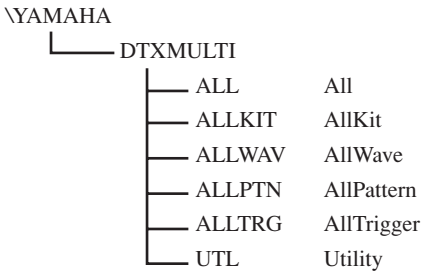
La cantidad de memoria necesaria para almacenar un archivo se indica mediante el tamaño de archivo. Estos tamaños y las capacidades de los dispositivos de memoria se presentan en el formato estándar de un ordenador: B (bytes), KB (kilobytes), MB (megabytes) y GB (gigabytes). (1 KB equivale a 1.024 bytes,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

Dispositivo de memoria USB

El término “dispositivo de memoria USB” hace referencia a discos duros externos y otras unidades de memoria USB externas que se usan para almacenar y recuperar archivos.

Directorio

En los dispositivos de memoria se usa un sistema de directorios jerárquico para agrupar archivos en función de su tipo o su aplicación. En este sentido, un “directorio” equivale a una carpeta como las que se usan en un ordenador. Como en el caso de los archivos, también puede asignar nombres a directorios individuales. Las operaciones con archivos se realizan dentro de un conjunto de directorios especiales que se muestra a continuación y que se crea en un dispositivo de memoria USB al formatear el dispositivo en la página Format (UTIL7-5). Tenga en cuenta que la unidad DTX-MULTI 12 no muestra esta estructura de directorios en pantalla.



Formateo

La operación de inicialización de un dispositivo de memoria USB se suele denominar “formateo”. Siempre que formatee un dispositivo de memoria USB con este instrumento, se borrarán los archivos y directorios (o carpetas) creados previamente, y se creará la estructura de directorios especiales mostrada.

Guardar y cargar

La operación “guardar” hace referencia a la escritura de datos creados en la unidad DTX-MULTI 12 en un dispositivo de memoria USB para su almacenamiento, y la operación “cargar” hace referencia a la lectura de archivos del dispositivo de memoria en la memoria interna del instrumento. En la página Save File puede guardar archivos en un dispositivo de memoria USB como se indica a continuación.

UTIL7-1 Página Save File (Guardar archivo)



En la página Save File puede guardar archivos en un dispositivo de memoria USB como se indica a continuación.

1 Conecte en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral del instrumento un dispositivo de memoria USB formateado para su uso con la unidad DTX-MULTI 12.

2 Vaya a la página Save File (UTIL7-1) y pulse el botón [ENTER]. Se abrirá la página Type (UTIL7-1-1).



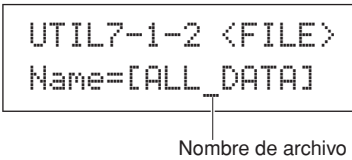
El parámetro Type especifica el tipo de los archivos que se van a guardar.

- All Todos los datos de usuario: juegos de usuario, ondas, patrones de usuario, activadores de usuario y ajustes de utilidades.
- AllKit Todos los datos de juegos de usuario
- AllWave Todos los datos de ondas
- AllPattern Todos los datos de patrones de usuario
- AllTrigger Todos los datos de activadores de usuario
- Utility Ajustes de utilidades

Ajustes	All, AllKit, AllWave, AllPattern, AllTrigger o Utility
---------	--

- NOTA**
- Si selecciona “AllPattern” sin haber creado aún patrones de usuario, se mostrará el mensaje de error “No Data” (No hay datos) y no se guardará ningún dato.
 - Si selecciona “AllWave” y todas las ondas están vacías, se mostrará el mensaje de error “No Wave Data” (No hay datos de ondas) y no se guardará ningún dato.

3 Especifique un tipo de archivo mediante el parámetro Type y pulse el botón [ENTER]. Se abrirá la página Name (UTIL7-1-2). Escriba el nombre con el que desea guardar el archivo.

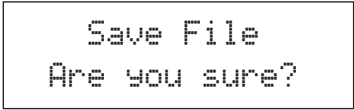


Se pueden usar los botones [<]/[>] para mover el cursor parpadeante, y se pueden usar los botones [-/DEC] y [+/INC] para desplazarse por los caracteres disponibles. Los nombres de archivo pueden tener una longitud máxima de ocho caracteres.

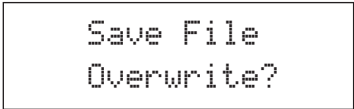
- NOTA**
- Los espacios incluidos en los nombres de archivos se sustituirán automáticamente por el carácter “_” (guión bajo).

4 Cuando haya escrito un nombre de archivo, pulse el botón [ENTER].

Se le pedirá que confirme que desea guardar los datos. Para continuar, pulse el botón [ENTER]. Como alternativa, puede pulsar el botón [EXIT] para volver al paso 3 anterior sin guardar.

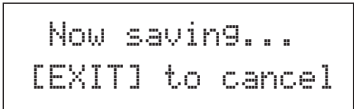


Si ya existe un archivo con el mismo nombre, se le pedirá que confirme que desea sobrescribirlo, como se muestra a continuación. Si desea asignar un nombre de archivo diferente para evitar sobrescribir el archivo existente, pulse el botón [EXIT] para volver a la página Name (UTIL7-1-2).



5 Pulse el botón [ENTER] para guardar el archivo.

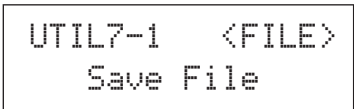
Mientras se guardan los datos, se mostrará el siguiente mensaje. Si pulsa el botón [EXIT] en este momento, se cancelará la operación y se volverá a la página Name (UTIL7-1-2).



ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se guardan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Cuando se haya guardado el archivo, volverá a aparecer la pantalla Save File (UTIL7-1).

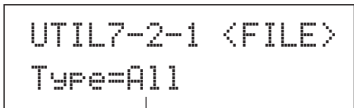


UTIL7-2 Página Load File
(Cargar archivo)



En la página Load File puede cargar en la unidad DTX-MULTI 12 archivos guardados previamente en un dispositivo de memoria USB.

- 1 Conecte el dispositivo de memoria USB que contiene los archivos requeridos en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral de la unidad DTX-MULTI 12.
- 2 Vaya a la página Load File (UTIL7-2) y pulse el botón [ENTER].
Se abrirá la página Type (UTIL7-2-1).



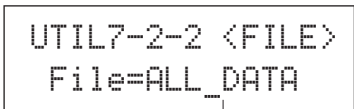
Tipo de archivo

El parámetro Type especifica el tipo de los archivos que se van a cargar.

- All Todos los datos de usuario: juegos de usuario, ondas, patrones de usuario, activadores de usuario y ajustes de utilidades.
- AllKit Todos los datos de juegos de usuario
- Kit Un solo juego de usuario
- AllWave..... Todos los datos de ondas
- Wave..... Una sola onda
- AllPattern Todos los datos de patrones de usuario
- Pattern Un solo patrón de usuario
- AllTrigger.... Todos los datos de activadores de usuario
- Trigger..... Una sola configuración de activadores de usuario
- Utility Ajustes de utilidades

Ajustes	All, AllKit, Kit, AllWave, Wave, AllPattern, Pattern, AllTrigger, Trigger o Utility
---------	---

- 3 Especifique un tipo de archivo mediante el parámetro Type y pulse el botón [ENTER].
Se abrirá la página File (UTIL7-2-2).



Nombre de archivo

Seleccione el archivo que desea cargar con los botones [-/DEC] y [+/INC]. Sólo se mostrarán los archivos que coincidan con la selección de la página Type (UTIL7-2-1) para la operación de carga. Si va a cargar un solo archivo, primero debe seleccionar el tipo de archivo que lo contiene (por ejemplo, para cargar un solo juego de batería, primero debe seleccionar un archivo guardado con el tipo "AllKit"). Sin embargo, no es posible cargar un solo archivo cuando se selecciona el tipo All para la operación de carga.

4 Cuando haya seleccionado el archivo que desea cargar, pulse el botón [ENTER].

Si seleccionó “All”, “AllKit”, “AllWave”, “AllPattern”, “AllTrigger” o “Utility”:
Se mostrará la página correspondiente del paso 8 siguiente.

Si seleccionó “Kit”, “Wave”, “Pattern” o “Trigger”:
Se mostrará la página correspondiente del paso 5 siguiente.

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

Puede desplazarse por los datos disponibles mediante los botones [-/DEC] y [+/INC].

Si seleccionó “Kit”:

```
UTIL7-2-3  <Src>
U001:MyKit
```

Si seleccionó “Wave”:

```
UTIL7-2-3  <Src>
WV001:MyWave
```

Si seleccionó “Pattern”:

```
UTIL7-2-3  <Src>
JU001:MyPtn
```

Si seleccionó “Trigger”:

```
UTIL7-2-3  <Src>
U01:MyTrigger
```

Ajustes	Kit: U001 a U200 Wave: WV001 a WV500 Pattern: JU001 a JU050 Trigger: U01 a U10
---------	---

6 Cuando haya seleccionado el archivo que desea cargar, pulse el botón [ENTER].

7 Seleccione el destino de los datos que desea cargar.

Puede usar los botones [-/DEC] y [+/INC] para seleccionar el número de juego de usuario, onda, patrón de usuario o activador de usuario que desea sobrescribir con los datos cargados.

Si seleccionó “Kit”:

```
UTIL7-2-4  <Dst>
U001:User Kit
```

Si seleccionó “Wave”:

```
UTIL7-2-4  <Dst>
WV001:Empty Wave
```

Si seleccionó “Pattern”:

```
UTIL7-2-4  <Dst>
JU001:Empty Ptn
```

Si seleccionó “Trigger”:

```
UTIL7-2-4  <Dst>
U01:User Trigger
```

Ajustes	Kit: U001 a U200 Wave: WV001 a WV500 Pattern: JU001 a JU050 Trigger: U01 a U10
---------	---

8 Cuando haya seleccionado el archivo que desea cargar, pulse el botón [ENTER].

Se le pedirá que confirme que desea guardar los datos cargados.

```
Load File
Are you sure?
```

9 Para continuar, pulse el botón [ENTER].

Mientras se cargan los datos, se mostrará el siguiente mensaje.

```
Now loading.....
[EXIT] to cancel
```

⚠ ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se cargan los datos. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Cuando se hayan cargado los datos, volverá a aparecer la pantalla Load File (UTIL7-2).

```
UTIL7-2    <FILE>
Load File
```

UTIL7-3 Página Rename File (Cambiar nombre de archivo)

```
UTIL7-3  <FILE>
Rename File
```

En la página Rename File puede cambiar nombres de archivos guardados en un dispositivo de memoria USB.

- 1 **Conecte el dispositivo de memoria USB en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral de la unidad DTX-MULTI 12.**

- 2 **Vaya a la página Rename File (UTIL7-3) y pulse el botón [ENTER] para abrir la página Type (UTIL7-3-1).**

```
UTIL7-3-1 <FILE>
Type=All
```

Tipo de archivo

Use el parámetro Type para indicar el tipo del archivo cuyo nombre desea cambiar.

- All.....Todos los datos de usuario: juegos de usuario, ondas de usuario, patrones de usuario, activadores de usuario y ajustes de utilidades.
- AllKit.....Todos los datos de juegos de usuario
- AllWave.....Todos los datos de ondas
- AllPatternTodos los datos de patrones de usuario
- AllTrigger....Todos los datos de activadores de usuario
- UtilityAjustes de utilidades

Ajustes	All, AllKit, AllWave, AllPattern, AllTrigger o Utility
---------	--

- 3 **Pulse el botón [ENTER] para abrir la página Rename From (UTIL7-3-2).**

Seleccione el archivo cuyo nombre desea cambiar con los botones [-/DEC] y [+ /INC].

```
UTIL7-3-2 <From>
File=ALL_DATA
```

Nombre de archivo

Sólo se mostrarán los archivos que coincidan con la selección de la página Type (UTIL7-2-1) para la operación de cambio de nombre.

- 4 **Pulse el botón [ENTER] para abrir la página Rename To (UTIL7-3-3).**

```
UTIL7-3-3  <To>
Name=MyData
```

Se pueden usar los botones [<]/[>] para mover el cursor parpadeante, y se pueden usar los botones [-/DEC] y [+ /INC] para desplazarse por los caracteres disponibles. Los nombres de archivo pueden tener una longitud máxima de ocho caracteres.

NOTA

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

- 5 **Cuando haya escrito el nuevo nombre de archivo, pulse el botón [ENTER].**

Se le pedirá que confirme que desea cambiar el nombre del archivo.

```
Rename File
Are you sure?
```

- 6 **Pulse el botón [ENTER] para cambiar el nombre del archivo.**

Mientras se cambia el nombre del archivo, se mostrará el siguiente mensaje.

```
Executing...
```

⚠ ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se cambia el nombre del archivo. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Cuando se haya completado el proceso de cambio de nombre se mostrará el mensaje “Completed” (Finalizado). A continuación, se vuelve a mostrar la página Rename File (UTIL7-3).

```
UTIL7-3  <FILE>
Rename File
```

UTIL7-4 Página Delete File (Eliminar archivo)

UTIL7-4 <FILE>
Delete File

En la página Delete File puede eliminar archivos guardados en un dispositivo de memoria USB.

1 Conecte en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral de la unidad DTX-MULTI 12 el dispositivo de memoria USB que contiene los archivos que desea eliminar.

2 Vaya a la página Delete File (UTIL7-4) y pulse el botón [ENTER].

Se abrirá la página Type (UTIL7-4-1).

UTIL7-4-1 <FILE>
Type=All

Tipo de archivo

El parámetro Type especifica el tipo de los archivos que se van a eliminar.

- All Todos los datos de usuario: juegos de usuario, ondas, patrones de usuario, activadores de usuario y ajustes de utilidades.
- AllKit Todos los datos de juegos de usuario
- AllWave..... Todos los datos de ondas
- AllPattern Todos los datos de patrones de usuario
- AllTrigger.... Todos los datos de activadores de usuario
- Utility Ajustes de utilidades

Ajustes	All, AllKit, AllWave, AllPattern, AllTrigger o Utility
---------	--

3 Especifique un tipo de archivo mediante el parámetro Type y pulse el botón [ENTER].

Se abrirá la página File (UTIL7-4-2).

UTIL7-4-2 <FILE>
File=ALL_DATA

Nombre de archivo

Seleccione el archivo que desea eliminar con los botones [-/DEC] y [+/INC]. Sólo se podrán seleccionar los archivos que coincidan con la selección de la página Type (UTIL7-2-1).

4 Cuando haya seleccionado el archivo que desea eliminar, pulse el botón [ENTER].

Se le pedirá que confirme que desea eliminar el nombre del archivo.

Delete File
Are you sure?

5 Para continuar, pulse el botón [ENTER].

Mientras se eliminan los datos, se mostrará el siguiente mensaje.

Executing...

⚠ ATENCIÓN

- No desconecte el dispositivo de memoria USB del puerto USB TO DEVICE y no apague el dispositivo de memoria ni la unidad DTX-MULTI 12 mientras se elimina el archivo. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Cuando se haya completado el proceso de eliminación se mostrará el mensaje “Completed” (Finalizado).

A continuación, se vuelve a mostrar la página Delete File (UTIL7-4).

UTIL7-4 <FILE>
Delete File

UTIL7-5 Página Format (Formateo)

UTIL7-5 <FILE>
Format

Algunos tipos de dispositivos de memoria USB deben formatearse para poder ser utilizados con la unidad DTX-MULTI 12. A continuación se describe la manera correcta de formatear estos dispositivos.

⚠ ATENCIÓN

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

NOTA

- En algunos casos, la unidad DTX-MULTI 12 no reconocerá dispositivos de memoria USB formateados en un ordenador. Debe asegurarse de usar siempre este instrumento para formatear los dispositivos de memoria que va a usar con él.

1 Conecte el dispositivo de memoria USB en el puerto USB TO DEVICE del panel lateral de la unidad DTX-MULTI 12.

2 Vaya a la página Format (UTIL7-5) y pulse el botón [ENTER].

Se le pedirá que confirme que desea formatear el dispositivo de memoria USB.

Format
Are you sure?

3 Para continuar, pulse el botón [ENTER].

Mientras se formatea el dispositivo de memoria, se mostrará el siguiente mensaje.

Executing...

⚠ ATENCIÓN

- Al formatear un dispositivo de memoria USB, no se debe desconectar del puerto USB TO DEVICE y no se debe apagar la unidad DTX-MULTI 12. De no observarse esta precaución, el dispositivo de memoria o la unidad DTX-MULTI 12 podrían resultar dañados de forma irreparable.

Cuando se haya completado el proceso de formateo se mostrará el mensaje “Completed” (Finalizado). A continuación, se vuelve a mostrar la página Format (UTIL7-5).

UTIL7-5 <FILE>
Format

UTIL7-6 Página Memory Info (Info. de memoria)

UTIL7-6 <FILE>
Memory Info

En la página Memory Info puede comprobar el estado de uso de la memoria de un dispositivo de memoria USB. Para ello, vaya a la página Memory Info (UTIL7-6) y pulse el botón [ENTER].

UTIL7-6-1 6.5% ①
8.4MB/128.0MB ②

① Proporción de uso de la memoria (%)

Esto indica la cantidad total (en formato de porcentaje) de la memoria del dispositivo de memoria USB que se está utilizando actualmente.

② Memoria usada / Memoria total

Esto indica por separado la cantidad de memoria utilizada y la memoria total. Las unidades usadas dependen del tamaño de memoria correspondiente (KB para kilobytes, MB para megabytes y GB para gigabytes).

UTIL8 FACTORY SET (AJUSTES DE FÁBRICA)

Reinicialización del instrumento

UTIL8
FACTORY SET

En la sección FACTORY SET puede restaurar los ajustes por defecto de todos los datos de usuario (juegos de usuario, ondas, patrones de usuario, activadores de usuario y parámetros de utilidades) de la unidad DTX-MULTI 12.

⚠ ATENCIÓN

- Siempre que se reinicialice el instrumento de esta manera se sobrescribirán los ajustes que haya realizado con sus valores por defecto. Por ello, antes debe guardar en un dispositivo de memoria USB todos los datos definidos por el usuario importantes (consulte la página 93).

1 Vaya a la página Factory Set (UTIL8) y pulse el botón [ENTER].

Se le pedirá que confirme desea realizar la operación Factory Set.

Factory Set
Are you sure?

2 Para continuar, pulse el botón [ENTER]. Como alternativa, puede pulsar el botón [EXIT] para cancelar el proceso.

Durante el proceso de reinicialización del instrumento se mostrarán los mensajes “Executing...” (Ejecutando...) y “Please keep power on” (Mantenga el instrumento encendido).

Executing...

Cuando se haya completado el proceso se mostrará el mensaje “Completed” (Finalizado). A continuación, se vuelve a mostrar la página Factory Set (UTIL8).

Área de ajustes TRIGGER (TRG)

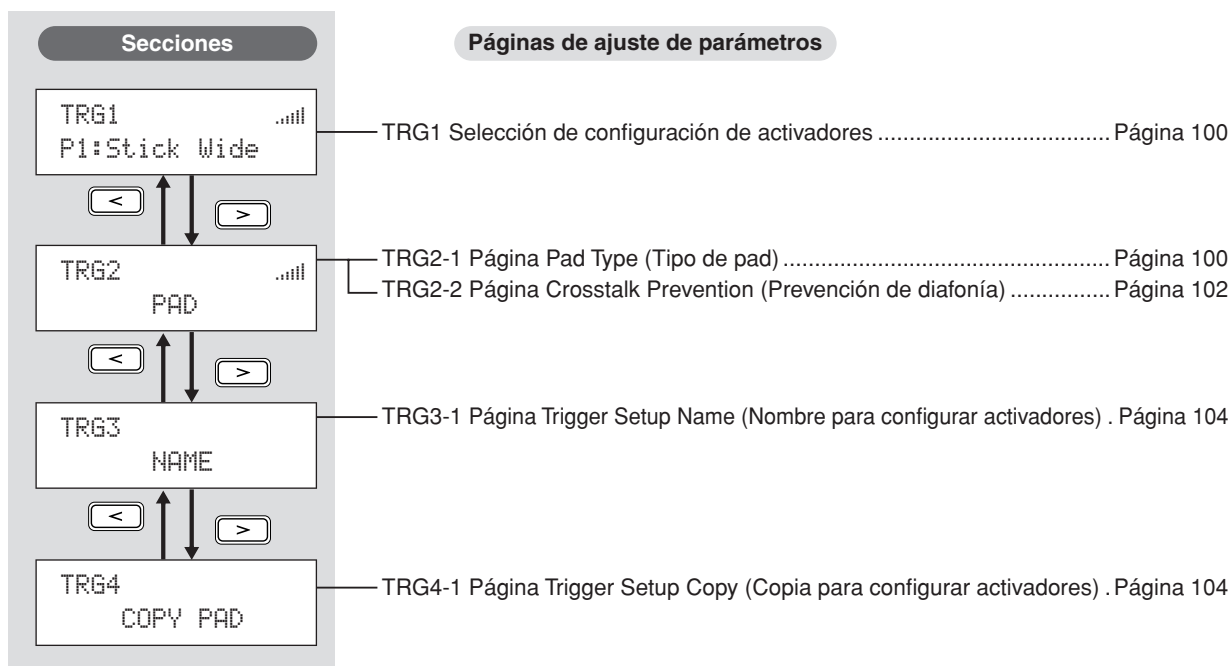
En esta sección se describe el área de ajustes TRIGGER, a la que se puede acceder pulsando los botones [SHIFT] y [UTILITY] simultáneamente. Las características de las señales de activador emitidas por los pads cuando se tocan dependen de diversos factores, como si se usan baquetas o las manos y, en el caso de pads externos, del diseño de los pads. El área de ajustes TRIGGER permite optimizar las señales de activador de cada pad para su procesamiento en la unidad DTX-MULTI 12 y guardar estos ajustes como datos de configuración de activadores.

**ATENCIÓN**

- Asegúrese de almacenar los ajustes modificados antes de apagar el instrumento o seleccionar una configuración de activadores nueva. (Consulte la página 45.)

Composición del área de ajustes TRIGGER

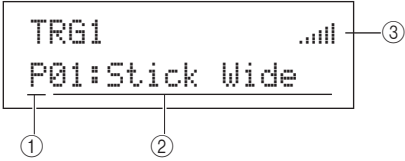
El área de ajustes TRIGGER se subdivide en cuatro secciones distintas (TRG1 a TRG4). Use los botones [< / >] para desplazarse por estas secciones. Si una sección contiene páginas de ajuste de parámetros, el botón [ENTER] se iluminará. Pulse el botón [ENTER] para acceder a estas páginas. En determinados casos se puede acceder a páginas adicionales desde una página de ajuste de parámetros, también mediante el botón [ENTER] iluminado. Para volver a la parte superior del área de ajustes, pulse el botón [EXIT].



TRG1

Selección de configuración de activadores

Use estos parámetros para seleccionar la configuración de activadores que desea aplicar o editar.



1 Categoría de configuración de activadores

Use este parámetro para especificar la categoría de la configuración de activadores: predefinida (P) o de usuario (U).

Ajustes	P o U
---------	-------

2 Número de configuración de activadores: nombre de configuración de activadores

Use estos parámetros para seleccionar la configuración de activadores que desea aplicar o editar.

Ajustes	Con "P" (configuración de activadores predefinida) seleccionado: 01 a 05 Con "U" (configuración de activadores de usuario) seleccionado: 01 a 10
---------	---

- P01: Stick Wide (Gama amplia para baquetas)
Configuración de activadores para tocar con baquetas con una amplia gama dinámica que permite expresar fácilmente la suavidad o dureza con la que se toca.
- P02: Stick Normal (Gama normal para baquetas)
Configuración de activadores para tocar con baquetas con respuesta estándar equilibrada.
- P03: Stick Narrow (Gama estrecha para baquetas)
Configuración de activadores para tocar con baquetas con una gama dinámica estrecha para una detección uniforme de los golpes. Con esta configuración, la suavidad o dureza con la que se toca tiene menos efecto; esto permite suavizar las diferencias de volumen.
- P04: Hand (Mano) Configuración de activadores para tocar con la mano.
- P05: Finger (Dedos)... Configuración de activadores para tocar con la mano que también permite tocar con la punta de los dedos.
- U01 a U10..... Activadores de usuario.
Configuraciones de activadores que el usuario puede adaptar a sus necesidades.

3 Indicador de nivel de entrada

Representación visual del nivel de entrada de los pads que se están golpeando.

NOTA

- En la página Trigger Setup Link (KIT7-6) puede ajustar una configuración de activadores completa para el juego actual. (Consulte la página 52)

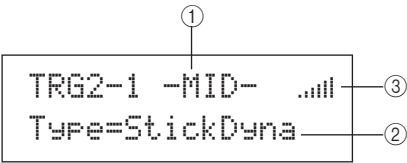
TRG2 PAD

Configuración de pads



En la sección PAD puede ajustar parámetros que afectan a la sensibilidad, la salida y otras características de cada uno de los pads integrados en la unidad DTX-MULTI 12 y de los pads externos conectados mediante las tomas PAD. Con la página PAD (TRG2) mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a las páginas de ajuste de parámetros Pad Type (TRG2-1) y Crosstalk Prevention (TRG2-2). Puede usar los botones [< | / >] para cambiar de una página a otra.

TRG2-1 Página Pad Type (Tipo de pad)



1 Pad

Use este parámetro para seleccionar los pads que desee ajustar.

- UP Hilera superior de pads integrados periféricos (1 a 3)
MID Hileras intermedias de pads integrados (4 a 9)
LOW Hilera inferior de pads integrados periféricos (10 a 12)
01 Pad 1 integrado
: :
12 Pad 12 integrado
13 Pad externo conectado a la toma PAD 13
: :
17 Pad externo conectado a la toma PAD 17

Disposición de los pads integrados

01	02	03	UP
04	05	06	
07	08	09	MID
10	11	12	
			LOW



Ajustes	UP, MID, LOW, o 01 a 17
---------	-------------------------

NOTA

- La selección mediante un golpe está limitada a grupos de pads (UP, MID o LOW) y a los pads externos (13 a 17).

② Tipo de pad

Use este parámetro para establecer un tipo de pad para los pads indicados por ①. Las opciones disponibles que se muestran a continuación dependerán de si se ha seleccionado uno o varios pads integrados (UP, MID, LOW, o 01 a 12) o uno de los pads externos (13 a 17) en ①.

Ajustes	Para pads integrados StickDyna, StickNorm, StickNarrow, HandDyna, HandNorm, o Hand
	Para pads externos KP125, KP65, TP120/100Sn, TP120/100Tm, TP65S Snare, TP65S Tom, TP65S HiHat, TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT Snare, DT HiTom, DT LoTom, DT Kick, TRG Snare 1, TRG Snare 2, TRG Snare 3, TRG HiTom 1, TRG HiTom 2, TRG LoTom 1, TRG LoTom 2, TRG Kick 1 o TRG Kick 2

③ Indicador de nivel de entrada

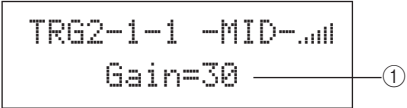
Representación visual del nivel de entrada de los pads que se están golpeando.

Con un pad y un tipo de pad seleccionados en la página Pad Type (TRG2-1), pulse el botón [ENTER] para acceder a las cinco páginas de ajuste de parámetros (TRG2-1-1 a TRG2-1-5) para la configuración de activadores de este tipo de pad. Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas.

NOTA

- Si ha seleccionado el grupo de pads UP, MID o LOW, los valores mostrados inicialmente en cada página de ajuste de parámetros corresponderán a los de los pads 4 y 10 respectivamente. En este caso, los cambios realizados en cualquier parámetro afectarán a todos los pads del grupo.
- El indicador de pad y el indicador de nivel de entrada mostrados en la fila superior del texto de las cinco páginas de ajuste de parámetros (TRG2-1-1 a TRG2-1-5) son idénticos a los de la página Pad Type (TRG2-1). Por esta razón, no se incluyen en las descripciones de página siguientes.
- Si hay uno o varios pads integrados ajustados en "HandDyna", "HandNorm" o "HandR", se mostrará el icono de una mano (👊) en la página Select Kit (KIT1).

TRG2-1-1 Página Input Gain
(Ganancia de entrada)

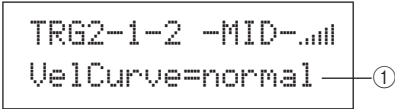


① Ganancia

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

Ajustes	0 a 63
---------	--------

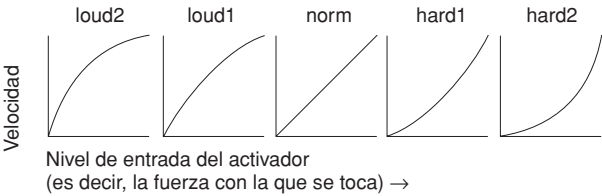
TRG2-1-2 Página Velocity Curve
(Curva de velocidad)



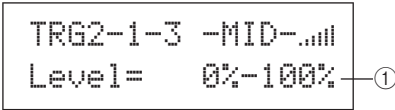
① Curva de velocidad (VelCurve)

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

Ajustes	loud2, loud1, normal, hard1 o hard2
---------	-------------------------------------



TRG2-1-3 Página Input Level Range
(Intervalo de nivel de entrada)

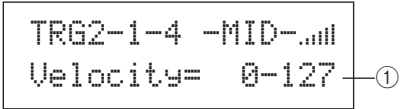


① Nivel

Use este parámetro para establecer el intervalo de señales de entrada (en formato de porcentaje) que se convertirán en señales de activación. Las señales de entrada con el nivel mínimo o inferior no se convertirán en señales de activación y, por tanto, no producirán ningún sonido. En cambio, las señales de entrada con el nivel máximo o superior producirán señales de activación con la velocidad máxima establecida en la página Velocity Range (TRG2-1-4).

Ajustes	Nivel mínimo: 0% a 99% Nivel máximo: 1% a 100%
---------	---

TRG2-1-4
 Página Velocity Range
 (Intervalo de velocidades)



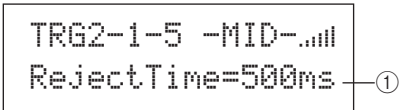
① Velocidad

Use estos parámetros para especificar las velocidades máxima y mínima correspondientes a los ajustes realizados en la página Input Level Range (TRG2-1-3). Cuando se golpean los pads seleccionados, producirán sonidos dentro de este intervalo de velocidades.

Ajustes	Velocidad mínima: 0 a 126 Velocidad máxima: 1 a 127
---------	--

TRG2-1-5
 Página Double Trigger Prevention
 (Prevención de doble activación)

Cuando una baqueta o una maza golpean un pad, puede rebotar y golpear de nuevo, produciendo una segunda señal de activación que hará que una voz suene dos veces. Esto se denomina “doble activación”. Se usa un ajuste de tiempo de rechazo para evitar que se produzca la doble activación, de forma que la unidad DTX-MULTI 12 rechaza otras señales de entrada producidas durante este período de tiempo.



① Tiempo de rechazo

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

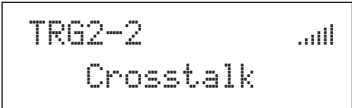
Ajustes	4ms a 500ms
---------	-------------

NOTA

- La doble activación no se puede rechazar en casos en los que la selección de tipo de pad en la página Pad Type (TRG2-1) es distinta de un pad de la serie DT y el nivel de entrada del segundo golpe durante el tiempo de rechazo es al menos el doble que el del primer golpe.

TRG2-2
 Página Crosstalk Prevention
 (Prevención de diafonía)

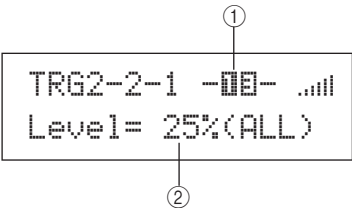
El término “diafonía” hace referencia a la salida de señales de activación de un pad distinto del golpeado como consecuencia de una vibración o de interferencia entre pads. En la página Crosstalk Prevention puede ajustar niveles de entrada por debajo de los cuales no se producirán señales de activación, para evitar la diafonía. Con esta página mostrada, pulse el botón [ENTER] para acceder a la página Global Crosstalk Level (TRG2-2-1) y a la página Individual Crosstalk Level (TRG2-2-2). Puede usar los botones [<]/[>] para desplazarse por estas páginas de ajuste de parámetros.



NOTA

- El indicador de nivel de entrada mostrado en la fila superior del texto de las páginas de nivel de diafonía (TRG2-2-1, TRG2-2-2) es idéntico al de la página Pad Type (TRG2-1). Por esta razón, no se incluye en las descripciones de página siguientes.

TRG2-2-1
 Página Global Crosstalk Level
 (Nivel de diafonía global)



① Pad

Use este parámetro para seleccionar los pads para los que desea ajustar un nivel de diafonía. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	UP, MID, LOW, o 01 a 17
---------	-------------------------

NOTA

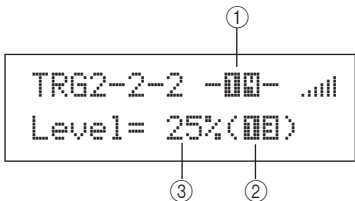
- La selección mediante un golpe está limitada a grupos de pads (UP, MID o LOW) y a los pads externos (13 a 17).

② Nivel de diafonía

Use este parámetro para especificar un nivel que evite la diafonía de todos los demás pads de la unidad DTX-MULTI 12. Si el nivel de entrada producido en el pad indicado por ① es inferior a este nivel siempre que se golpee cualquiera de los demás pads, se tratará como diafonía y no se generará ninguna señal de activación. Aunque unos valores de ajuste más altos son más eficaces para impedir la diafonía, también hacen que resulte más difícil tocar varios pads a la vez.

Ajustes	0% a 99%
---------	----------

TRG2-2-2 Página Individual Crosstalk Level
(Nivel de diafonía individual)



① Pad

Use este parámetro para seleccionar los pads para los que desea ajustar un nivel de diafonía. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	UP, MID, LOW, o 01 a 17
---------	-------------------------

NOTA

- La selección mediante un golpe está limitada a grupos de pads (UP, MID o LOW) y a los pads externos (13 a 17).

② Fuente de diafonía

Use este parámetro para especificar un pad o grupo de pads que provocan diafonía en los pads indicados por ①. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	UP, MID, LOW, o 01 a 17
---------	-------------------------

③ Nivel de diafonía

Use este parámetro para especificar un nivel que evite la diafonía de los pads indicados por ②. Si el nivel de entrada producido en el pad indicado por ① es inferior a este nivel siempre que se golpee el pad indicado por ②, se tratará como diafonía y no se generará ninguna señal de activación. Aunque unos valores de ajuste más altos son más eficaces para impedir la diafonía, también hacen que resulte más difícil tocar varios pads a la vez.

Ajustes	0% a 99%
---------	----------

Ejemplos típicos de diafonía
Configuración de prevención nº 1

- Use este enfoque cuando la sensibilidad del pad está ajustada para permitir tocar con la mano y golpear uno de los pads del grupo MID (4 a 9) hace que otro pad del mismo grupo produzca un sonido.

1 Vaya a la página Individual Crosstalk Level (TRG2-2-2) y ajuste sus parámetros de la manera siguiente.

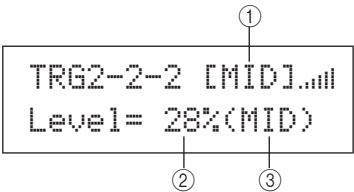
①: MID (pads 4 a 9), ②: MID (pads 4 a 9)

2 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [UP/DOWN] para activar el bloqueo de entrada. (–MID– cambiará a [MID].)

NOTA

- Debe activarse el bloqueo de entrada para impedir que la selección cambie cuando se golpee uno de los demás pads del grupo MID (4 a 9) en el paso siguiente.

3 Al golpear uno de los pads del grupo MID (4 a 9), suba el nivel indicado por ③ hasta que los demás pads del grupo dejen de producir sonido.



4 Pulse el botón [STORE] para abrir la página Trigger Store y almacene la configuración de activadores de la manera descrita en la página 45.

Ejemplos típicos de diafonía
Configuración de prevención nº 2

- Use este enfoque cuando la sensibilidad del pad está ajustada para permitir tocar con la mano y, por ejemplo, al golpear el Pad 4, el Pad 5 también produce un sonido

1 Vaya a la página Individual Crosstalk Level (TRG2-2-2) y ajuste sus parámetros de la manera siguiente.

①: 05 (Pad 5), ②: 04 (Pad 4)

2 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [UP/DOWN] para activar el bloqueo de entrada. (–05– cambiará a [05].)

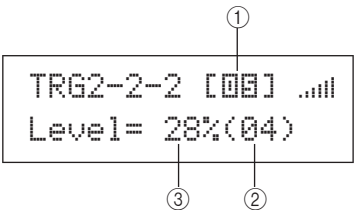
NOTA

- Debe activarse el bloqueo de entrada para impedir que la selección cambie del Pad 5 al Pad 4 cuando se golpee el Pad 4 en el paso siguiente.

3 Al golpear el Pad 4, suba el nivel indicado por ③ hasta que el Pad 5 deje de hacer que suenen voces (es decir, hasta que no produzca una señal de activación).

NOTA

- Si se ajusta este nivel a un valor demasiado alto, es posible que el Pad 5 no produzca ningún sonido si se golpee con relativa suavidad a la vez que el Pad 4.



4 Pulse el botón [STORE] para abrir la página Trigger Store y almacene la configuración de activadores de la manera descrita en la página 45.

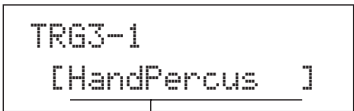
TRG3 NAME (NOMBRE)

Nombres de configuraciones de activadores



En la sección NAME puede asignar un nombre con una longitud máxima de 12 caracteres a una configuración de activadores. Con la página NAME mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página de ajustes Trigger Setup Name (TRG3-1).

TRG3-1 Página Trigger Setup Name (Nombre para configurar activadores)



Nombre de configuración de activadores

En esta página puede asignar un nombre con una longitud máxima de 12 caracteres a la configuración de activadores actual. Use los botones [<]/[>] para mover el cursor parpadeante al carácter que desea cambiar y seleccione un carácter mediante los botones [-/DEC] y [+ /INC]. Los nombres de patrón pueden contener los siguientes caracteres.

[espacio]
! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ +

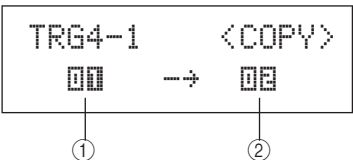
TRG4 COPY PAD (COPIAR PAD)

Copiar parámetros de activadores



En la sección COPY PAD puede copiar y reemplazar datos de la configuración de activadores seleccionada actualmente para cada pad. Con la página COPY PAD mostrada, pulse el botón [ENTER] para abrir la página de ajustes Trigger Setup Copy (TRG4-1).

TRG4-1 Página Trigger Setup Copy (Copia para configurar activadores)



① Pad que se va a copiar

Use este parámetro para seleccionar el pad cuyos ajustes desea copiar. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	01 a 17
---------	---------

② Pad que se va a reemplazar

Use este parámetro para seleccionar el pad cuyos ajustes desea reemplazar. También puede golpear un pad para seleccionarlo.

Ajustes	01 a 17
---------	---------

NOTA

- La copia de una configuración de activadores sólo se puede realizar entre pads integrados (1 a 12) o entre pads externos (13 a 17). Si intenta copiar entre un pad integrado y un pad externo, los parámetros anteriores cambiarán automáticamente (a Pad 1 o Pad 13) para evitar que esto ocurra.

Cuando haya seleccionado los pads que desea copiar y reemplazar, pulse el botón [ENTER]. Cuando se le pida que confirme que desea continuar, vuelve a pulsar el botón [ENTER].

⚠ ATENCIÓN

- Siempre que se copien datos de una configuración de activadores, se reemplazarán todos los datos de la configuración de activadores para el pad indicado por ②.

Por ello, antes debe asegurarse de usar el botón [STORE] para acceder a la página Trigger Store y guardar los datos importantes en la memoria interna del instrumento (consulte la página 45).

Resolución de problemas

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

Compruebe las conexiones del sistema de la manera siguiente.

- Asegúrese de que los auriculares o un sistema de audio externo, como un amplificador o altavoces, están correctamente conectados (consulte la página 10.)
- Asegúrese de que los cables están en buen estado.

Realice las siguientes comprobaciones y asegúrese de que sus niveles de volumen respectivos no son demasiado bajos.

- El amplificador o los altavoces conectados a la unidad DTX-MULTI 12.
- El mando VOLUME del panel frontal. (Consulte la página 8.)
- La página Volume del juego actual ([KIT] → KIT2 → KIT2-1). (Consulte la página 47.)
- La página Voice Volume de las voces asignadas a cada uno de los pads ([VOICE] → VCE2 → VCE2-2). (Consulte la página 57.)
- La página Master Volume para todo el instrumento ([UTILITY] → UTIL1 → UTIL1-1). (Consulte la página 83.)

Compruebe los ajustes de activador como se indica a continuación.

- Abra la página Select Trigger Setup ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG1) y asegúrese de que la configuración de activadores es adecuada para su estilo de interpretación y para los pads externos utilizados. (Consulte la página 100.)
- Abra las páginas Input Gain y Velocity Curve para cada uno de los activadores de los pads ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-1, TRG2-1-2) y asegúrese de que los ajustes de los parámetros Gain y VelCurve son correctos. (Consulte la página 101.)
- Abra la página Input Level Range para cada uno de los activadores de los pads ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-3) y asegúrese de que el ajuste inferior del parámetro Level no es demasiado alto. Con un ajuste alto, es posible que los pads no produzcan sonidos. (Consulte la página 101.)

Compruebe los ajustes de los efectos y los filtros.

- Es importante recordar que los filtros, por su propia naturaleza, hacen que se silencie todo el sonido para determinados ajustes de frecuencia de corte.
- Abra las páginas Attack Time y Decay Time de las voces asignadas a cada uno de los pads ([VOICE] → VCE3 → VCE3-1, VCE3-2) y asegúrese de que los parámetros Attack y Decay no están ajustados de forma que se silencien las voces. (Consulte la página 58.)

Compruebe los ajustes MIDI como se indica a continuación.

- Abra la página MIDI Message para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1) y asegúrese de que el ajuste "note" está seleccionado. No se producirá ningún sonido para los demás ajustes de esta página.
- Tras confirmar que los pads están configurados para reproducir notas en la página MIDI Message (paso anterior), abra la página Select Voice ([VOICE] → VCE1) y asegúrese de que se ha seleccionado una voz distinta de "no assign". Los pads ajustados en "no assign" no producirán ningún sonido. (Consulte la página 56, 62.)
- Abra la página Velocity Limits para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-6) y asegúrese de que el ajuste inferior del parámetro VelLimit no es demasiado alto. Con un ajuste alto, los pads sólo producirán sonido cuando se les golpee con mucha fuerza. (Consulte la página 64.)
- Abra la página Trigger Velocity para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-7) y asegúrese de que el ajuste del parámetro TrgVel no es demasiado bajo (lo que produciría volúmenes bajos). (Consulte la página 64.)

- Abra la página Local Control ([UTILITY] → UTIL6 → UTIL6-5) y asegúrese de que el parámetro LocalCtrl está ajustado en "on". (Consulte la página 90.)
- Abra la página MIDI Note para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-2) y asegúrese de que las capas no están desactivadas. (Consulte la página 63.)

Compruebe los ajustes de los pads como se indica a continuación.

- Abra la página Pad Function para cada uno de los pads ([UTILITY] → UTIL4 → UTIL4-1) y asegúrese de que el parámetro Func está ajustado en "off". (Consulte la página 88.)
- Abra la página Pad 10-12 Switch ([UTILITY] → UTIL4 → UTIL4-3) y asegúrese de que el parámetro Pad10-12 está ajustado en "enable". (Consulte la página 89.)

Realice las siguientes comprobaciones y asegúrese de que los generadores de tonos externos no producen sonido.

- Asegúrese de que los cables MIDI se han conectado correctamente. (Consulte la página 12.)
- Abra la página MIDI In/Out ([UTILITY] → UTIL6 → UTIL6-9) y asegúrese de que se ha establecido la interfaz correcta para enviar datos MIDI. Si el parámetro MIDI IN/OUT está establecido en "USB", no se enviarán datos MIDI a dispositivos MIDI externos conectados mediante cables MIDI. (Consulte la página 91.)
- Asegúrese de que la unidad DTX-MULTI 12 envía datos en el canal MIDI para el que está configurada la recepción en el generador de tonos externo. Para más información sobre los ajustes del área de ajustes MIDI, consulte la página 61. Consulte también la página 76 para obtener más información sobre los ajustes MIDI relacionados con la reproducción de patrones.
- Abra la página External MIDI Switch ([MIDI] → MIDI2 → MIDI2-2) y asegúrese de que el parámetro MIDI Switch está ajustado en "on". Cuando el interruptor MIDI externo esté apagado, no se enviarán mensajes MIDI y, por tanto, no podrá tocar dispositivos MIDI externos en la unidad DTX-MULTI 12. (Consulte la página 66.)
- Asegúrese de que no se ha asignado una función de pad a los pads en cuestión. Para ello, abra la página Pad Function para cada uno de los pads ([UTILITY] → UTIL4 → UTIL4-1) y asegúrese de que el parámetro Func está ajustado en "off". Los pads que tengan una función asignada no producirán sonidos internos ni externos. (Consulte la página 88.)
- Abra la página Pad 10-12 Switch ([UTILITY] → UTIL4 → UTIL4-3) y asegúrese de que el parámetro Pad10-12 está ajustado en "enable". (Consulte la página 89.)
- Abra la página MIDI Message para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1) y asegúrese de que el ajuste "note" está seleccionado. No se producirán sonidos internos ni externos para ningún otro ajuste de esta página. (Consulte la página 62.)
- Abra la página Velocity Limits para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-6) y asegúrese de que el ajuste inferior del parámetro VelLimit no es demasiado alto. Con un ajuste alto, los pads sólo producirán sonido cuando se les golpee con mucha fuerza. (Consulte la página 64.)
- Abra la página Input Level Range para cada uno de los activadores de los pads ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-3) y asegúrese de que el ajuste inferior del parámetro Level no es demasiado alto. Con un ajuste alto, es posible que los pads no produzcan sonidos. (Consulte la página 101.)

Los sonidos no dejan de sonar, están distorsionados o son irregulares y vacilantes, etc.

Realice las siguientes comprobaciones si se producen sonidos inesperados al tocar un generador de tonos externo.

- Acceda a los ajustes de canal MIDI del instrumento externo y asegúrese de que corresponden al canal MIDI a través del cual la unidad DTX-MULTI 12 envía datos.

Realice las siguientes comprobaciones si todos los pads producen sonidos a volúmenes muy altos (o a velocidades altas).

- Abra la página Input Gain para cada pad ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-1) y asegúrese de que el valor del parámetro Gain no es demasiado alto. (Consulte la página 101.)
- Abra la página Velocity Curve para cada pad ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-2) y asegúrese de que el valor del parámetro VelCurve es adecuado. (Consulte la página 101.)
- Abra la página Trigger Velocity para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-7) y asegúrese de que el valor del parámetro TrgVel es adecuado. Si, por ejemplo, este parámetro está ajustado en "127", se producirán velocidades altas aunque sólo se golpee ligeramente el pad. (Consulte la página 64.)
- Asegúrese de utilizar únicamente los pads externos recomendados por Yamaha. Los productos de otros fabricantes pueden emitir señales demasiado intensas.

Realice las siguientes comprobaciones si los sonidos emitidos por la unidad DTX-MULTI 12 parecen distorsionados.

- Asegúrese de que los efectos se han ajustado correctamente. El sonido se puede distorsionar para determinadas combinaciones de tipos de efecto y ajustes de parámetros. (Consulte las páginas 48, 49, 50, 59, 68, 78.)
- Abra la página Filter para las voces asignadas a cada uno de los pads ([VOICE] → VCE3 → VCE3-4) y asegúrese de que los filtros se han ajustado correctamente. En función del tipo de sonido que se filtre, algunos ajustes de resonancia (Q) pueden provocar distorsión. (Consulte la página 58.)
- Asegúrese de que el mando MASTER no está ajustado a un volumen demasiado alto, ya que esto podría provocar saturación.

Realice las siguientes comprobaciones si las voces no dejan de sonar.

- Abra la página Receive Key-Off ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-5) y compruebe el ajuste del parámetro RcvKeyOff. Si se ajusta en "off", determinados tipos de voz sonarán indefinidamente cuando se activen. (Consulte la página 64.) Puede silenciar todas las voces en cualquier momento; para ello, mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [MIDI].

Realice las siguientes comprobaciones si los sonidos dejan de sonar de forma inesperada durante los redobles y flams.

- Abra las páginas Playing Mode y MIDI Note ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-1, MIDI1-2) para los pads en cuestión y compruebe sus ajustes. Elimine las asignaciones de notas innecesarias para la interpretación en modo stack o alternate.
- Abra la página Mono/Poly ([VOICE] → VCE5 → VCE5-1) y asegúrese de que el parámetro Mono/Poly está ajustado en "poly". (Consulte la página 60.)
- Abra la página Double Trigger Prevention para el pad en cuestión ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-5) y reduzca el ajuste del parámetro RejectTime. (Consulte la página 102.)

Realice las siguientes comprobaciones si no se produce ningún sonido cuando se tocan los pads con las manos.

- Abra la página Select Trigger Setup ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG1) y asegúrese de que está seleccionado el valor "P04:Hand" o "P05:Finger". (Consulte la página 100.)
- Abra la página Pad Type para cada pad ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1) y asegúrese de que el parámetro Type está ajustado para tocar con las manos. (See página 100.)

Realice las siguientes comprobaciones si la unidad DTX-MULTI 12 suena desafinada o parece tocar la nota incorrecta.

- Abra la página Master Tune ([UTILITY] → UTIL1 → UTIL1-2) y asegúrese de que el ajuste del parámetro M.Tune no está muy lejos de "0". (Consulte la página 83.)
- Si le preocupa el tono de una onda, abra la página Voice Tuning para esa onda ([VOICE] → VCE2 → VCE2-1) y asegúrese de que el ajuste del parámetro Tune no está muy lejos de "+ 0,00". (Consulte la página 57.)
- Si le preocupa el tono de un patrón, abra la página Transpose para ese patrón ([VOICE] → VCE2 → VCE2-1) y asegúrese de que el ajuste del parámetro Transpose no está muy lejos de "+ 0". (Consulte la página 57.)

Realice las siguientes comprobaciones si los efectos no producen cambios en el sonido.

- Asegúrese de que no se ha activado ninguno de los interruptores de omisión de efecto. (Consulte la página 83.)
- Abra la página Effect Bypass para todo el instrumento ([UTILITY] → UTIL1 → UTIL1-6) y asegúrese de que no se han omitido los efectos aplicados. (Consulte la página 83.)
- Abra la página Master EQ Bypass ([UTILITY] → UTIL3 → UTIL3-3) y asegúrese de que el parámetro MEQ Bypass está ajustado en "off". (Consulte la página 87.)
- Abra las páginas Variation Send, Chorus Send y Reverb Send para las voces individuales ([VOICE] → VCE4 → VCE4-1, VCE4-2, VCE4-3) y asegúrese de que están establecidos niveles de transmisión de efecto apropiados en cada una de ellas. (Consulte la página 59.)
- Abra las páginas Chorus Send y Reverb Send para el juego seleccionado actualmente ([KIT] → KIT3 → KIT3-1, KIT3-2) y asegúrese de que están establecidos niveles de transmisión de efecto apropiados en cada una de ellas. (Consulte la página 48.)

No se pueden ajustar los valores o los botones no hacen nada cuando se pulsan, etc.

Realice las siguientes comprobaciones si la reproducción del patrón no comienza cuando se pulsa el botón [▶/■].

- Asegúrese de que no ha seleccionado un patrón vacío.
- Abra la página MIDI Sync ([UTILITY] → UTIL6 → UTIL6-6) y asegúrese de que el ajuste de la sincronización MIDI es correcto. Si este parámetro se ajusta en "ext", los patrones sólo se reproducirán cuando se reciban mensajes de reloj MIDI de un secuenciador MIDI externo o de un ordenador; si se ajusta en "auto", la reproducción se sincronizará con los mensajes de reloj MIDI siempre que se reciban. (Consulte la página 91.)

Realice las siguientes comprobaciones si un patrón se repite indefinidamente sin detenerse.

- Silencie todas las voces; para ello, mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [MIDI]. Esta acción se puede realizar en cualquier momento.

Tenga en cuenta el siguiente aspecto de las velocidades de reproducción de ondas.

- Las ondas tienen tempos fijos. Siempre se reproducirán con el tempo del archivo importado original, independientemente del tempo del juego de batería y otros ajustes similares.

Si el valor mostrado es "---" y no se puede modificar, haga lo siguiente.

- Abra la página Pad Function (UTIL4-1) para el pad en cuestión y asegúrese de que el parámetro Func está ajustado en "off". (Consulte la página 88.)
- Abra la página MIDI Note (MIDI1-2) para el pad en cuestión y asegúrese de que el parámetro Note de todas las capas (A-D) no está ajustado en "off". (Consulte la página 63.)

Realice las siguientes comprobaciones si no puede ajustar los pads 10 a 12.

- Abra la página Pad 10-12 Switch ([UTILITY] → UTIL4 → UTIL4-3) y asegúrese de que el parámetro Pad10-12 está ajustado en "enable". (Consulte la página 89.)

Se producen múltiples sonidos cuando se golpea un solo pad.

Si el pad golpeado produce múltiples sonidos (es decir, se produce doble activación), haga lo siguiente.

- Si los pads y los activadores externos incluyen controladores de salida o de sensibilidad, reduzca la salida o la sensibilidad a un nivel más apropiado.
- Abra la página Input Gain para el activador del pad ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-1) y asegúrese de que el valor del parámetro Gain no es demasiado alto. (Consulte la página 101.)
- Asegúrese de usar únicamente los activadores de batería y los sensores de activador recomendados por Yamaha. Los productos de otros fabricantes pueden emitir señales excesivamente intensas y esto puede provocar la doble activación.
- Asegúrese de que los parches no vibran de forma irregular y siléncielos si es necesario.
- Asegúrese de que los activadores de batería están acoplados cerca del borde, lejos del centro del parche.
- Asegúrese de que no hay otros objetos que entren en contacto con el activador de batería.
- Abra la página Double Trigger Prevention para los pads en cuestión ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-5) y aumente el ajuste del parámetro RejectTime. Evite establecer un tiempo de rechazo demasiado largo, ya que esto puede hacer que resulte imposible detectar con precisión flams, redobles y similares. (Consulte la página 102.)

Realice las siguientes comprobaciones si otros pads distintos del que fue golpeado también producen sonidos (es decir, se produce diafonía).

- Lleve a cabo los pasos descritos en la sección Ejemplos típicos de diafonía – Configuración de prevención en la página 103.
- Abra las páginas Global Crosstalk Level y Individual Crosstalk Level para cada uno de los activadores de los pads ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-2 → TRG2-2-1, TRG2-2-2) y asegúrese de que los ajustes de los parámetros Level son correctos. (Consulte las páginas 102, 103).
- Si usa un pad adquirido por separado que incluye un mando de ajuste de nivel, asegúrese de que está ajustado correctamente.
- Abra la página Input Level Range para los pads en cuestión ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-3) y asegúrese de que el valor del ajuste inferior del parámetro Level es apropiado. (Consulte la página 101.)
- Si toca con las manos, abra la página Select Trigger Setup ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG1) y asegúrese de que se ha seleccionado una configuración de activadores adecuada para el juego de batería. (Consulte la página 100.)
- Si va a tocar con baquetas, abra la página Pad Type para los pads en cuestión ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1) y asegúrese de que el parámetro Type no está ajustado para tocar con las manos. (Consulte la página 100.)

Realice las siguientes comprobaciones si se produce una sola voz cuando se golpean dos pads simultáneamente.

- Abra la página Input Gain del pad que no produce sonido ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-1) y aumente el ajuste del parámetro Gain. (Consulte la página 101.)
- Abra la página Level Range del pad que no produce sonido ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1 → TRG2-1-3) y disminuya el ajuste inferior del parámetro Level. (Consulte la página 101.)
- Abra la página Alternate Group para cada uno de los pads ([VOICE] → VCE5 → VCE5-2) y asegúrese de que no están asignados al mismo grupo de alternancia. (Consulte la página 60.)
- Abra la página Trigger Alternate Group para cada uno de los pads ([MIDI] → MIDI1 → MIDI1-9) y asegúrese de que el ajuste del parámetro TrgAltGrp es "off" en ambos casos. (Consulte la página 65.)

Los complementos opcionales no funcionan de la manera prevista.

Realice las siguientes comprobaciones si no puede generar señales de activación uniformes y fiables con una batería acústica.

- Fije con cinta adhesiva un activador de batería de alta calidad, como el DT20. (No olvide quitar la cinta antigua.)

- Realice las comprobaciones indicadas en la sección anterior. No se produce ningún sonido al golpear los pads o el volumen es más bajo de lo esperado.
- Asegúrese de que el cable de señal está bien conectado en la toma del DT20 o de otro activador de batería.

Realice las siguientes comprobaciones si no se pueden reproducir los sonidos de cierre de charles.

- Abra la página Pad Type ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1) y asegúrese de que se ha seleccionado un tipo apropiado. Si usa un controlador de charles Yamaha RHH130 o RHH135, se debe elegir un tipo de pad "RHH130" o "RHH135". (Consulte la página 100.)

Realice las siguientes comprobaciones si no se pueden tocar los sonidos de borde o de copa, o si la técnica de bloqueo no funciona al usar un pad de platos.

- Abra la página Pad Type para el pad de platos conectado ([SHIFT] + [UTILITY] → TRG2 → TRG2-1) y asegúrese de que se ha seleccionado un tipo de pad de platos apropiado. (Consulte la página 100.)

Realice las siguientes comprobaciones si no se pueden reproducir los sonidos de chapoteo de charles.

- Asegúrese de que el controlador de pedal está conectado a través de la toma HI-HAT CONTROL.
- Abra la página Splash Sensitivity ([UTILITY] → UTIL5 → UTIL5-2) y asegúrese de que el parámetro SplashSens está ajustado a un nivel apropiado. Tenga en cuenta que no se producirán sonidos de chapoteo de charles si este parámetro está ajustado en "off". (Consulte la página 89.)

Realice las siguientes comprobaciones si un interruptor de pedal conectado a través de la toma FOOT SW no funciona correctamente.

- Es posible que haya conectado el interruptor de pedal con la unidad DTX-MULTI 12 ya encendida. Asegúrese de conectar siempre los interruptores de pedal antes de encender el instrumento.

Realice las siguientes comprobaciones si no sucede nada cuando se pulsan los botones del panel frontal.

- Asegúrese de que el bloqueo de panel está desactivado. (Consulte la página 8.)
- Asegúrese de que la función Cubase Remote está desactivada. (Consulte la página 15.)

Realizar las siguientes comprobaciones si no se pueden guardar datos en un dispositivo de memoria USB.

- Asegúrese de que se ha formateado correctamente el dispositivo de memoria USB. (Consulte la página 97.)
- Asegúrese de que el dispositivo de memoria USB no está protegido contra escritura. (Consulte la página 12.)
- Asegúrese de que hay suficiente espacio libre en el dispositivo de memoria USB para guardar los datos. Para confirmar cuánta memoria está disponible para guardar datos, abra la página Memory Info ([UTILITY] → UTIL7 → UTIL7-6). (Consulte la página 98.)

Realice las siguientes comprobaciones si no se pueden intercambiar datos MIDI con un ordenador o un dispositivo MIDI externo.

- Si usa cables USB, asegúrese de que están bien conectados. (Consulte la página 13.)
- Abra la página MIDI In/Out ([UTILITY] → UTIL6 → UTIL6-9) y compruebe el ajuste actual. Si desea intercambiar datos MIDI con un ordenador a través de USB, asegúrese de que el parámetro MIDI IN/OUT está ajustado en "USB". Como alternativa, si desea intercambiar datos MIDI con dispositivos externos mediante cables MIDI, asegúrese de que este parámetro está ajustado en "MIDI". (Consulte la página 91.)

Mensajes que aparecen en pantalla

Mensaje	Descripción
Are you sure? (¿Está seguro?)	Este mensaje se muestra para que el usuario confirme que desea continuar con la operación seleccionada.
Choose user pattern (Elija un patrón de usuario).	Este mensaje se muestra cuando se intenta realizar una tarea de gestión de patrones y el patrón seleccionado es un patrón predefinido. Seleccione un patrón de usuario para continuar con la operación.
Completed (Finalizado).	Este mensaje se muestra cuando finaliza una operación de carga, almacenamiento, formateo y otras operaciones similares.
Connecting USB device (Conectando dispositivo USB)...	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado montando un dispositivo de memoria USB.
Copy protected (Protegido contra copia).	Este mensaje se muestra si no se pueden realizar operaciones como la edición de ondas porque la fuente de audio digital está protegida contra copia.
Executing (En ejecución)...	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado formateando o realizando otra tarea de gestión similar. Espere hasta que haya finalizado la operación.
File already exists (El archivo ya existe).	Este mensaje se muestra si cuando intenta guardar un archivo ya existe un archivo con el mismo nombre.
File not found (No se encontró el archivo).	Este mensaje se muestra si no existe ningún archivo del tipo seleccionado.
Illegal file (Archivo no válido).	Este mensaje se muestra si el archivo que desea cargar no es adecuado para su uso con el instrumento o para el área de ajustes actual.
Illegal file name (Nombre de archivo no válido).	Este mensaje se muestra si el nombre de archivo especificado no es válido.
Illegal format (Formato no válido).	Este mensaje se muestra si el archivo MIDI estándar (SMF) que intenta importar tiene el formato 1. Seleccione un archivo SMF con formato 0 para continuar.
Illegal selection (Selección no válida).	Este mensaje se muestra si no se puede realizar una operación en conformidad con los ajustes establecidos.
Illegal wave data (Datos de onda no válidos).	Este mensaje se muestra si el archivo de audio que intenta importar tiene un formato incompatible.
Incompatible USB device (Dispositivo USB incompatible).	Este mensaje se muestra si se conecta un dispositivo USB incompatible en el puerto USB TO DEVICE del instrumento.
Invalid USB device (Dispositivo USB no válido).	Este mensaje se muestra si el dispositivo de memoria USB conectado no se puede usar en su estado actual. Si no contiene datos importantes, debe formatearlo para poder usarlo.
MIDI buffer full (Búfer MIDI lleno).	Este mensaje se muestra si la cantidad de datos MIDI recibidos es demasiado grande para su procesamiento.
MIDI data error (Error de datos MIDI).	Este mensaje se muestra si se produce un error mientras se reciben datos MIDI.
No data (No hay datos).	Este mensaje se muestra cuando se intenta realizar una tarea de gestión de patrones y el patrón seleccionado no contiene datos.
No response from USB device (No hay respuesta del dispositivo USB).	Este mensaje se muestra si el dispositivo de memoria USB conectado no responde.
No wave data (No hay datos de ondas).	Este mensaje se muestra cuando se intenta realizar una tarea de gestión de ondas y no existen datos de ondas.
No unused MIDI note (No hay notas MIDI sin utilizar).	Este mensaje se muestra al ejecutar una operación de copia de pad si no hay disponibles notas MIDI sin utilizar.
Now Importing (Importando)... [EXIT] to cancel (Pulse [EXIT] para cancelar).	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado importando datos de ondas.
Now loading (Cargando)... [EXIT] to cancel (Pulse [EXIT] para cancelar).	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado cargando un archivo.
Now recording (Grabando)...	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado grabando un patrón.

Mensaje	Descripción
Now saving (Guardando)... [EXIT] to cancel (Pulse [EXIT] para cancelar).	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado guardando un archivo.
Now working (Trabajando)...	Este mensaje se muestra mientras el instrumento realiza una reorganización tras importar una onda o después de pulsar el botón [EXIT] para cancelar una operación de carga o almacenamiento.
Overwrite? (¿Desea sobrescribir?)	Este mensaje se muestra al guardar archivos para que confirme si desea sobrescribir un archivo que tiene el mismo nombre que el del dispositivo de memoria USB.
Pattern stored (Patrón almacenado).	Este mensaje se muestra para confirmar que el patrón seleccionado se ha almacenado correctamente.
Please keep power on (Mantenga el instrumento encendido).	Este mensaje se muestra cuando el instrumento está ocupado escribiendo datos en su memoria Flash ROM. Nunca se debe apagar el instrumento cuando está en este estado. De no observarse esta precaución pueden perderse datos o el sistema interno puede resultar dañado, lo que hará que el instrumento no se pueda iniciar con normalidad la próxima vez que se encienda.
Please stop sequencer (Detenga el secuenciador).	Este mensaje se muestra para recordarle que debe detener la reproducción de patrones antes de realizar la operación seleccionada.
Read only file (Archivo de sólo lectura).	Este mensaje se muestra si se intenta realizar una operación con un archivo de sólo lectura.
Sample is protected (La muestra está protegida).	Este mensaje se muestra si el archivo de audio seleccionado está protegido contra escritura y no se puede sobrescribir.
Sample is too long (La muestra es demasiado grande).	Este mensaje se muestra si el archivo de audio no se puede cargar porque es demasiado grande.
Sample is too short (La muestra es demasiado pequeña).	Este mensaje se muestra si el archivo de audio no se puede cargar porque es demasiado pequeño.
Seq data is not empty (Los datos de secuencia no están vacíos).	Este mensaje se muestra al activar el modo de grabación si no hay patrones vacíos disponibles para la grabación.
Seq memory full (Memoria de secuencias llena).	Este mensaje se muestra si la memoria interna del instrumento para datos de secuencias está llena, por lo que resulta imposible grabar patrones nuevos, realizar tarea de gestión asociadas o cargar datos de un dispositivo de memoria USB. Para liberar parte de esta memoria de secuencias, elimine patrones de usuario innecesarios.
System memory crashed (Bloqueo de la memoria del sistema).	Este mensaje se muestra si se produce un problema al escribir datos en la memoria Flash ROM interna del instrumento.
USB connection terminated (Conexión USB finalizada).	Este mensaje se muestra si se pierde la conexión con un dispositivo de memoria USB a causa de una corriente eléctrica anómala. Desconecte el dispositivo de memoria USB y pulse el botón [ENTER] para volver.
USB device full (Dispositivo USB lleno).	Este mensaje se muestra si un dispositivo de memoria USB está lleno y no se pueden guardar más archivos en él. En tal caso, un dispositivo de memoria USB nuevo o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo actual.
USB device not ready (El dispositivo USB no está preparado).	Este mensaje se muestra si no se ha conectado correctamente un dispositivo de memoria USB en el instrumento.
USB device read/write error (Error de lectura/escritura en dispositivo USB).	Este mensaje se muestra si se produce un error durante el intercambio de datos con un dispositivo de memoria USB.
USB device write protected (Dispositivo USB protegido contra escritura).	Este mensaje se muestra si el dispositivo de memoria USB está protegido contra escritura o si se intenta guardar datos en un dispositivo de sólo lectura, como una unidad de CD.
Excessive demand for USB power (Demanda excesiva de alimentación USB).	Este mensaje se muestra si la corriente consumida por el dispositivo de memoria USB supera el nivel admitido por el instrumento.
USB transmission error (Error de transmisión USB).	Este mensaje se muestra si se produce un error durante la comunicación con el dispositivo de memoria USB.
Wave memory full (Memoria de ondas llena).	Este mensaje se muestra si la memoria de ondas del instrumento está llena, lo que impide operaciones como la importación o carga de datos.
Wave stored (Onda almacenada).	Este mensaje se muestra para confirmar que la onda seleccionada se ha almacenado correctamente.
Utility stored (Utilidad almacenada).	Este mensaje se muestra para confirmar que los ajustes de utilidades se han almacenado correctamente.

Especificaciones

Sección de pads	Pads integrados	12
	Entradas externas	5 (tres zonas x 1; monoaural x 4)
Generador de tonos	Polifonía máxima	64 notas
	Memoria de ondas	100 MB (conversión lineal de 16 bits)
	Voces	Batería y percusión: 1.061 Teclado: 216
	Juegos de batería	Predefinidos: 50 Definidos por el usuario: 200
	Efectos	42 tipos de variación, 6 tipos de coro, 6 tipos de reverberación: ecualizador maestro de 5 bandas
Sección de activadores	Funciones de pad	Incremento o disminución de juegos de batería, patrones, o tempo; ajuste del tempo; activación o desactivación de la pista clic; transmisión de mensajes de cambio de control
Ondas	Cantidad legible	500
	Profundidad en bits	16 bits
	Memoria de ondas	64 MB
	Tamaño máximo	Muestra mono: 2 MB Muestra estéreo: 4 MB
	Formatos de muestra	Proprietario, WAV y AIFF
Secuenciador	Capacidad de secuenciación	152.000 notas
	Resolución de notas	Nota negra / 480
	Método de grabación	Sobregrabación en tiempo real
	Patrones	Patrones predefinidos: 128 frases (incluidos 3 patrones de demostración) Patrones definidos por el usuario: 50 frases
	Formatos de secuencia	Proprietario SMF formato 0 (sólo para carga)
Pista clic	Tempo	30 a 300 BPM. Función de ajuste del tempo
	Tiempos	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
	Sincronización de notas	Acentos, negras, corcheas, semicorcheas, tresillos
Otras especificaciones	Pantalla	LCD retroiluminada con 2 filas de 16 caracteres
		Toma PAD ⑬ (toma estéreo estándar; izquierda = activador, derecha = interruptor de borde) Tomas PAD ⑭/⑮ y PAD ⑯/⑰ (toma estéreo estándar; izquierda = activador, derecha = activador)
	Conectores	Toma HI-HAT CONTROL (toma de auriculares estéreo estándar) Toma FOOT SW (toma estéreo estándar) Tomas OUTPUT L/MONO y R (tomas de auriculares estándar) Toma PHONES (toma estéreo estándar), toma AUX IN (toma estéreo estándar), conectores MIDI IN y OUT, puerto USB TO HOST, puerto USB TO DEVICE y DC IN.
	Consumo eléctrico	9W (DTXM12 y adaptador de PA-5D) 6W (DTXM12 y adaptador de PA-150)
	Dimensiones y peso	345 (ancho) x 319 (fondo) x 96 (alto) mm, 3,3 kg
	Contenido del paquete	Adaptador de alimentación (PA-5D/PA-150 o equivalente recomendado por Yamaha), Manual de instrucciones (este folleto), folleto de lista de datos

* Las especificaciones y descripciones de este manual del propietario tienen sólo el propósito de servir como información. Yamaha Corp. se reserva el derecho a efectuar cambios o modificaciones en los productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, equipos u opciones pueden no ser las mismas en todos los mercados, solicite información a su distribuidor Yamaha.

Índice

Símbolos

⏻ Encendido/en espera, interruptor	9, 10, 11
⏻ interruptor	9, 10, 11
[+/INC], botón	9
[-/DEC], botón	9
[<] [VA] [>], botones	8, 44
[X], botón	8, 86
[ENTER], botón	8, 45
[EXIT], botón	8, 45
[KIT], botón	8, 44, 46
[MIDI], botón	8, 44, 61
[PTN], botón	8, 44, 74
[SHIFT], botón	8, 44
[STORE], botón	8, 45
[UTILITY], botón	8, 44, 82
[VOICE], botón	8, 44, 55
[WAVE], botón	8, 44, 69

A

Acento, número de nota (NoteAcc)	85
Activación, velocidad	64
Activador de inicio	83
Activador de usuario	30, 42, 100
Activador monofónico/polifónico	65
Activador, grupo de alternancia	65
Adaptador de alimentación	6, 9, 10
Afinación	57
Afinación principal	83
Ajuste del tempo	8, 29, 86, 88
Ajustes de fábrica	98
Almacenar	45
AltGroup	60
Ancho de banda	87
Archivo	43, 92
Áreas de ajuste de parámetros	44
Ataque, tiempo	58
Auriculares	9, 10
AUX IN, toma	9
AuxOutSel	84

B

Banda de frecuencias	87
Batería	30, 31
Borrar patrón	79
Borrar todos los patrones	79
Botón	8
Bucle	75
Búfer de edición	42

C

Cambiar nombre	96
Cambio de control, valor	88
Cambio de programa	66, 67, 77
Cambio de programa, recepción	90
Canal 10, recepción	90
Canal de transmisión de cambio de control	88
Canal MIDI (MIDI Ch)	63, 65, 66
Capa	32
Cargar	42, 94
CCNo (Número de cambio de control)	65, 68
Ch (canal MIDI)	66, 67, 68, 76, 77
Chapoteo, sensibilidad	89
Charles, canal MIDI	52
Charles, función	52
Charles, tipo MIDI	52
cho (Coro)	83
ChoPan	36, 50
ChoReturn	36, 49
ChorusSend	36, 48
ChoSend (Nivel de transmisión de coro)	59, 68, 78
ChoToRev	36, 50
Cierre, posición	89
Click, botón	8, 86
ClkOutSel	84
ClosePosi	89
Combinación	92
Compás	21, 75
Conector	9
Configuración de activadores, categoría	100
Configuración de activadores, nombre	100
Configuración de activadores, número	100
Configuración de activadores, vínculo	52
Conmutador de capa	51
Conmutador de silenciamiento	51
Control local	90
Control remoto de Cubase	15
Controlador de charles	9
Copiar Pad	53
Copiar patrón	80
Coro	36, 83
Coro a reverberación	50
Coro, efecto panorámico	50
Coro, nivel de transmisión	48, 59, 68, 78

Coro, retorno	49
Coro, tipo	49
Cuantización	78

D

DC IN, terminal	10
Desactivar todo el sonido	8
Diafonía	102
Diafonía, fuente	103
Diafonía, nivel	102, 103
Disminución, tiempo	58
Dispositivo de memoria USB	11, 23
Dispositivo, número	92
Duración	64

E

Ecuación maestra, omisión	87
Ecuador maestro	36
Efecto	36
Efecto panorámico	57, 77
Efecto panorámico, profundidad	84
Efecto, parámetro	48, 49, 50
Eliminar	73, 97
Encendido/en espera, interruptor	9, 10, 11

F

F (Frecuencia)	87
Fc (Frecuencia de corte de filtro)	58
FOOT SW	29
FOOT SW, toma	9
FootSwInsel	89
Forma	87
Formateo	97
Frecuencia	87
Frecuencia de corte de filtro (Fc)	58
Fuente de alimentación	10
Func (función de pad)	88
Función	29

G

G (Ganancia)	87
GAIN, mando	9
Ganancia	87, 101
Generador de tonos, interruptor	66
Grabación	13, 21, 43
Grupo de alternancia	60
Guardar	42, 93

H

HH Func	52
HH MIDI ch	52
HHMIDIType	52
HI-HAT CONTROL, toma	9

I

Importar	8, 25, 72
Importar SMF	80
Info. de memoria	73, 81, 98
Interpretación, modo	62
Interruptor de pedal	9, 29
Interruptor de pedal, selección de entrada	89
Interruptor MIDI	66
Interruptor MIDI externo	66

J

Juego	32
Juego de usuario	17, 22, 32, 42
Juego predefinido	17, 32, 47
Juego, categoría	47
Juego, inicializar	54
Juego, nombre	47
Juego, número	47
Juego, volumen	47
Juegos, intercambio	54

K

KIT	46
-----	----

L

Liberación, tiempo	58
Local Control	13
LocalCtrl	90
LSB de selección de banco	66, 67, 77

M

M.Tune	83
Memoria	42, 43
Memoria total	73, 81, 98
Memoria usada	73, 81, 98
Memoria, proporción de uso	73, 81, 98
Mensaje, tipo	62
MEQBypass	87
MIDI	12, 61
MIDI Ch (canal MIDI)	63, 65, 66
MIDI IN	85
MIDI IN/OUT	91
MIDI IN/OUT, conectores	9, 12
MIDI OUT	85
MIDI Thru, puerto	91
MIDI, combinación	92

MIDI, sincronización	91
MIDISync	91
Modo	62
Monofónico/polifónico	60
MSB de selección de banco	66, 67, 77
MuteSw	51

N

Negra, número de nota (Note♭)	85
Nivel	101
Nivel de entrada, indicador	100
Normalizar	73
Nota	57, 63
Note♭	85
NoteAcc	85
Número de cambio de control	65, 68

O

Onda	25, 31
Onda, nombre	70, 71
Onda, número	70
Optimizar	73
OUTPUT L/MONO y R, tomas	9

P

Pad	100, 102, 103
Pad que se va a copiar	53
Pad que se va a sustituir	53
Pad, función	88
Pad, inicializar	54
Pad, nombres	16, 28, 100
Pad, tipo	101
PAD, tomas	28, 30
Pad, tomas	9
Pad10-12	89
Pads integrados	28
Pads que se van a copiar	104
Pads que se van a reemplazar	104
Pads, indicador de	8
Pads, intercambio	53
Panel Lock (bloqueo de panel)	8
Pantalla	8
Patrón	31
Patrón de inicio	83
Patrón de usuario	21, 31, 42
Patrón predefinido	20, 31, 56
Patrón que se va a copiar	80
Patrón, categoría	75
Patrón, nombre	75, 76
Patrón, número	75
Patrones, combinación	79
Patrones, intercambio	80
Patrones, modo de reproducción	56
PATTERN	74
PC (Cambio de programa)	66, 67, 77

PHONES, toma	9, 10
Pista clic, salida	84
Pista clic, volúmenes de tiempos	84
Pista clic, voz	84
PlayMode	70
PolyAfter	90
Proporción	73
Pulsación posterior polifónica, estado	90
Punto	71

Q

Q (ancho de banda)	87
Q (resonancia)	59

R

Rcv10ch	90
RcvKeyOff	64
RcvPC	90
RcvPC10ch	90
REC	21
Recepción de cambio de programa en Canal 10	90
Recepción de tecla desactivada	64
Rechazo, tiempo	102
Recortar	71
Recorte, punto	71
Reinicialización del instrumento	98
Reloj, salida de señal	91
Reproducción, modo	70
Resonancia (Q)	59
rev (Reverberación)	83
Reverberación	36, 83
Reverberación, efecto panorámico	50
Reverberación, nivel de transmisión	48, 59, 68, 78
Reverberación, retorno	50
Reverberación, tipo	50
ReverbSend	36, 48
RevPan	36, 50
RevReturn	36, 50
RevSend (Nivel de transmisión de reverberación)	59, 68, 78

S

Salida auxiliar, selección	84
Secuenciador, control	91
SendHH	89
SeqCtrl	91
SMF, nombre de archivo	80
SplashSens	89
StartupKit	83
StartupPtn	83
StartupTrg	83
Sujetacables	9, 10

T

Tempo	47, 75
Terminal	9
Terminal de entrada de CC	9
TGSwitch	66
ThruPort	91
Tipo de coro	38
Toma	9
Tono	57
Transmisión desde controlador	
de charles	89
Transmitir	67, 76
Transposición	57
TrgAltGrp (Grupo de alternancia	
de activador)	65
TrgMonoPoly	65
TrgSetupLink	52
TrgVel	64
TRIGGER	99

U

USB TO DEVICE, puerto	9, 11
USB TO HOST, puerto	9, 12, 13
UTILITY	82

V

Val (Valor de cambio	
de control)	65, 68
Valor de cambio de control	65, 68
Var (Nivel de transmisión	
de variación)	59, 68, 77
var (Variación)	83
Variación	36, 83
Variación a coro	49
Variación a reverberación	49
Variación, categoría	48
Variación, efecto panorámico	49
Variación,	
nivel de transmisión	59, 68, 77
Variación, retorno	49
Variación, tipo	48
VarPan	36, 49
VarReturn	36, 49
VarToCho	36, 49
VarToRev	36, 49
VelCurve	101
Velocidad	102
Velocidad, curva	101
Velocidad, límite inferior	64
Velocidad, límite superior	64
Velocidad, límites	64
VOICE	55
VOLUME, mando (auriculares)	9
Volumen (juego)	47
Volumen (MIDI)	77
Volumen (pista clic)	84
Volumen (voz)	57

Volumen principal	8, 83
Volumen principal de pista clic	84
Volumen, mando de	8
Voz	31
Voz predefinida	18, 31, 56
Voz, capa	32
Voz, categoría	56
Voz, nombre	56
Voz, número	56
Voz, volumen	57

W

WAVE	69
------------	----

MEMO

Yamaha Worldwide Representative Offices

English

For details on the product(s), contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor, found by accessing the 2D barcode below.

Deutsch

Wenden Sie sich für nähere Informationen zu Produkten an eine Yamaha-Vertretung oder einen autorisierten Händler in Ihrer Nähe. Diese finden Sie mithilfe des unten abgebildeten 2D-Strichcodes.

Français

Pour obtenir des informations sur le ou les produits, contactez votre représentant ou revendeur agréé Yamaha le plus proche. Vous le trouverez à l'aide du code-barres 2D ci-dessous.

Español

Para ver información detallada sobre el producto, contacte con su representante o distribuidor autorizado Yamaha más cercano. Lo encontrará escaneando el siguiente código de barras 2D.

Português

Para mais informações sobre o(s) produto(s), fale com seu representante da Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado acessando o código de barras 2D abaixo.

Italiano

Per dettagli sui prodotti, contattare il rappresentante Yamaha o il distributore autorizzato più vicino, che è possibile trovare tramite il codice a barre 2D in basso.

Nederlands

Neem voor meer informatie over de producten contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiger of de geautoriseerde distributeur, te vinden via de onderstaande 2D-barcode.

Polski

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, skontaktuj się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub autoryzowanym dystrybutorem, którego znajdziesz za pośrednictwem poniższego kodu kreskowego 2D.

Русский

Чтобы узнать подробнее о продукте (продуктах), свяжитесь с ближайшим представителем или авторизованным дистрибьютором Yamaha, воспользовавшись двухмерным штрихкодом ниже.

Dansk

Hvis du vil have detaljer om produktet/produkterne, kan du kontakte den nærmeste Yamaha-repræsentant eller autoriserede Yamaha-distributør, som du finder ved at scanne 2D-stregkode nedenfor.

Svenska

Om du vill ha mer information om produkterna kan du kontakta närmaste Yamaha-representant eller auktoriserade distributör med hjälp av 2D-streckkoden nedan.



https://manual.yamaha.com/dmi/address_list/

Čeština

Podrobnosti o produktu(ech) získáte od nejbližšího zástupce společnosti Yamaha nebo autorizovaného distributora, který byl nalezen při použití 2D čárového kódu níže.

Slovenčina

Podrobné informácie o produkte(-och) vám poskytne najbližší zástupca spoločnosti Yamaha alebo autorizovaný distribútor, ktorého nájdete pomocou nižšie uvedeného 2D čiarového kódu.

Magyar

A termék(ek)re vonatkozó részletekért forduljon a legközelebbi Yamaha képviselőhöz vagy a hivatalos forgalmazóhoz, amelyet az alábbi 2D vonalkód segítségével találhat meg.

Slovenščina

Če želite podrobnejše informacije o izdelkih, se obrnite na najbližjega Yamahinega predstavnika ali pooblaščenega distributerja, ki ga najdete prek 2D-kode v nadaljevanju.

Български

За подробности относно продукта/ите се свържете с най-близкия представител на Yamaha или оторизиран дистрибутор, който можете да откриете, като използвате 2D баркода по-долу.

Română

Pentru detalii privind produsele, contactați cel mai apropiat reprezentant Yamaha sau distribuitorul autorizat, pe care îl puteți găsi accesând codul de bare 2D de mai jos.

Latviešu

Lai iegūtu plašāku informāciju par izstrādājumiem, sazinieties ar tuvāko Yamaha pārstāvi vai pilnvaroto izplatītāju, kuru atradīsiet, izmantojot tālāk pieejamo 2D svītrkodu.

Lietuvių

Norėdami gauti daugiau informacijos apie gaminį (-ius), kreipkitės į artimiausią „Yamaha“ atstovą arba įgaliotąjį platintoją, kurį rasite nuskaitę toliau pateiktą 2D brūkšninį kodą.

Eesti

Toodete kohta täpsema teabe saamiseks võtke ühendust lähima Yamaha esindaja või autoriseeritud levitajaga, kelle leiade allpool asuva 2D-võõtkoodi kaudu.

Hrvatski

Za detalje o proizvodima obratite se lokalnom predstavku ili ovlaštenom distributeru tvrtke Yamaha, kojeg možete pronaći skeniranjem 2D crtičnog koda u nastavku.

Türkçe

Ürünler hakkında ayrıntılar için, aşağıdaki 2D kodlu motora erişerek bulunan size en yakın Yamaha temsilcisine veya yetkili bayiye başvurun.

