

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Vorsichtsmaßnahmen sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstige Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder Teile im Innern zu zerlegen oder sie auf irgendeine Weise zu verändern. Das Instrument enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden könnten. Wenn das Instrument nicht richtig zu funktionieren scheint, benutzen Sie es auf keinen Fall weiter und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herauschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten.
- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie das Instrument sofort aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-5C, PA-D12 oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Ehe Sie das Instrument reinigen, ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose. Fassen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.
 - Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel.
 - Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.
 - Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
 - Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Stellen Sie auch immer sicher, daß die Lautstärken aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt sind und dann langsam gesteigert werden, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.
 - Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
 - Verwenden Sie das Instrument nicht in der Nähe anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehgeräten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu Störeinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Geräte beeinträchtigen können.
 - Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
 - Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
 - Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
 - Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
 - Verwenden Sie nur den Ständer/das Rack, der bzw. das für dieses Instrument bestimmt ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Racks ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
 - Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.
- ### ■ AUSWECHSELN DER SPEICHERSCHUTZBATTERIE
- Dieses Instrument enthält eine interne Speicherschutzbatterie, die nicht wieder aufgeladen werden kann und die dafür sorgt, daß die internen Daten selbst dann gespeichert werden, wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird. Wenn die Speicherschutzbatterie ausgetauscht werden muß, erscheint die Meldung „Battery voltage is low“ auf dem LC-Display. Wenn dies der Fall sein sollte, sichern Sie unbedingt sofort Ihre Daten mit einem externen Gerät, etwa dem Yamaha MIDI-Data Filer MDF3 für Disketten), und lassen Sie dann die Speicherschutzbatterie durch einen qualifizierten Yamaha-Kundendienst austauschen.
 - Versuchen Sie nicht, die Speicherschutzbatterie selbst auszutauschen, weil dies außerordentlich gefährlich ist. Lassen Sie den Austausch der Speicherschutzbatterie stets von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienst ausführen.
 - Legen Sie die Speicherschutzbatterie niemals an einer Stelle ab, die von einem Kind erreichbar ist, da das Kind die Batterie versehentlich verschlucken könnte. Wenn dies trotzdem einmal geschehen sollte, setzen Sie sich sofort mit einem Arzt in Verbindung.
- ### ■ SPEICHERN VON USER-DATEN
- Speichern Sie häufig Ihre Daten auf eine Memory Card (Smart Media), um zu verhindern, daß Sie aufgrund eines Defekts oder eines Bedienungsfehlers wichtige Daten verlieren.
 - Speichern Sie alle Daten auf einem externen Gerät, etwa dem Yamaha MIDI Data Filer MDF3 um zu verhindern, daß Sie aufgrund eines Defekts oder eines Bedienungsfehlers wichtige Daten verlieren.
- Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.
- Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Inhaltsverzeichnis

— Referenzteil —

Funktionen des DXTREME	6
Grundlagen des DXTREME	6
Gesamtaufbau	6
DXTREME Grundlagen	9
Drum-Kit-Play-Modus	11
In den Drum-Kit-Play-Modus wechseln	11
Seiten im Drum-Kit-Play-Modus	11
Song abspielen	12
Song-Aufnahme	18
1. Vor der Aufnahme	19
2. Aufnahmebereitschaft	19
3-A. Echtzeitaufnahme	20
3-B. Einzelschritt-Aufnahme	21
Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus	25
In den Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus wechseln	25
Parameter-Seiten und Bedienungsgrundlagen im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus	25
Funktionen der einzelnen Seiten	26
Eingangsparameter	26
Einstellungen für den Fuß-Controller/Schalter	38
Common-Parameter	40
Drum-Kit-Voice-Edit-Modus	42
In den Drum-Kit-Voice-Edit-Modus wechseln	43
Parameter-Seiten und Bedienungsgrundlagen im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus	43
Parameter-Seiten	44
Voice-Parameter	44
MIDI-Parameter	50
Drum-Kit-Effect-Edit-Modus	52
In den Drum-Kit-Effect-Edit-Modus wechseln	52
Parameter-Seiten und Bedienungsgrundlagen im Drum-Kit-Effect-Edit-Modus	53
Parameter-Seiten	53
Effekt-Setup	53
Reverb-Einheit	54
Chorus-Einheit	55
Insertion-Einheiten	55
Localizer	56

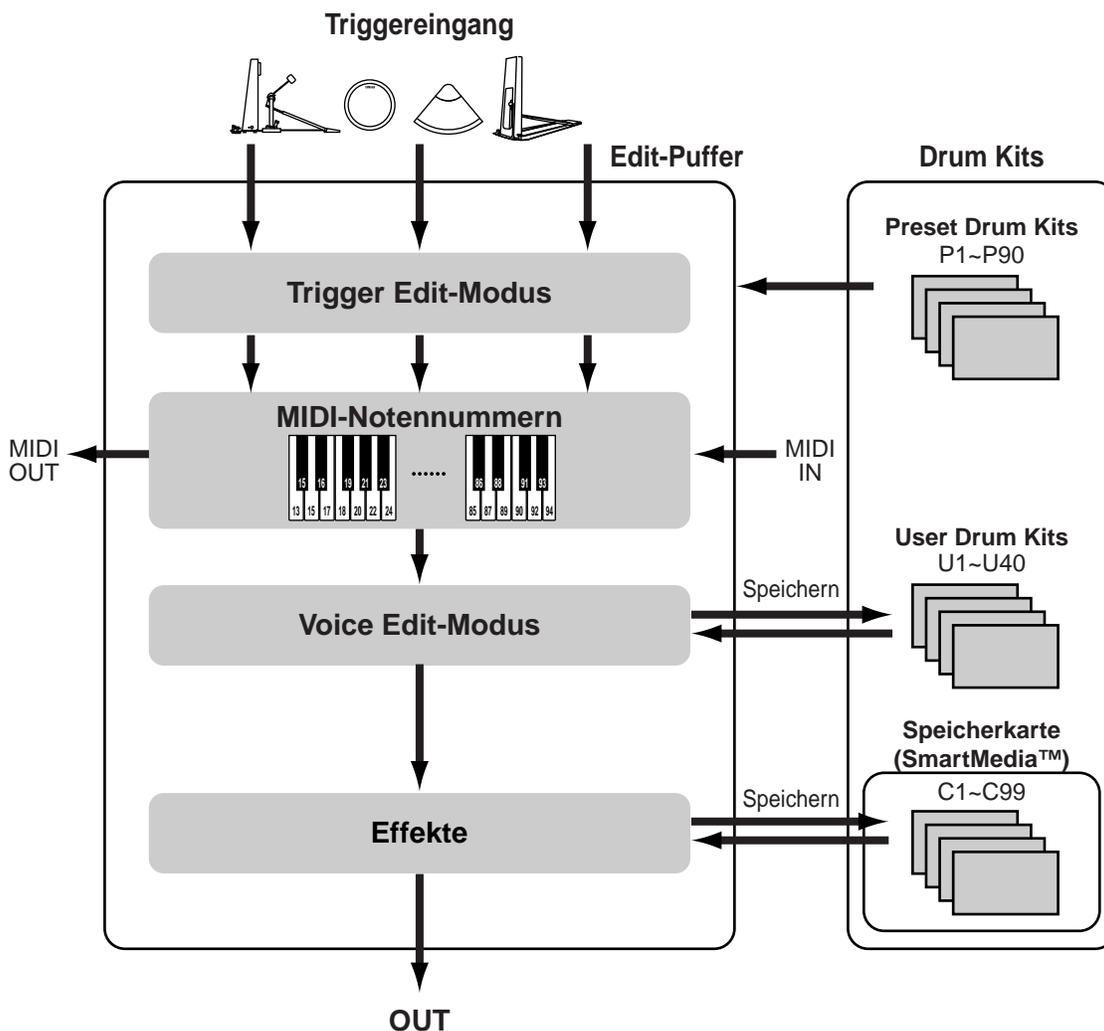
Chain-Play-Modus	58
Chain-Play-Modus aufrufen	58
Parameter-Seite und grundlegende Bedienung im Chain-Play-Modus	58
Eine Chain auswählen	58
Einen Step auswählen	58
Chain-Edit-Modus	59
Chain-Edit-Modus aufrufen	59
Parameter-Seite und grundlegende Bedienung im Chain-Edit-Modus	59
Chain Edit-Parameter-Seite	60
Song-Job-Modus	61
Song-Job-Modus aufrufen	61
Parameter-Seiten und grundlegende Bedienung im Song-Job-Modus	61
Parameter-Seiten	62
Bearbeitung auf Song-Ebene	62
Bearbeitung auf Track-Ebene	63
Bearbeitung auf Takt-Ebene	64
Voice-bezogene Einstellungen	68
Utility-Modus	70
Utility-Modus aufrufen	70
Parameter-Seiten und grundlegende Bedienung im Utility-Modus	70
Parameter-Seiten	71
Master EQ (Master Equalizer)	71
TG (Tongenerator)	71
SYSTEM	72
MIDI	75
CLICK	77
SEQ (Sequencer)	79
Card	80
Store-Modus	83
Store-Modus aufrufen	83
Store-Verfahren	83
Ein Drum Kit oder eine Chain kopieren	84
— ANHANG —	
Umgang mit einer Memory Card (SmartMedia™*)	85
Fehlerbehebung	86
Fehlermeldungen	89
DXTREME - Spezifikationen	91
INDEX	92
DATA List	95

Funktionen in DXTREME
Drum Kit Play-Modus
Drum Kit Trigger Edit-Modus
Drum Kit Voice Edit-Modus
Drum Kit Effect Edit-Modus
Chain Play-Modus
Song Job-Modus
Utility-Modus
Store-Modus
ANHANG

Funktionen des DXTREME

Grundlagen des DXTREME

Gesamtaufbau



Datenfluß von Pad-Nachrichten

Die Verarbeitung der Triggersignale, die von den an den Eingangsbuchsen 1 bis 16 angeschlossenen Pads oder den Buchsen HI-HAT CONTROL und FOOT SW stammen, hängt von den aktuellen Einstellungen des Drum-Kits im Bearbeitungspuffer ab.

Jedes Triggersignal gehört zu einer bestimmten MIDI-Notennummer, die wiederum zu einer Drum-Voice gehört, die im Drum-Voice-Edit-Modus bearbeitet werden kann.

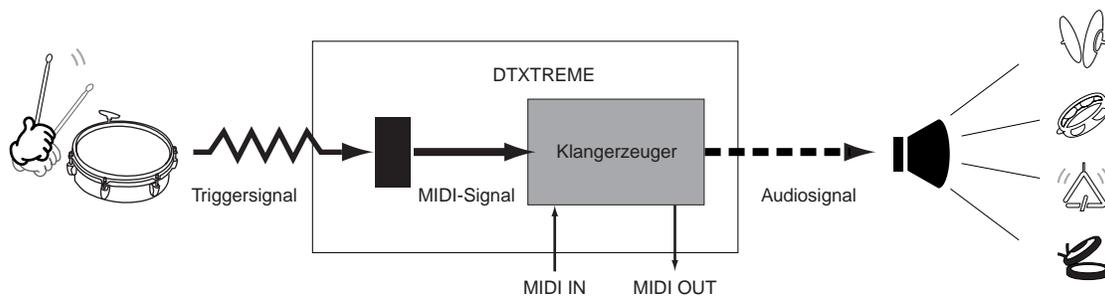
Sie können auch MIDI-Setup-Parameter für Keyboard-Voices (d. h. z. B. tonale Voices) einstellen, die bei der Songwiedergabe usw. verwendet werden.

Darüber hinaus können Sie mit Hilfe von Systemeffekten aus Drum-Kits und Insert-Effekten individuelle Voices zusammenstellen.

Aus der Gesamtheit dieser Einstellungen wird dann im Klangerzeuger die Voice erzeugt und über die Ausgänge der Buchsen OUTPUT und PHONES ausgegeben.

Trigger

Wenn Sie auf ein Pad oder auf eine Drum mit angeschlossenem Mikrophon oder Sensor schlagen, wird ein Triggersignal an den im DTXXTREME integrierten Klangerzeuger gesandt und ein Sound ausgegeben. Für jedes Triggersignal können bis zu sechs Voices ausgegeben werden. Auf diese Weise ist es möglich, über ein einzelnes Pad Akkorde oder eine Vielfalt verschiedener Sounds wiederzugeben. Sie können sogar jedesmal, wenn Sie dasselbe Pad schlagen, verschiedene Noten (Tonhöhen) oder Voices auslösen.



Drum-Kits und der Klangerzeuger

Ein Drum-Kit besteht aus einer Sammlung von Drum-Voices (aus 1.757 verschiedenen), die bestimmten Pads (Triggereingänge) zugewiesen wurden, gestimmt und mit Hall-Einstellungen versehen wurden, usw. Für die verschiedenen Musikstile können Sie verschiedene Drum-Kits einstellen. Ein Drum-Kit besteht im wesentlichen aus getrennten Abschnitten für Trigger, Voices, Effekte und MIDI-Setup und enthält alle Parameter vom Trigger-Eingang bis zur Voice-Ausgabe. Wenn Sie ein Drum-Kit auswählen, werden sämtliche Parameterdaten in den Bearbeitungspuffer kopiert und können dort für Aufführungen verwendet werden (siehe Abbildung oben).

Es gibt verschiedene Voice-Einstellungen, mit denen Sie den Sound an Ihren persönlichen Geschmack anpassen können, beispielsweise durch Ändern der Tonhöhe oder durch die Zugabe eines bestimmten Anteils von Halleffekten.

Es gibt 90 Arten von Preset Drum Kits (P1 bis P90). Außerdem können Sie bis zu 40 User-Drum-Kits (U1 bis U40) mit eigenen Drum-Kits speichern, die Sie selber eingestellt und bearbeitet haben. Weitere 99 Kits können auf einer Memory Card (C1 bis C99) gespeichert werden.

Mit der Chain-Funktion lassen sich verschiedene Drum-Kits aneinanderfügen und während der Aufführung hintereinander aufrufen. Diese Funktion kann beispielsweise bei Live-Aufführungen sehr hilfreich sein.

Darüber hinaus stehen in DTXXTREME neben den Drum-Voices auch noch 128 verschiedene Keyboard-Voices zur Verfügung, die Sie in DTXXTREME-Songs als Melodie oder als Begleitinstrumente einsetzen können.

Der Klangerzeuger verfügt über eine 64-fache Voice-Polyphonie und ist zum GM-Sound-Set kompatibel. Er kann deshalb sowohl zur Wiedergabe von allgemein erhältlichen GM-kompatiblen MIDI-Dateien verwendet werden, als auch zur Wiedergabe von MIDI-Dateien, die mit einem externen Sequenzer erzeugt wurden. Außerdem können Sie damit auch Waveform-Daten von einer Speicherkarte laden und diese als Drum-Voice wiedergeben.

Effekte

Mit Effekten können Sie einen Sound ändern, beispielsweise, indem Sie den Sound breiter machen oder ihn verzerren. Systemeffekte wirken auf alle Drum-Kits; Insert-Effekte wirken nur auf einzelne Drum-Kits. Als Systemeffekte stehen Hall und Chorus zur Verfügung, und mit den Insert-Effekten verfügen Sie über eine Vielzahl an Effekttypen. Daneben gibt es auch noch den Localizer, einen 3D-Effekt für Kopfhörer.

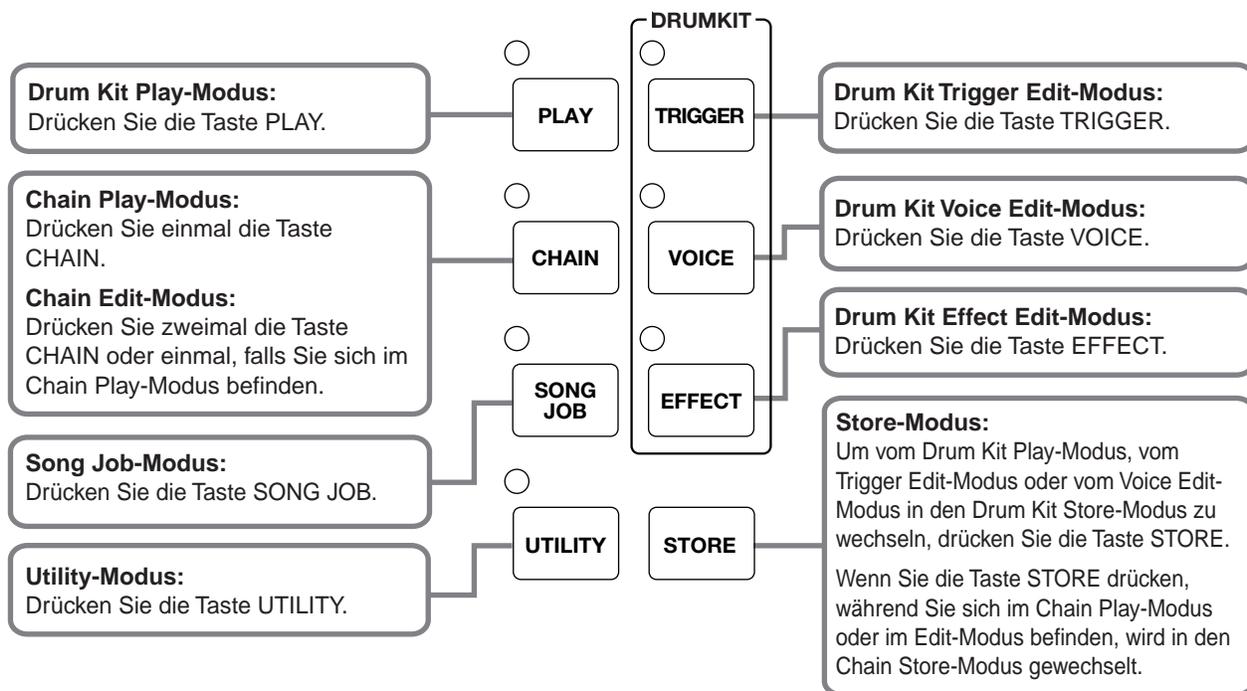
Songs

Es steht Ihnen eine Auswahl von 164 Preset-Songs (P1 - P31, Q1 - Q67 sowie R1 - R66) zur Verfügung, die Drum-Voices, Keyboard-Sounds, Bässe und weitere Begleitung enthalten. Bei der Wiedergabe dieser Songs können Sie auf einfache Weise die Drum-Voices im Song stummschalten und improvisieren, indem Sie den Drum-Part selber spielen. Ein Hauptsong und bis zu drei Pad-Songs können gleichzeitig wiedergegeben werden. Sie können auch Ihre eigenen Aufführungen als User-Songs (U1 bis U32) aufzeichnen. Ein Song besteht aus zwei Spuren. Jede Spur enthält bis zu 16 MIDI-Kanälen mit Daten; mit der schrittweisen Aufnahme (Step Recording) sowie den Funktionen im Song-Job-Modus können Sie Songs mit großer Detailtreue erstellen.

DTXTREME Grundlagen

Zwischen verschiedenen Modi umschalten

Mit den Modustasten können Sie zwischen verschiedenen Betriebsarten (Modi) umschalten.



Seite ▲ und ▼ Tasten

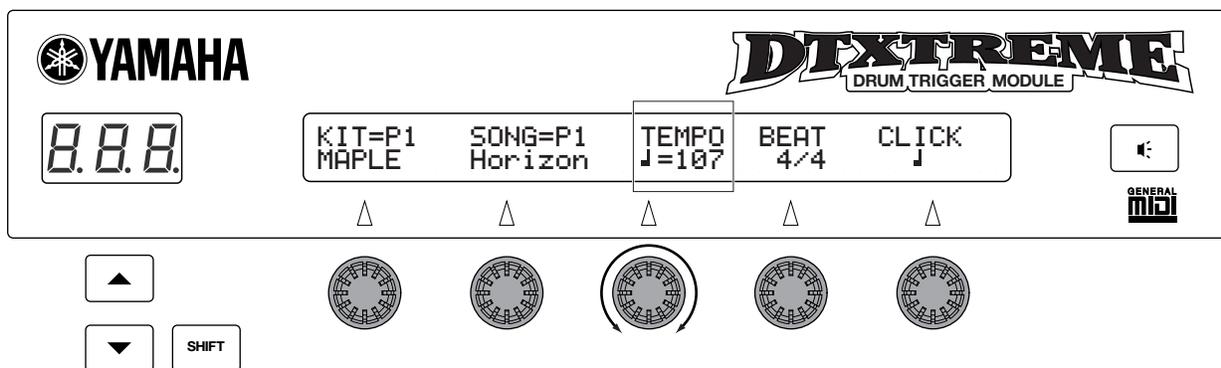
Die meisten Modi bestehen aus mehreren Seiten. Um zwischen den Seiten hin- und herzuschalten, verwenden Sie die Tasten Seite ▲ und Seite ▼. Mit der Taste Seite ▲ gelangen Sie zu der nächsten Seite, und mit der Taste Seite ▼ gelangen Sie zu der vorangegangenen Seite. Sie können durch die Seiten des aktuellen Modus blättern. Halten Sie dazu eine der Tasten gedrückt.



HINWEIS Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, und Sie drücken auf die Taste Seite ▲ oder Seite ▼, dann gelangen Sie auf die erste bzw. die letzte Seite.

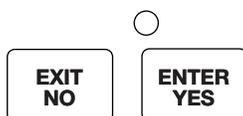
Datenregler

Im Display werden bis zu 5 Parameter angezeigt, von denen jeder Einzelne direkt mit dem Drehregler eingestellt werden kann, der sich direkt unterhalb des angezeigten Parameters befindet. Beispielsweise wird im nachfolgenden Display das Tempo angepaßt, indem der Knopf, der sich unterhalb des Parameters TEMPO befindet, gedreht wird. Durch Drehen des Knopfes im Uhrzeigersinn wird der zugehörige Wert erhöht; durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn wird der entsprechende Wert verringert. Sie können den Wert auch in größeren Einheiten verstärken oder verringern. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt, während Sie den entsprechenden Knopf drehen.



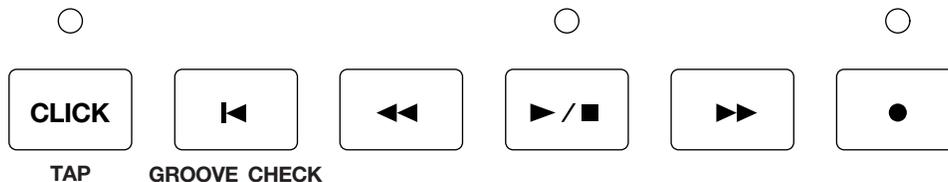
Tasten EXIT/NO und ENTER/YES

Durch Drücken der Taste EXIT/NO können Sie jeden beliebigen Modus verlassen. Dadurch gelangen Sie wieder in den Modus-Drum-Kit-Play-Modus zurück. Wenn Sie eine bestimmte Einstellung anwenden wollen, dann drücken Sie auf die Taste ENTER/YES. Sie können diese Tasten auch verwenden, wenn Sie eine Speicherfunktion durchführen oder abbrechen wollen.



Tasten SEQUENCE

Mit den Tasten Start/Stop und Record steuern Sie die Songsequenz. Um das Metronom ein- und auszuschalten, verwenden Sie die Taste CLICK. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 13.



HINWEIS Weitere Informationen über die anderen Steuerfunktionen, die sich auf dem Bedienfeld befinden wie beispielsweise die Taste Mute oder die Lautstärkereglern, finden Sie in der Bedienungsanleitung im Abschnitt Grundlagen.

Drum-Kit-Play-Modus

In diesem Modus können Sie die DTXTREME Drum-Voices über die angeschlossenen Pads oder aber über Drums mit Drum-Trigger-Pick-Up abspielen. Sie können dazu unter 90 Preset-Drum-Kits, 40 User-Drum-Kits und bis zu 99 weiteren Drum-Kits wählen, die sich auf der Speicherkarte (SmartMedia™) befinden. Sie können diese Kits auch zusammen mit einem Preset-Song abspielen oder Ihre eigenes Spiel in Form von Songs aufnehmen.

In den Drum-Kit-Play-Modus wechseln

Drücken Sie die Taste Play, um in den Drum-Kit-Play-Modus zu wechseln. Der nachfolgend abgebildete Auswahldialog für Drum-Kit/Song wird angezeigt.



KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
MAPLE	Horizon	♩=107	4/4	♩

Im Drum-Kit-Play-Modus zeigt das LED Display die aktuelle Drum-Kit-Nummer an.

Seiten im Drum-Kit-Play-Modus

Der Drum-Kit-Play-Modus besteht aus zwei Seiten.

- **Drum Kit/Song Selection:** Hiermit wählen Sie Drum-Kits oder Songs aus.
- **Song:** Hiermit stellen Sie die Wiederholung für die Songwiedergabe und die Wiedergabespur ein.

Einstellungen

1. Blättern Sie mit den Tasten Seite ▲ und Seite ▼ zur gewünschten Seite.
2. Stellen Sie mit Hilfe des Datenreglers einen Wert für den entsprechenden Parameter in der Anzeige ein.

Drum Kit/Song Selection

1	2	3	4	5
KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
MAPLE	Horizon	♩=107	4/4	♩

1 KIT (Drum Kit)

Hiermit wählen Sie ein Drum Kit aus. Der Name und die Nummer des Drum Kit werden angezeigt. P1 bis P90 enthalten Preset-Kits, U1 bis U40 enthalten User-Kits und C1 bis C99 enthalten die Drum Kits auf der Speicherkarte (SmartMedia™).

□ **Einstellungen:** P1 - P90, U1 - U40 und C1 - C99

⚠ **HINWEIS** Die Optionen C1 bis C99 können nur ausgewählt werden, wenn Sie eine Speicherkarte (SmartMedia™) mit Drum Kits installiert haben.

2 SONG

Hiermit wählen Sie den Song aus, den Sie zusammen mit Ihrem aktuellen Drum Kit (Hauptsong) spielen wollen. Der Name und die Nummer des Songs werden angezeigt. P1 bis P31 enthalten Preset-Songs, Q1 bis Q67 enthalten Songs zum Üben, U1 bis U32 enthalten User-Songs und in C1 bis C32 finden Sie die Songs von der Speicherkarte (SmartMedia™).

□ **Einstellungen:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66 und U1 - U32

⚠ **HINWEIS** Die Optionen C1 bis C99 können nur ausgewählt werden, wenn Sie eine Speicherkarte (SmartMedia™) mit Songdaten installiert haben.

⚠ **HINWEIS** Das DTXTREME kann Songdaten wiedergeben, die im Standard-MIDI-Dateiformat 0 gespeichert wurden.

3 TEMPO

Hiermit stellen Sie das Wiedergabetempo für den Song ein. Wenn Sie das DTXTREME über ein externes Taktsignal synchronisieren, wird im Display der Hinweis „ext“ eingeblendet, und Sie können das Tempo nicht über den Drehregler verändern.

□ **Einstellungen:** 30 - 300

⚠ **HINWEIS** Die externe Synchronisation wird im Utility-Modus (Seite 78) eingestellt.

4 BEAT

Hiermit stellen Sie die Taktart für den Song ein.

□ **Einstellungen:** 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8 und 1/16 - 16/16

5 CLICK

Hiermit stellen Sie den Schlag für das Metronom ein.

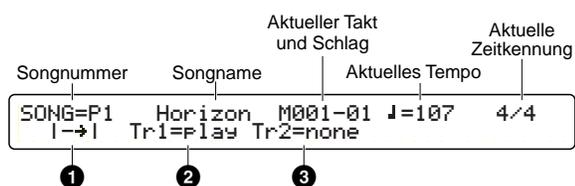
□ **Einstellungen:**

Für die 4 BEAT-Einstellungen 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 oder 15/8: Gepunktete Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntelnote

Für andere 4 BEAT-Einstellungen:

Viertelnote, Viertelnoten-Triole, Achtelnote, Achtelnoten-Triole, Sechzehntelnote und Sechzehntelnoten-Triole

Song



Dies sind nur die angezeigten Funktionen.

1 Endlos-Wiedergabe

Hiermit stellen Sie die Endlos-Wiedergabe für den Song ein. Der Song wird dann ohne Unterbrechung jedesmal von vorne gespielt, sobald das Songende erreicht ist.

□ **Einstellungen:** → (Normale Wiedergabe) und ↻ (Endlos-Wiedergabe)

2 Wiedergabe Spur 1

Hiermit stellen Sie die Wiedergabe für die Spur 1 ein oder schalten Sie stumm. Falls die Spur keine Daten enthält, wird im Display der Hinweis „none“ angezeigt.

□ **Einstellungen:** play (Wiedergabe), mute (Stummschalten) und none (keine Daten)

3 Wiedergabe Spur 2

Hiermit stellen Sie die Wiedergabe für die Spur 2 ein oder schalten Sie stumm. Falls die Spur keine Daten enthält, wird im Display der Hinweis „none“ angezeigt.

□ **Einstellungen:** play (Wiedergabe), mute (Stummschalten) und none (keine Daten)

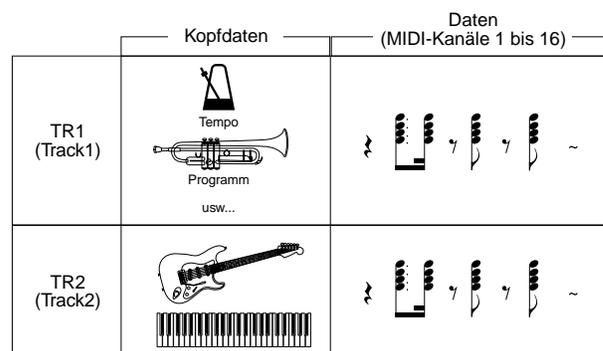
Song abspielen

Hiermit wählen Sie einen Song unter den Preset-Songs, den User-Songs oder den Songs auf der Speicherkarte aus. Wenn Sie mit der Funktion Stummschalten in den „minus-one“-Einstellungen arbeiten, können Sie dem Song während der Wiedergabe Ihren eigenen Drum-Part hinzufügen. Dies ist beispielsweise sehr praktisch zum Üben oder für das synchronisierte Spiel.

Informationen über Songs

● Der Aufbau eines Songs

Ein Song besteht aus zwei Sequenzspuren (Spuren 1 und 2) und Kopfdaten.



Die Kopfdaten befinden sich am Songanfang und enthalten für jeden einzelnen MIDI-Kanal Informationen über Tempo, Taktart, Programmwechsel und Lautstärke. Diese Daten werden beim Auswählen eines Songs automatisch geladen. Jede Sequenzspur kann Daten für die MIDI-Kanäle 1 bis 16 über die zu spielenden Noten enthalten, genauso wie bei anderen MIDI-Sequenzen. Wenn Sie mit der Songwiedergabe beginnen, werden diese Daten an den internen Klangerzeuger Ihres DTXTREME gesandt und der Sound wird ausgegeben.

● Songtypen

Das DTXTREME besitzt zwei verschiedene Songtypen: Hauptsong und Pad-Song. Der Hauptsong wird wiedergegeben, sobald Sie die Taste Start/Stop auf dem Bedienfeld drücken. Die einzelnen Pad-Songs werden wiedergegeben (getriggert), wenn ein zugehöriges Pad geschlagen wird. Bis zu einem Hauptsong und drei Pad-Songs können gleichzeitig wiedergegeben werden. Sie können den Songtyp auf der Seite Drum Kit/Song Selection auswählen (Seite 11). Der Pad-Song wird aber durch die Zuweisung des Pads zum Song bestimmt. Die Zuweisung der verschiedenen Pad-Songs erfolgt im Drum-Kit-Edit-Modus über den Parameter TrgFunc (Seite 29).

Wiedergabe des Hauptsongs

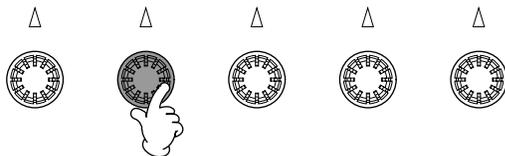
Songauswahl

1. Drücken Sie die Taste PLAY, um in den Drum-Kit-Play-Modus zu wechseln.

```
KIT=P1   SONG=P1   TEMPO   BEAT   CLICK
MAPLE   Horizon   J=107   4/4   J
```

2. Wählen Sie auf der Seite Drum Kit/Song Selection den Song aus, den Sie wiedergeben wollen.

```
KIT=P1   SONG=P1   TEMPO   BEAT   CLICK
ROCK 1   Rokchick   J=103   4/4   J
```



Stellen Sie gegebenenfalls das Tempo, das Taktmaß und das Metronom ein.

3. Drücken Sie die Taste Seite ▼, um die Seite Song zu öffnen, und wählen Sie die Wiedergabemethode und die Spuren aus.

```
SONG=P1   Rokchick   M001-01   J=103   4/4
|---|   |---|   |---|
Tr1=play  Tr2=none
```

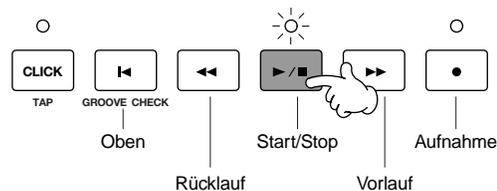
Abspielmethode Track1 Track2

HINWEIS Weitere Informationen über die Seiten Drum Kit/Song Selection und Song finden Sie auf Seite 11.

Songwiedergabe

1. Drücken Sie die Taste Start/Stop, um die Songwiedergabe zu starten.

Während der Wiedergabe blinkt die LED-Anzeige über der Taste Start/Stop in grün im aktuellen Tempo.



HINWEIS Der aktuelle Takt und der Schlag werden auf der Seite Song angezeigt.

2. Drücken Sie erneut die Taste Start/Stop, um die Songwiedergabe anzuhalten. Die LED-Anzeige über der Taste erlischt.

Wenn Sie die Taste Start/Stop noch einmal drücken, wird die Wiedergabe an der Stelle fortgesetzt, an der Sie die Wiedergabe zuvor angehalten hatten.

Tasten Vorlauf, Rücklauf und Songanfang

Während der Song angehalten ist, können Sie mit den Tasten Vorlauf oder Rücklauf den Takt auswählen, an dem Sie die Wiedergabe fortsetzen wollen. Jedesmal, wenn Sie auf eine dieser beiden Tasten drücken, wird die Position für die Wiedergabe (Taktzähler) um einen Takt verschoben. Sie können den Taktzähler und den Schlag auf der Seite Song überprüfen. Wenn der Song gestoppt ist, können Sie auch auf die Taste Songanfang drücken. Die Wiedergabeposition wird dann auf den Songanfang gesetzt.

```
SONG=P1   SongName   M001-01   J=120   4/4
|---|   |---|   |---|
Tr1=play  Tr2=none
```

Takt

Pad-Songwiedergabe

Um einen Pad-Song wiederzugeben, schlagen Sie auf das Pad, das dem Pad-Song zugewiesen wurde. Die Wiedergabe hängt von den Einstellungen im Wiedergabe-Modus ab, die für das Pad vorgenommen wurden. Es gibt drei Wiedergabe-Modi, wie nachstehend abgebildet. Der Modus kann im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus über den Parameter TrgFunc eingestellt werden (Seite 29).

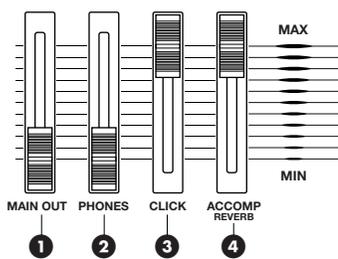
play (Abspielen): Die Wiedergabe beginnt, sobald Sie ein Pad anschlagen und stoppt, sobald Sie das Pad erneut anschlagen. Wenn Sie das Pad ein weiteres Mal anschlagen, dann beginnt die Wiedergabe am Songanfang.

chase (Verfolgen): Es wird genau ein Takt wiedergegeben, wenn Sie ein Pad anschlagen. Wenn Sie das Pad während der Wiedergabe erneut anschlagen, wird der nächste Takt wiedergegeben.

cutoff (Abschneiden): Diese Einstellung ist hilfreich, wenn Sie mehrere Pad-Songs mit einem einzelnen Schlag steuern wollen. In dieser Einstellung wird die Wiedergabe des Pad-Songs angehalten, sobald ein anderer Pad-Song getriggert wird. Um den Pad-Song in dieser Einstellung anzuhalten, d. h. ohne einen anderen Pad-Song zu triggern, schlagen Sie einfach auf das zugewiesene Pad.

Lautstärke anpassen

Mit den Schieberegler auf dem Bedienfeld können Sie die Lautstärke regeln.



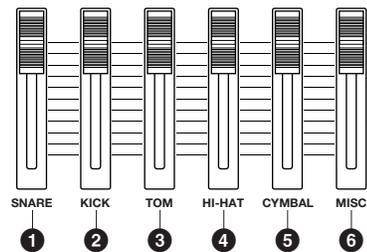
- 1 MAIN OUT:** Hiermit können Sie die Gesamtlautstärke des DXTREME steuern, die über die Buchsen OUTPUT L/R ausgegeben wird.
- 2 PHONES:** Regelt die Lautstärke, die über die Kopfhörerbuchse (PHONES) ausgegeben wird.
- 3 CLICK:** Regelt die Lautstärke des Metronom-Klicks.

4 ACCOMP Lautstärke:

Regelt die Lautstärke der Song-Parts, die nicht über MIDI-Kanal 10 ausgegeben werden. Beim Abspielen eines Drum Kits mit Songwiedergabe können Sie mit diesem Schieberegler die Gesamtlautstärke der Begleitung steuern.

Lautstärke für einzelne Rhythmus-Sounds anpassen

Sie können die Lautstärke für einzelne Drum-Sounds regeln, beispielsweise für Snare und Kick-Drums, Toms, Hi-Hat, Becken usw. Diese Funktion ist insbesondere bei Live-Aufführungen und bei der Aufnahme sehr hilfreich.

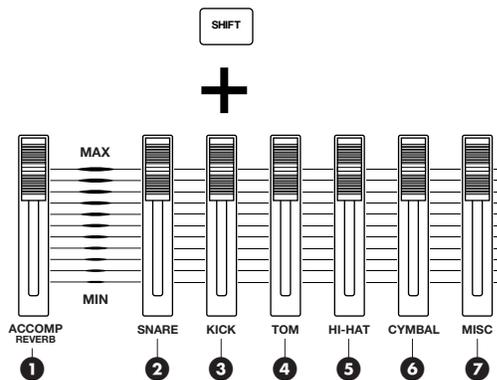


- 1 SNARE:** Steuert die Lautstärke der Snare Drum.
- 2 KICK:** Steuert die Lautstärke der Kick Drum.
- 3 TOM:** Regelt die Lautstärke der Toms.
- 4 HI-HAT:** Regelt die Lautstärke der Hi-Hats.
- 5 CYMBAL:** Regelt die Lautstärke des Beckens.
- 6 MISC:** Regelt die Gesamtlautstärke der Rhythmus-Sounds, die oben nicht aufgeführt sind.

Hall steuern

Sie können den Hall-Anteil (Systemeffekt) regeln, den Sie auf eine Drum anwenden wollen. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt und verschieben Sie den zugehörigen Schieberegler. Bevor Sie diese Funktion jedoch benutzen können, müssen Sie zunächst die Schieberegler zum Steuern des Hall-Effekts einstellen. Sie können diese Einstellung im Utility-Modus auf der Seite [UT 4] vornehmen (Seite 72).

Weitere Informationen über Hall-Typen und – Einstellungen finden Sie auf Seite 54.



1 Umschalttaste + ACCOMP/REVERB:

Regelt den Master Return Level (die Lautstärke des Hallrückwegs) für den Hall-Effekt. Wenn Sie diesen Schieberegler in die Maximalstellung bringen, ergibt sich der Return Level, der im Drum-Kit-Effect-Edit-Modus auf der Seite [Reverb] für den Parameter RevRetrn eingestellt wurde (Seite 54).

2 Umschalttaste + SNARE:

Regelt den Hall-Sendepiegel für die Snare Drum.

3 Umschalttaste + KICK:

Regelt den Hall-Sendepiegel für die Kick Drum.

4 Umschalttaste + TOM:

Regelt den Hall-Sendepiegel für die Toms.

5 Umschalttaste + HI-HAT:

Regelt den Hall-Sendepiegel für die Hi-Hats.

6 Umschalttaste + CYMBAL:

Regelt den Hall-Sendepiegel für das Becken.

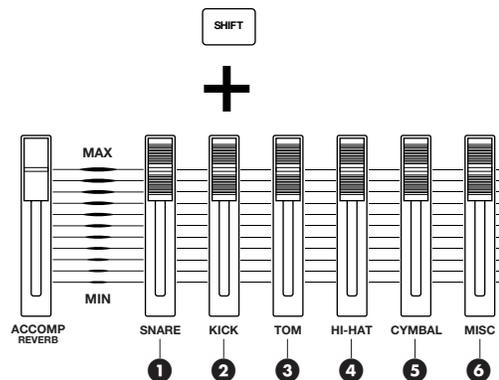
7 Umschalttaste + MISC:

Regelt den Gesamtsendepiegel für die Hall-Effekte der Rhythmus-Sounds, die oben nicht aufgeführt sind.

Regeln der Einzelausgänge 1 bis 6

Sie können die Lautstärken (Pegel) einstellen, mit denen die Signale der einzelnen Drums zu den Einzelausgängen gesandt werden. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt, und bewegen Sie den zugehörigen Schieberegler. Bevor Sie diese Funktion jedoch benutzen können, müssen Sie zunächst die Schieberegler zum Steuern der Pegel für die Einzelausgänge einstellen. Sie können diese Einstellung im Utility-Modus auf der Seite [UT 4] vornehmen (Seite 72).

Die Zuweisung der einzelnen Drum-Voices an die Einzelausgänge kann im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus über die Seite [VOICE6] vorgenommen werden (Seite 48).



1 Umschalttaste + SNARE:

Regelt den Ausgangspegel für den Einzelausgang 1.

2 Umschalttaste + KICK:

Regelt den Ausgangspegel für den Einzelausgang 2.

3 Umschalttaste + TOM:

Regelt den Ausgangspegel für den Einzelausgang 3.

4 Umschalttaste + HI-HAT:

Regelt den Ausgangspegel für den Einzelausgang 4.

5 Umschalttaste + CYMBAL:

Regelt den Ausgangspegel für den Einzelausgang 5.

6 Umschalttaste + MISC:

Regelt den Ausgangspegel für den Einzelausgang 6.

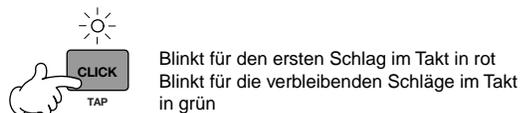
Informationen zum Tempo

Jedem Preset-Song wurde vorab ein geeignetes Ausgangstempo zugewiesen. Sie können die Ausgangstempo für diese Songs vorübergehend außer Kraft setzen (Seite 11). Sobald Sie aber den Song erneut vom Songanfang abspielen oder einen anderen Song auswählen, werden die voreingestellten Tempi wieder in Kraft gesetzt. Es ist auch möglich, ein anderes Tempo einzustellen. Dazu müssen Sie die Tempo-Voreinstellung für die Songs deaktivieren (Seite 79).

Klick (Metronom)

Sie können den Metronom-Klick aktivieren, indem Sie auf die Taste CLICK drücken. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Song läuft oder gestoppt ist.

1. Drücken Sie auf die Taste CLICK, damit die Wiedergabe des Metronom-Klicks mit dem aktuellen Song-Tempo gestartet wird. Die LED-Anzeige über der Taste blinkt ebenfalls mit diesem Tempo.



2. Drücken Sie erneut auf die Taste CLICK, damit der Metronom-Klick angehalten wird.

HINWEIS Wenn Sie während der Songwiedergabe auf die Taste CLICK drücken, ertönt das Klicken im Takt mit dem Song.

Anpassen der Klick-Lautstärke

Sie können die Lautstärke für das Klicken mit dem Schieberegler CLICK einstellen. Siehe Seite 14.

Anpassen des Klick-Tempos

Sie können das Tempo für das Metronom wechseln, indem Sie das aktuelle Tempo anpassen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Song läuft oder gestoppt ist. Siehe Seite 11.

Einstellen des Klick-Schlags

Sie können das Taktmaß für den Metronom-Klick wechseln. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Song wiedergegeben wird oder angehalten ist. Siehe Seite 12.

Einstellen des Klick-Timings

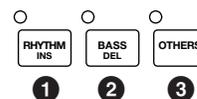
Sie können den Schlag für den Metronom-Klick wechseln. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Song läuft oder gestoppt ist. Siehe Seite 12.

HINWEIS Sie können die Einstellungen für den Sound und die Ausgabe des Metronom-Klicks im Utility-Modus auf der Seite [UT 13] ändern (Seite 77).

Song stummschalten

Mit den Tasten Mute auf dem Bedienfeld können Sie die Wiedergabe von Rhythmus, Baß oder Begleitung ein- und ausschalten. Sie können beispielsweise den Rhythmus-Part stummschalten und mit den Pads einen eigenen Rhythmus spielen oder nur den Baßpart begleiten.

Wenn über eine der folgenden Tasten die LED-Anzeige leuchtet, bedeutet dies, daß der zugehörige Part abgespielt wird. Wenn die Anzeige erloschen ist, bedeutet dies, daß der entsprechende Part stummgeschaltet ist. Drücken sie auf die einzelnen Tasten, um die Stummschaltung ein- oder auszuschalten.



- 1 **RHYTHM:** Aktiviert oder deaktiviert die Stummschaltung für den Rhythmus-Part. Präziser formuliert wird der Kanal 10 am MIDI-Eingang und in der Songspur 1 stummgeschaltet. Die Wiedergabe der Spur 2 bleibt hiervon unberührt.

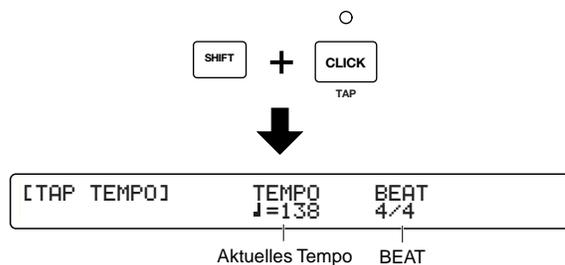
- 2 **BASS:** Aktiviert oder deaktiviert die Stummschaltung für den Bass-Part. Präziser formuliert wird der Kanal 3 am MIDI-Eingang und in den Songspuren 1 und 2 stummgeschaltet.

- 3 **OTHERS:** Aktiviert oder deaktiviert die Stummschaltung von Parts, die weder zu den Rhythmus- noch zu den Bass-Parts gehören. Präziser formuliert werden die Parts der MIDI-Kanäle 1, 2, 4 - 9 und 11 - 16 von eingehenden MIDI-Signalen und die Songspuren 1 und 2 stummgeschaltet.

Tap Tempo

Sie können das Tempo des DXTREME einstellen, indem Sie im gewünschten Tempo die Pads oder die Taste Sound anschlagen.

1. Geben Sie das Tempo ein, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und die Taste TAP (CLICK) drücken.



Im Tap-Tempo-Modus zeigt die LED-Anzeige das aktuelle Tempo an.

2. Stellen Sie mit dem Data-Regler unter dem BEAT-Parameter den Schlag (das Taktmaß) ein.

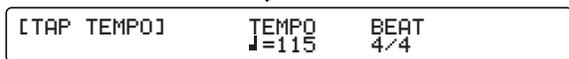
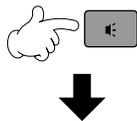
☐ **Einstellungen:** 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

3. Schlagen Sie ein Pad oder die Taste Sound mit einem gleichmäßigen Tempo an. Wenn Sie beispielsweise das Tap Tempo auf einen 4/4-Takt einstellen wollen, dann spielen Sie das Pad auf den Taktschlägen 1, 2, 3, 4 und auf dem 1. Schlag des nächsten Taktes.

Das Tempo wird automatisch auf das Timing eingestellt, mit dem Sie das Pad angeschlagen haben. Dabei zeigen die LED-Anzeige und der Tempo-Parameter in der Hauptansicht das Tempo an. Das Tempo wird in der Hauptansicht durch das Blinken angezeigt.

Bei einem 3/4-Takt müssen Sie das Pad auf die Schläge 1, 2, 3 und auf den 1. Schlag des nächsten Taktes anschlagen. Wenn Sie mit dem Spielen fortfahren, wird das Tempo am Anfang des nächsten Taktes aktualisiert. Bei einem 4/4-Takt wird das Tempo alle vier Schläge berechnet.

Falls Sie über einen bestimmten Zeitraum hinweg kein Pad anschlagen, wird der Tempozähler zurückgesetzt.



☐ **Erkennbarer Tempobereich:** 30 - 300

☐ **HINWEIS** Sie können das Tempo auch mit dem Data-Regler unter dem TEMPO-Parameter einstellen.

4. Drücken Sie die Taste ENTER/YES, damit das berechnete Tempo übernommen wird. Die Tempoanzeige hört auf zu blinken und leuchtet stetig.

5. Drücken Sie die Taste EXIT/NO, um den Tap-Tempo-Modus zu verlassen und zum Drum-Kit-Play-Modus zurückzukehren.

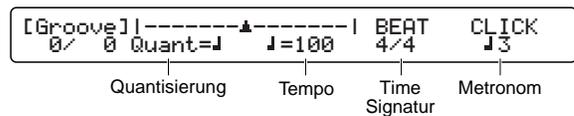
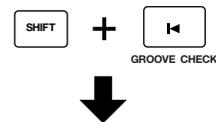
☐ **HINWEIS** Während einer Aufnahme oder im „Recording Standby“-Status kann die Funktion Tap Tempo nicht benutzt werden.

Groove Check

Wenn Sie Pads oder Drums zusammen mit einem Song oder Metronomklick abspielen, dann können Sie überprüfen, wie weit Sie gegebenenfalls aus dem Takt gekommen sind. Bestimmen Sie die Länge der Note; dieser Wert wird als Grundlage für die Genauigkeit Ihres Timings bis zu einem 1/96stel eines Viertels verwendet.

☐ **HINWEIS** Die Funktion Groove Check kann nur verwendet werden, wenn Sie einen Song abspielen oder wenn das Metronom läuft.

1. Sie wechseln in den Groove-Check-Modus, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und die Taste Groove Check drücken.



2. Stellen Sie den Wert für die Notenquantisierung ein. Die Notenlänge, die Sie hier festlegen, wird als Ausgangswert für das Groove-Check-Timing verwendet.

☐ **Einstellungen:** Für die Taktmaße 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 oder 15/8: Punktierete Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntelnote

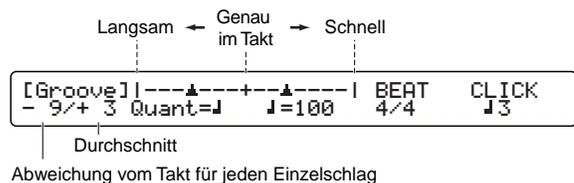
☐ **Für andere Taktmaße:**

Viertelnote, Viertelnoten-Triole, Achtelnote, Achtelnoten-Triole, Sechzehntelnote und Sechzehntelnoten-Triole

3. Stellen Sie gegebenenfalls das Tempo, das Taktmaß und das Metronom ein.

☐ **Einstellungen:** Es gelten die gleichen Einstellungen wie auf der Seite Drum Kit/Song. Siehe Seite 11.

4. Spielen Sie Ihre Pads oder Drums im Takt zum Song. Die Abweichung wird für jeden Schlag auf das Pad oder eine Drum sowohl als Zahlenwert als auch als Kurve dargestellt.



Abweichung des Timings für jeden

Einzelschlag: Die Abweichung vom Timing wird für jeden Schlag auf ein Pad oder eine Drum als eine Zahl zwischen -48 und +48 angezeigt. Diese Funktion ist nützlich, um den Groove eines bestimmten Instruments wie beispielsweise Snare oder Kick Drum zu messen. Ein negativer Wert zeigt an, daß Sie während des Spielens hinter dem Songtempo zurückbleiben; ein positiver Wert bedeutet, daß Sie dem Songtempo vorauslaufen. Ein Wert von Null bedeutet, daß Sie exakt im Takt spielen.

Durchschnitt: Die Abweichung vom Takt wird als Durchschnitt gemessen und mit einem Wert zwischen -48 und +48 angezeigt. Dies ist nützlich, um beim Spielen mit einem ganzen Drum Kit oder einem bestimmten Drum-Pattern den gesamten Groove zu messen. Ein negativer Wert zeigt an, daß Sie während des Spielens hinter dem Songtempo zurückbleiben; ein positiver Wert bedeutet, daß Sie dem Songtempo vorauslaufen. Ein Wert von Null bedeutet, daß Sie exakt im Takt spielen.

5. Drücken Sie die Taste EXIT/NO, um den Groove-Check-Modus zu verlassen und zum Drum-Kit-Play-Modus zurückzukehren.

Song-Aufnahme

Sie können Drum Kits und das Spiel auf einem Synthesizer als User-Songs U1 - U32 aufnehmen. Wie bereits früher erwähnt (Seite 12), besteht jeder Song aus zwei Sequenzspuren. Sie können beispielsweise auf der einen Spur das Spiel auf dem Schlagzeug-Set aufnehmen, auf der anderen Spur das Spiel auf einem MIDI-Synthesizer über MIDI IN. Aus diesem Grund ist es auch möglich, Drums und Begleitparts getrennt aufzunehmen. Sie können auf jeder Spur alle MIDI-Kanäle (1 bis 16) gleichzeitig aufnehmen. Dadurch wird alles auf einer einzigen Spur aufgenommen. Alternativ können Sie auch alles zu einem späteren Zeitpunkt mit der Funktion Song Job zu einer einzigen Spur zusammenmischen. Sie können Ihr Spiel in Echtzeit (Replace oder Overdub) oder Note für Note (Step) aufnehmen. Bei der Echtzeit-Aufnahme können Sie auch über den MIDI IN- oder den TO-HOST-Port, mehrere Kanäle mit MIDI-Daten von einem Sequenzer oder einem Computer (Seite 22, Abschnitt Grundlagen) gleichzeitig aufnehmen.

Aufnahmearten

1. Vor der Aufzeichnung (Seite 19)

1. Wählen Sie auf der Seite Drum Kit/Song die entsprechende User-Songnummer für die Aufzeichnung.
2. Stellen Sie für die Echtzeitaufzeichnung die Aufzeichnungsgeschwindigkeit und die Zeitkennung ein.

2. Aufnahmebereitschaft (Seite 19)

In den Song Record-Modus wechseln (Aufnahmebereitschaft)

1. Wählen Sie als Aufnahme-Modus Replace, OverDub oder Step.
2. Wählen Sie die Spur (Track 1 oder 2) aus, in die Sie aufzeichnen wollen.

3-A. Echtzeitaufzeichnung (für den Modus Replace oder OverDub) (Seite 20)

1. Anzahl der aufzuzeichnenden Takte:
Stellen Sie die Länge des Songs ein (d. h. die Anzahl der Takte), den Sie aufzeichnen wollen.
2. Legen Sie die Quantisierung fest:
Stellen Sie die minimale Notenlänge für die Echtzeitaufzeichnung ein.
3. Aufzeichnen:
Zeichnen Sie die Aufführung von Ihren Pads oder einem externen MIDI-Keyboard auf.

3-B. Einzelschritt-Aufzeichnung (Seite 21)

1. Legen Sie die Quantisierung fest:
Stellen Sie die minimale Notenlänge für die Einzelschritt-Aufzeichnung ein.
2. Aufzeichnen:
Geben Sie die Daten einzeln ein, während Sie den LCD-Hauptbildschirm mitverfolgen.

1. Vor der Aufnahme

Wählen Sie auf der Seite Drum Kit/Song (Seite 11) den User-Song (U1 - U32), zu dem Sie eine Aufnahme durchführen wollen, bevor Sie in den Song-Record-Modus wechseln. Bei einer Echtzeit-Aufnahme müssen Sie zuerst das Tempo und das Taktmaß einstellen. Dieses Tempo gilt als Ausgangswert für den Song. Da Sie diese Einstellung aber nach der Aufnahme ändern können, sollten Sie für das Tempo einen Ausgangswert einstellen, bei dem Sie unangestrengt spielen können.

HINWEIS Wenn Sie in den „Recording Standby“-Status wechseln, ohne daß Sie zuvor eine User-Songnummer festgelegt haben, wird automatisch die erste freie Songnummer verwendet.

Informationen zur Aufnahme von Voices und MIDI-Kanälen

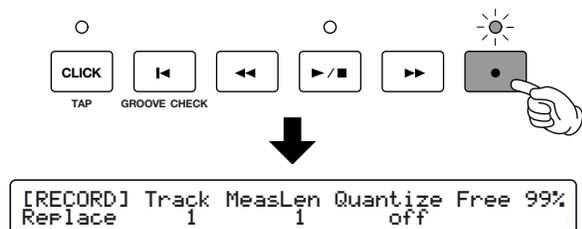
Wenn Sie Musik von einem externen Keyboard oder einem anderen externen Gerät aufnehmen wollen, vergewissern Sie sich, daß das Gerät korrekt an das DTXTREME angeschlossen ist und die MIDI-Übertragungskanäle den DTXTREME-Voices zugewiesen wurden.

Im Song-Job-Modus (Seite 61) können Sie unter 128 Keyboard-Voices aussuchen, die auf den Spuren 1 und 2 aufgenommen werden. Weitere Informationen über das Auswählen von Voices (Programmwechselnummer) finden Sie auf Seite 68.

2. Aufnahmebereitschaft

Sie können in den Song-Record-Modus wechseln, indem Sie auf die Taste Record drücken. Das Gerät befindet sich dann im „Recording Standby“-Status und ist aufnahmebereit. Die LED-Anzeige über der Taste Record leuchtet rot.

Wenn Sie die Taste Record erneut drücken, wird wieder die Seite Drum Kit/Song aufgerufen.



Legen Sie den Aufnahme-Modus und die Spur fest, während sich das Gerät im „Recording Standby“-Status befindet.

1. Aufnahme-Modus

Stellen Sie den Aufnahme-Modus ein.

Replace: Dies ist einer der Modi für die Echtzeitaufnahme von Drum Kits oder angeschlossenen MIDI-Synthesizern. Sie können eine bestimmte Anzahl von Takten einstellen, die aufgenommen werden sollen, oder Sie benutzen die Taste Start/Stop für den Anfang und das Ende der Aufnahme.

Overdub: Dies ist ein zweiter Modus für die Echtzeitaufnahme von Drum Kits oder angeschlossenen MIDI-Synthesizern. Im Overdub-Modus wird die Aufnahme wiederholt, sobald sie einen festgelegten Takt erreicht. Die neu hinzukommenden Daten werden zu den bereits vorhandenen Daten hinzuaddiert (d. h. gemischt).

Step: Geben Sie die Daten schrittweise in der festgelegten Auflösung ein. Der LCD-Hauptbildschirm dient dabei als Orientierungshilfe.

Einstellungen: Replace, OverDub und Step

2. Track

Wählen Sie die Spur (1 oder 2) aus, auf der Sie aufnehmen wollen.

Einstellungen: 1, 2

3. Verbleibender freier Speicherplatz

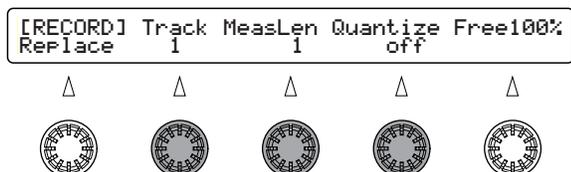
Zeigt die Größe des verbliebenen freien Speicherplatzes an. Damit können Sie die Datenmenge abschätzen, die noch aufgenommen werden kann.

Das folgenden Bedienungsschritte sind je nach Aufnahmemethode unterschiedlich. Informationen über die Aufnahme im Replace- und OverDub-Modus finden Sie unter „3-A. Echtzeitaufnahme“. Informationen über die Aufnahme im Einzelschritt-Modus finden Sie unter „3-B. Einzelschrittaufnahme“.

3-A. Echtzeitaufnahme

Sie können das Spiel auf Ihrem Schlagzeug-Set in Echtzeit aufnehmen. Das gleiche gilt für das Spiel auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboards.

Zunächst schalten Sie das Gerät aufnahmefähig und wählen die Zielspur, so wie bereits erwähnt (Seite 19). Anschließend stellen Sie die Anzahl der Takte und die Quantisierung ein.



1. Einstellen der Anzahl der Takte für die Aufnahme

Geben Sie die Anzahl der Takte an, die Sie aufnehmen wollen. Falls die Daten bereits in der anderen Spur aufgenommen wurden, ist die Länge des aktuellen Songs bereits bei der Aufnahme auf dieser Spur bestimmt worden. Stellen Sie für die geplante Aufnahme die Anzahl der Takte anhand der Länge des Songs ein.

Einstellbereiche: 1 - 999

2. Einstellen der Quantisierung

Stellen Sie die Quantisierung für die Aufnahme ein. Die Quantisierung bezieht sich auf die Korrektur des Timings der MIDI-Noten beim Spiel, damit die vorgegebene Notenauflösung erreicht wird. Wenn Sie beispielsweise die Quantisierung auf Achtelnoten setzen, dann werden die von Ihnen gespielten Noten präzise an Achtelnoten ausgerichtet, auch wenn Sie leicht aus dem Takt geraten sind. Die Notenlänge, die Sie hier angeben, ist der Quantisierungsgrad (d. h., die Auflösung, in der Ihr Spiel korrigiert wird). Grundsätzlich sollten Sie als Quantisierungsgrad den kürzesten Notenwert wählen, der in der von Ihnen gespielten Phrase oder dem Rhythmus benutzt wird. Wenn der Quantisierungsgrad auf „off“ (Aus) eingestellt ist, wird Ihr Spiel während der Aufnahme nicht korrigiert und die Aufnahme erfolgt mit einer Auflösung von einer 1/96-Viertelnote. Sie können das Timing Ihres Spiels auch nach der Aufnahme korrigieren, indem Sie die Quantisierungsfunktion nachträglich darauf anwenden.

Originaldaten



Quantisierung



Einstellungen: Aus, Viertelnote, Viertelnotentriole, Achtelnote, Achtelnotentriole, Sechzehntelnote, Sechzehntelnotentriole

HINWEIS Wenn Sie über bereits vorhandene Daten aufnehmen (Overdubbing), und Sie wählen einen Quantisierungsgrad, der größer ist, als der bereits vorhandene, werden die vorhandenen Daten erneut quantisiert.

3. Echtzeitaufnahme

Aufnahme starten

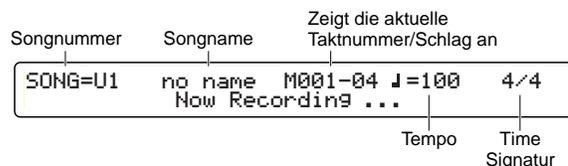
1. Drücken Sie die Taste Start/Stop. Es wird zwei Takte lang eingezählt und die Aufnahme beginnt.

Ihr Spiel wird immer als MIDI-Daten aufgenommen, solange Sie Pads anschlagen oder ein angeschlossenes MIDI-Keyboards spielen.

HINWEIS Falls die gewählte Spur bereits Daten enthält, und Sie drücken im Replace-Modus die Taste Record, erscheint die Meldung „Sequence data is not empty“ (Bereits Sequenzdaten vorhanden). Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], um in den „Recording Standby“-Modus zurückzukehren. Versuchen Sie, auf einer leeren Spur aufzunehmen.

HINWEIS Während des Einzählens und der Aufnahme blinkt die LED-Anzeige über der Taste CLICK.

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter SyncMode auf „external“ eingestellt haben, beginnt die Aufnahme, sobald am MIDI-IN- oder TO-HOST-Port eine Systemmeldung „Real-Time Start“ (Start der Echtzeitaufnahme) empfangen wird.



HINWEIS Falls Sie als Aufnahmemodus die Einstellung Overdubbing gewählt haben, und Sie schlagen bei gedrückter Taste BASS/DELETE ein Pad an, werden sämtliche Instanzen der zugehörigen MIDI-Notennummer gelöscht.

Beenden der Aufnahme

2. Um die Aufnahme zu beenden und auf die Seite Drum Kit/Song zurückzukehren, drücken Sie erneut die Taste Start/Stop.

HINWEIS Falls Sie das Instrument während der Aufnahme ausschalten, gehen sämtliche User-Songdaten verloren.

HINWEIS Sie können Ihre aufgenommenen Daten im Song-Job-Modus bearbeiten (Seite 61).

3-B. Einzelschritt-Aufnahme

Sie können die Daten einzeln eingeben und auf dem LCD-Hauptbildschirm mitverfolgen.

Zunächst schalten Sie das Gerät aufnahmefähig und wählen die gleiche Zielspur, so wie bereits erwähnt (Seite 19). Anschließend stellen Sie die Anzahl der Takte und die Quantisierung ein.



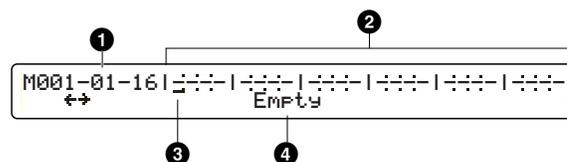
1. Einstellen der Quantisierung

Stellen Sie die Quantisierung für die Einzelschritt-Aufnahme ein. Der hier eingestellte Wert für die Quantisierung entspricht der kleinsten Notenlänge, die eingegeben werden kann. Wenn Sie beispielsweise den Quantisierungsgrad auf Viertelnoten einstellen, dann müssen Sie für einen Zeitpunkt mindestens eine Viertelnote eingeben. Wenn Sie den Quantisierungsgrad hingegen auf Achtelnoten einstellen, dann müssen Sie für einen Zeitpunkt mindestens eine Achtelnote eingeben.

Einstellungen: Viertelnote, Viertelnotentriole, Achtelnote, Achtelnotentriole, Sechzehntelnote, Sechzehntelnotentriole

2. Einzelschritt-Aufnahme

1. Drücken Sie die Taste Start/Stop. Die Displayanzeige für die Dateneingabe wird angezeigt. Falls bis dahin noch keine Daten eingegeben wurden, wird ein leerer Dateneingabebereich angezeigt (siehe nachfolgende Abbildung).



HINWEIS Falls bereits Daten vorhanden sind, werden sie durch das Symbol ● dargestellt.

1 Takt/Schlag/Clock

Zeigt die aktuelle Eingabeposition (Cursor) an.

2 Datenbereich

Die eingegebenen Daten werden durch das Symbol ● dargestellt. Jeder Takt wird durch eine senkrechte Linie geteilt. Die angezeigte Auflösung hängt sowohl von der Notenlänge als auch vom Quantisierungsgrad ab.

3 Cursor

Bewegt den Cursor auf die Position, an der die Daten eingegeben werden sollen. Die Schrittweite, um die Sie den Cursor bewegen können, ist die gleiche wie die Notenlänge, die Sie für den Quantisierungsgrad eingestellt haben.

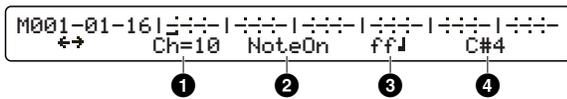
4 Empty (Leer)

An der aktuellen Position sind keine Daten vorhanden. Sie können hier ein neues Event eingeben.

2. Sie können die Eingabeposition für die Daten mit dem Datenregler ändern, der dem Cursor zugeordnet ist. Wenn die Position den Eintrag „Empty“ enthält, können Sie ein neues Noten-Event eintragen.

HINWEIS Falls Sie den Cursor auf eine Position bewegen, die bereits Daten enthält (erkennbar an dem Symbol ●) werden die Daten angezeigt, die zu dieser Position gehören. Wie Sie die Daten ändern oder ein neues Noten-Event einfügen können, erfahren Sie in der nachfolgenden Spalte.

3. Wenn Sie die Taste RHYTHM/INSERT drücken, werden die für das Event verfügbaren Parameter im LCD-Hauptbildschirm angezeigt.



1 Ch= (MIDI-Kanal)

Stellt den MIDI-Kanal für das einzugebende Event ein.

2 Event-Typ

Stellt den Typ für das Event ein. Die Anzeige blinkt so lange, bis Sie einen der folgenden Typen eingegeben haben.

Events: NoteOn (MIDI Note An), PC (Programmwechsel), CC (Steuerungsänderung), Pbind (Pitchbending), ChAfter (Kanal-Nachanschlag), Tempo (Tempowechsel), PolyKey (Polyphoner Tastendruck)

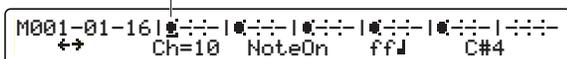
3 4 Event-Parameter

Die verfügbaren Parameter hängen von dem gewählten Typ ab.

HINWEIS Die Zeitkennung dient nur der Information und kann hier nicht bearbeitet werden.

4. Wählen Sie mit dem Datenregler, der „Ch= (Kanal)“ zugeordnet ist, den MIDI-Kanal für das Event.
5. Wählen Sie mit dem Datenregler, der dem Event-Typ zugeordnet ist, den gewünschten Event-Typ für die Eingabe und stellen Sie dann die benötigten Parameter ein.
6. Um das ausgewählte Event an der aktuellen Cursorposition einzufügen, drücken Sie die Taste ENTER/YES. Das Event wird durch das Symbol ● dargestellt.

Dargestelltes Ereignis



7. Sie können die nächste Eingabeposition für die Daten mit dem Datenregler auswählen, der dem Cursor zugeordnet ist.
8. Wiederholen Sie gegebenenfalls die obengenannten Schritte 3 bis 6, um weitere Events einzugeben.

Um die Einzelschritt-Aufnahme zu beenden, drücken Sie erneut die Taste Start/Stop. Die Bildschirmanzeige kehrt wieder auf die Seite Drum Kit/Song zurück.

Ändern oder Löschen von Events

Um die Parameter-Werte für ein Event zu ändern, bewegen Sie den Cursor auf die Position, die das Event enthält. Ändern Sie dann den Wert mit dem Datenregler, der dem Parameter zugeordnet ist. Die Parameterwerte blinken solange, bis Sie die Taste ENTER/YES drücken, um den neuen Wert zu übernehmen.

Um den Event-Typ zu ändern, bewegen Sie den Cursor auf die Position mit dem Event, das Sie ändern wollen. Drücken Sie dann die Taste BASS/DELETE. Das Event wird gelöscht und die Position mit „Empty“ markiert. Fahren Sie mit Schritt 3 oben fort, um an der Position ein neues Event zu erstellen.

Falls Sie an der gleichen Position ein anderes Event als ein existierendes Event hinzufügen wollen, bewegen Sie den Cursor auf die entsprechende Position und drücken Sie die Taste RHYTHM/INSERT. Von hier ab ist das Verfahren mit dem Verfahren zur Eingabe eines neuen Events identisch, so wie ab Schritt 4 beschrieben. Beispielsweise können Sie ein Controller-Event oder ein Tempowechsel-Event an der Position eines bestehenden MIDI-Noten-Events einfügen. Wenn sich an der gleichen Stelle mehrere Events befinden, können Sie mit dem Datenregler, der dem Cursor zugeordnet ist, die Events an dieser Position der Reihe nach anzeigen.

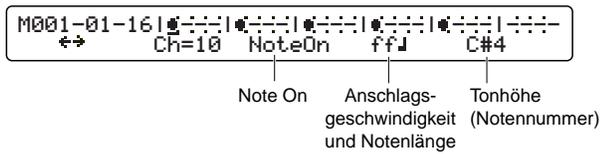


Events

Für die Einzelschritt-Aufnahme stehen die folgenden Events und Event-Parameter zur Verfügung.

NoteOn (MIDI Note On)

Diese Basisinformation wird jedesmal erzeugt, wenn Sie eine Note auf einem Keyboard spielen oder ein Drum Pad anschlagen. Das Event „Note On“ enthält Informationen darüber, welche Note gespielt und wie die Note angeschlagen wurde. Sie können hier Informationen über die Tonhöhe (Notennummer), die Stärke, mit der die Note gespielt wurde („Velocity“ bzw. Anschlagstärke) und die Dauer, wie lange die Note ausgehalten wurde (Notenlänge), eingeben.



Anschlagstärke und Notenlänge: Stellt die Stärke und Länge des Note-On-Events ein.

Einstellungen:

Anschlagstärke: pp (pianissimo), p (piano), mp (mezzo piano), mf (mezzoforte), f (forte) und ff (fortissimo)

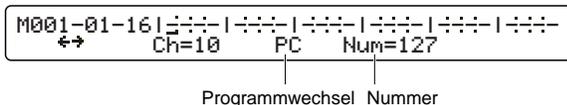
Notenlänge: Ganze Note, Halbe Note, Punktierte Viertelnote, Viertelnote, Viertelnotentriole, Punktierte Achtelnote, Achtelnote, Achtelnotentriole, Punktierte Sechzehntelnote, Sechzehntelnote, Sechzehntelnotentriole, Zweiunddreißigstelnote

Tonhöhe (Notennummer): Stellt die Tonhöhe des Note-On-Events ein. Für MIDI werden die Tonhöhen als Notennummern (0 - 127) in Halbtonschritten angegeben. Wenn Sie beispielsweise auf dem Keyboard die Note C (C3) spielen, dann wird die Notennummer 60 übermittelt. Für Drum Kits werden die verschiedenen Drum Voices einzelnen Notennummern zugewiesen.

Einstellungen: C-2 (0) – C3 (60) – G8 (127)

PC (Programmwechsel)

Diese Information wird dazu verwendet, um ein Soundprogramm (Voice) auszuwählen. Hierfür wird lediglich die zugehörige Zahl zwischen 1 und 128 angegeben. Sie können ein Multipart-Ensemble realisieren, indem Sie für jeden MIDI-Kanal im Song einen anderen Programmwechsel eingeben.



Num= (Nummer): Stellt die Programmnummer ein.

Einstellungen: 1 - 128

CC (Control Change)

Diese Events steuern die Effekte und Lautstärkepegel. Sie können dazu benutzt werden, die Ausdrucksstärke beim Spielen zu steigern. Mit den Controllern Nr. 0 bis 127 können eine Vielzahl von Parametern gesteuert werden. Einige der am häufigsten benötigten Controller sind nachfolgend aufgeführt.

Controller Nr. 001 Modulation:

Steuert die Effekttiefe, beispielsweise des Vibrato.

Controller Nr. 007 Volume:

Steuert die Lautstärke.

Controller Nr. 010 Panorama:

Verschiebt die Position des Sounds im Stereo-Klangbild nach links oder rechts.

Controller Nr. 011 Expression:

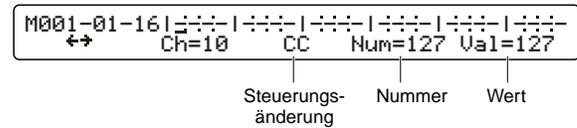
Steuert die Lautstärke für den Ausdruck. Wird üblicherweise über einen Fußschweller gesteuert.

Control Nr. 064 Hold 1:

Hält eine gespielte Note aus. Dieser Effekt entspricht dem Dämpferpedal an einem Klavier.

Control Nr. 091 Reverb Depth:

Steuert das Ausmaß des Hall-Effekts, der auf einen Sound aus dem MIDI-Klangerzeuger angewandt wird.



Num= (Nummer): Stellt die Controller-Nummer ein.

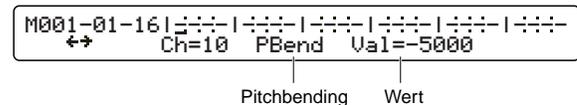
Einstellungen: 0 - 127

Val= (Wert): Stellt den ausgewählten Controller-Wert ein.

Einstellungen: 0 - 127

Pbend (Pitchbending)

Diese Information ist mit der Information identisch, die beispielsweise von einem Synthesizer usw. übertragen wird, wenn Sie das Pitch-Rad bewegen.



Val= (Wert): Stellt das Ausmaß der Tonhöhenbeugung ein.

Einstellungen: -8192 – 0 (normale Tonhöhe) - 8192

ChAfter (Channel Aftertouch)

Diese Information ist mit der Information identisch, die beispielsweise übertragen wird, wenn Sie einen Druck auf die Taste ausüben, bevor Sie sie wieder loslassen. Sie können damit den Klang des Sounds beeinflussen.

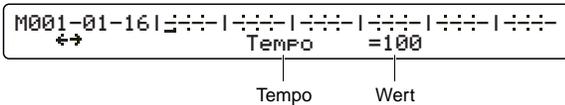


Val= (Wert): Stellt den Anteil des Channel Aftertouch ein.

Einstellungen: 0 - 127

Tempo (Tempowechsel)

Diese Information wird benutzt, um das Tempo eines Songs zu ändern. Normalerweise wird das Tempo für einen Song am Songanfang festgelegt. Mit diesen Tempowechsel-Daten können Sie das Tempo auch während der Songwiedergabe ändern.

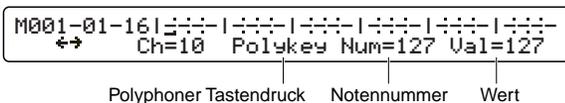


Val= (Wert): Stellt das neue Tempo ein.

Einstellungen: 30 - 300

PolyKey (Polyphoner Tastendruck)

Diese Information ist identisch mit der Information, die übertragen wird, wenn Sie einen Druck auf eine Taste ausüben, bevor Sie die Taste wieder loslassen. Im Gegensatz zu dem bereits erwähnten Channel Aftertouch kann mit unterschiedlichem Druck der Finger ein Aftertouch-Wert für jede einzelne Taste übertragen werden.



Num= (Notennummer): Stellt die Notennummer ein, für die der polyphone Tastendruck aktiviert werden soll.

Einstellungen: 0 - 127

Val= (Wert): Stellt die Höhe des erzeugten Druckes ein, der von der Notennummer (Num=) erzeugt wird.

Einstellungen: 0 - 127

HINWEIS Der interne Klangerzeuger des DTEXTREME reagiert nicht auf polyphonen Tastendruck oder Channel-Aftertouch-Nachrichten.

Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus

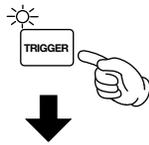
In diesem Modus verfügen Sie über eine Vielzahl von Parametern, die zur Umwandlung des Triggersignals in ein MIDI-Signal benötigt werden. Angefangen mit der Anpassung der Empfindlichkeit für Pads und Sensoren bis hin zur Zuweisung der Drum-Voices an die einzelnen Triggereingänge und so weiter.

Sie können Ihre eigenen Drum Kits erstellen oder vorhandene Presets- oder User-Drum Kits bearbeiten, so daß neue Drum Kits entstehen. Die von Ihnen erstellten Drum Kits können Sie anschließend als User-Drum Kits (U1 bis U40) speichern.

HINWEIS Wenn Sie ein anderes Drum Kit auswählen, ohne daß Sie Änderungen zuvor gespeichert haben, gehen alle Änderungen verloren.

In den Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus wechseln

Drücken Sie die Taste TRIGGER.



[TrgSens1]	Type	Gain	Curve
Input=1	RH	32	3_-----

HINWEIS Wählen Sie zunächst im Drum-Kit-Play-Modus das Drum Kit aus, das Sie bearbeiten wollen. Sobald Sie in den Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus wechseln, wird die ausgewählte Drum Kit-Nummer in der LED-Anzeige angezeigt.

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter JumpRecnt auf der Seite [UT 5] auf „on“ (ein) eingestellt haben, wird die zuletzt von Ihnen bearbeitete Parameterseite aufgerufen, sobald Sie in den Edit-Modus wechseln. Falls der Parameter auf „off“ (aus) eingestellt ist, wird die erste Parameterseite aufgerufen. Weitere Informationen über den Parameter JumpRecnt finden Sie auf Seite 73.

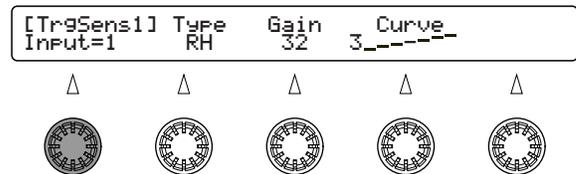
Parameter-Seiten und Bedienungsgrundlagen im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus

In diesem Modus sind die Triggerfunktionen des DTXTREME enthalten. Der Modus besteht aus 18 Seiten. Diese Seiten enthalten Einstellungen für die einzelnen Pad-Eingänge sowie allgemeine Einstellungen, die für alle Pad-Eingänge gelten.

1. Drücken Sie die Tasten ▲ und ▼, um die Seite mit den Parametern auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.

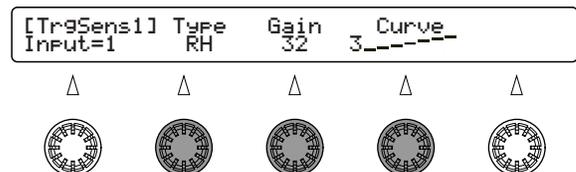


2. Wählen Sie zuerst die Eingänge 1 bis 16. Stellen Sie für jeden Eingang die Parameter ein. Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.



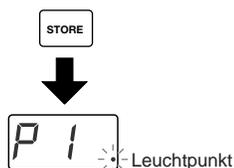
HINWEIS Dieser Schritt kann ausgelassen werden, falls Sie Common-Parameter benutzen, die nicht nur auf einzelne Eingänge beschränkt sind.

3. Drehen Sie den jeweils einem Parameter zugeordneten Datenregler, um den Wert direkt einzugeben.



HINWEIS Wenn Sie beim Drehen die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, werden die Werte in größeren Schritten geändert.

4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um die nötigen Parameter einzustellen.
5. Wenn Sie alle Parameter eingestellt haben, dann drücken Sie die Taste STORE, um das Drum Kit zu speichern. Weitere Informationen über die Funktion STORE finden Sie auf Seite 83.



HINWEIS Sobald Sie in diesem Modus die erste Änderung vorgenommen haben, leuchtet auf der rechten Seite der LED-Anzeige ein Punkt auf. Dieser Punkt zeigt an, daß Sie Veränderungen vorgenommen haben, die noch nicht gespeichert wurden. Beachten Sie, daß sämtliche Änderungen, die nicht gespeichert wurden, verlorengehen, sobald Sie ein anderes Drum Kit auswählen.

Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus

Eingangsparameter (Seite 26)

- [TrgSens1] Trigger Sense 1
- [TrgSens2] Trigger Sense 2
- [TrgSens3] Triggerempfindlichkeit 3
- [TrgFunc] Triggerfunktion
- [TrgMIDI1] Trigger MIDI 1
- [TrgMIDI2] Trigger MIDI 2
- [TrgMIDI3] Trigger MIDI 3
- [TrgRim] Trigger Rim (Rand)
- [TrgCopy1] Trigger Kopie 1
- [TrgCopy2] Trigger Kopie 2
- [MIDIEG] MIDI Hüllkurvengenerator

Einstellungen für den Fuß-Controller/Schalter (Seite 38)

- [FootCtrl1] Fuß-Controller 1
- [FootCtrl2] Fuß-Controller 2
- [FootSw1] Fußschalter 1
- [FootSw2] Fußschalter 2

Common-Parameter (Seite 40)

- [COMMON1] Common 1
- [COMMON2] Common 2
- [KitName] Kit-Name

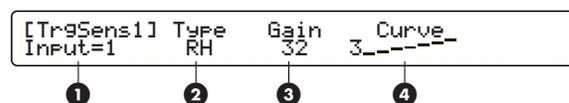
Funktionen der einzelnen Seiten

Eingangsparameter

Stellt die Parameter zum Triggern der Eingänge 1 bis 16 ein.

[TrgSens1] Trigger Sense 1

Sie können für jeden Triggereingang den Pad-Typ und den Gain (Verstärkung) einstellen. Durch die Auswahl des richtigen Pad-Typs erreichen Sie die optimalen Spieleigenschaften. Sie können auch die Kurve für die Anschlagempfindlichkeit einstellen, mit welcher Velocity der Eingang auf die Stärke Ihres Anschlags reagieren soll.



1 Input=

Wählt den Triggereingang aus.

Einstellungen: 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.

2 Type

Legt für jeden Eingang den Pad-Typ fest. In der nachfolgenden Liste sind die Pad-Typen aufgeführt, die Sie für die angeschlossenen Pads oder Triggermikrophone einstellen können.

Einstellungen: Wählen Sie für die Eingänge 1 bis 16 einen der folgenden Werte aus.

RH	Bei angeschlossenem RHP80, RHP100 oder RHP120(SD).
RH kick	Bei angeschlossenem KP120.
TP	Bei angeschlossenem TP60, TP80 oder TP80S.
KP	Bei angeschlossenem KP60, KP80 oder KP80S.
PCY	Bei angeschlossenem PCY60, PCY80 oder PCY80S.
BP	Bei angeschlossenem BP80.
DT Snare	Bei der Verwendung von DT Trigger Pickups mit Snare.
DT HiTom	Bei der Verwendung von DT Trigger Pickups mit kleinem TOM.
DT LoTom	Bei der Verwendung von DT Trigger Pickups mit großem TOM.
DT kick1	Bei der Verwendung von DT Trigger Pickups mit kleiner Bass Drum.
DT kick2	Bei der Verwendung von DT Trigger Pickups mit großer Bass Drum.

3 Gain

Legt für jeden Eingang den Gain (Verstärkung) fest, nachdem Sie den Typ eingegeben haben. Je größer der hier eingestellte Wert ist, desto empfindlicher reagiert das Pad.

Einstellungen: 0 - 63

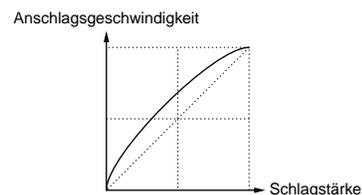
4 Curve

Legt für jeden Eingang die Velocity-Kurve (Dynamik) fest. Die Velocity-Kurve bestimmt die Änderung des Ausgangspegels in Abhängigkeit zur Stärke des Anschlags, mit dem das Pad angeschlagen wird. Die Level-Parameter auf der Seite [TrgSens2] (Seite 28) stehen hiermit in Verbindung.

Einstellungen: Wählen Sie für die Eingänge 1 bis 16 einen der folgenden Werte aus.

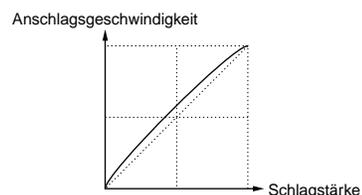
Curve 1 (loud2)

```
[TrgSens1] Type   Gain  Curve_
Input=16   RH    32   1_
```



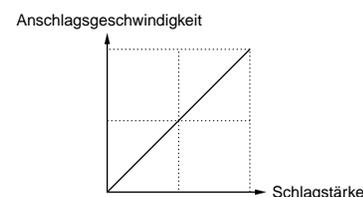
Curve 2 (loud1)

```
[TrgSens1] Type   Gain  Curve_
Input=16   RH    32   2_
```



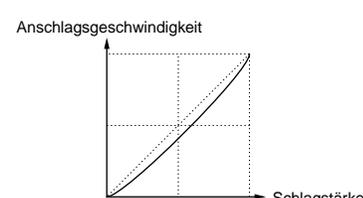
Curve 3 (normal)

```
[TrgSens1] Type   Gain  Curve_
Input=16   RH    32   3_
```



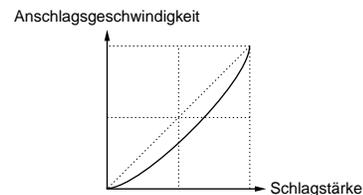
Curve 4 (hard1)

```
[TrgSens1] Type   Gain  Curve_
Input=16   RH    32   4_
```



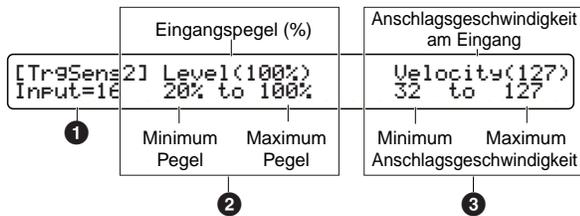
Curve 5 (hard2)

```
[TrgSens1] Type   Gain  Curve_
Input=16   RH    32   5_
```



[TrgSens2] Trigger Sense 2

Stellt für die einzelnen Eingänge den Pegel- und Anschlagbereich ein. Der Pegelbereich legt die maximalen und minimalen Eingangspegel fest. Der Anschlagbereich legt den Ausgangsbereich für die Anschlagstärke entsprechend dem Pegelbereich fest. Diese Einstellungen bestimmen gemeinsam die Lautstärke, die erklingt, wenn das Pad mit einer bestimmten Stärke (Eingangspegel) angeschlagen wird.



① Input=

Wählt den Triggereingang aus.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.

② Level

Legt für jeden Eingang die maximalen und minimalen Eingangspegel fest. Die Werte für die Anschlagstärke werden entsprechend diesen Einstellungen ausgegeben. Falls das Eingangssignal den hier eingestellten Maximalpegel überschreitet, wird die maximale, im Velocity-Parameter eingestellte Anschlagstärke ausgegeben. Falls das Eingangssignal den hier eingestellten Minimalpegel unterschreitet, wird kein Sound ausgegeben. Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird der Eingangspegel als prozentualer Wert rechts neben Level angezeigt.

□ **Einstellungen:** Minimalpegel: 0 - 99
Maximalpegel: 1 - 100

HINWEIS Eine Erläuterung über den Zusammenhang zwischen Eingangspegel und Anschlagstärke finden Sie im nachfolgenden Kasten.

③ Velocity

Legt für jeden Eingang die maximale und die minimale Anschlagstärke fest. Diese Einstellungen bestimmen gemeinsam die maximalen und minimalen Pegelinstellungen, die den Ausgangspegel für einen einzelnen Sound ausmachen. Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird der Wert für die Ausgangs-Velocity rechts neben Velocity angezeigt. Falls Sie beispielsweise eine hohe minimale Velocity einstellen, erklingt der Sound auch dann noch mit großer Lautstärke, wenn Sie das Pad nur ganz sacht anschlagen. Bedenken Sie jedoch, daß Sie hierdurch auch den Dynamikbereich und damit die Ausdrucksstärke des Sounds verringern.

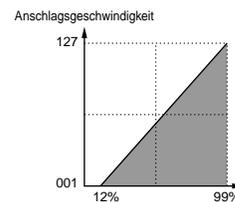
HINWEIS Eine Erläuterung über den Zusammenhang zwischen Eingangspegel und Anschlagstärke finden Sie im nachfolgenden Kasten.

□ **Einstellungen:** Minimale Velocity: 0 - 126
Maximale Velocity: 1 - 127

Zusammenhang zwischen Velocity-Kurve, Eingangspegel und Velocity-Wert

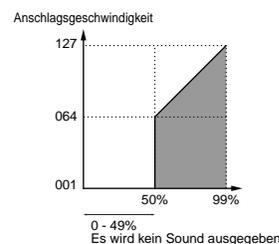
Beispiel 1

In der nachstehenden Abbildung geben die Velocity-Werte die Ausgangspegel für Eingangspegel zwischen 12% und 99% wieder. Für einen Eingangspegel von 12% beträgt der Velocity-Wert 001. Für einen Eingangspegel von 99% beträgt der Velocity-Wert 127.



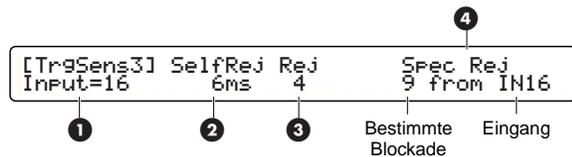
Beispiel 2

In der nachstehenden Abbildung geben die Velocity-Werte die Ausgangspegel für Eingangspegel zwischen 50% und 99% wieder. Für einen Eingangspegel von 50% beträgt der Velocity-Wert 064. Für einen Eingangspegel von 99% beträgt der Velocity-Wert 127. Falls der Eingangspegel zwischen 00% und 49% liegt, wird kein Sound ausgegeben und der Velocity-Wert ist „0“.



[TrgSens3] Trigger Sense 3

Sie können Doppelauslösungen (Double Triggering) von Noten und ein Übersprechen (Sound-Überlappungen) verhindern.



1 Input=

Wählt den Triggereingang aus.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.

2 SelfRej (Selbstrejektion)

Hiermit können Sie Doppelauslösungen verhindern. Falls die selbe Note fast gleichzeitig zweimal hintereinander gespielt wird, kann die Auslösung des zweiten Anschlags automatisch für die Dauer eines hier angegebenen Zeitraums stummgeschaltet werden. Je größer der eingegebene Wert ist, desto länger ist der Zeitraum für die Stummschaltung.

□ **Einstellungen:** 6ms (Millisekunden), 12ms, 24ms, 37ms, 50ms, 75ms, 100ms, 125ms, 200ms, 500ms, 1.0s (Sekunden), 1.5s, 2.0s, 2.5s, 3.0s, 3.5s, 4.0s, 4.5s, 5.0s, 5.5s, 6.0s, 6.5s, 7.0s, 7.5s, 8.0s, 8.5s, 9.0s, 9.5s und 10.0s.

3 Rej (Rejektion)

Hiermit können Sie Doppelauslösungen oder ein Übersprechen verhindern, das von Pads oder Drums verursacht wird, die an anderen Eingängen angeschlossen sind. Falls eine Note fast gleichzeitig hintereinander getriggert wird, erklingt kein Sound, wenn der Eingangspegel unter dem hier eingestellten Wert liegt.

□ **Einstellungen:** 0 (Keine Rejektion) - 9

4 Spec Rej (Spezifische Rejektion)

Hiermit können ein Übersprechen verhindern, das von einem Pad oder Drum verursacht wird, das an einen bestimmten Eingang angeschlossen ist. Falls eine Note fast gleichzeitig hintereinander an diesem Eingang getriggert wird, erklingt kein Sound, wenn der Eingangspegel unter dem hier eingestellten Wert liegt. Sie können den Eingang mit dem rechten Datenregler wählen.

□ **Einstellungen:** Eingang: 1 - 16
0 (Keine Rejektion) - 9

[TrgFunc] Triggerfunktion

Stellt für jeden Triggereingang die Funktion ein. Die Pads können als normale Drum-Pads, zur Wiedergabe von Songs oder zum Ein- und Ausschalten des Metronoms eingestellt werden.



1 Input=

Wählt den Triggereingang aus.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.

2 Func

Legt die Funktion für die an den einzelnen Eingängen angeschlossenen Pads fest. Die folgenden Funktionen stehen zur Verfügung. Wenn die Funktion „padsong“ ausgewählt ist, (Erklärung siehe weiter unten), können Sie die Parameter Song, Repeat und Mode verwenden.

normal: Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird ein Sound ausgegeben und ein MIDI-Signal übertragen.

padsong: Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird ein Song wiedergegeben. Für diese Einstellung können Sie außerdem auch noch die Parameter Song, Repeat und Mode einstellen.

HINWEIS Da mit einem Drum Kit maximal drei Pad Songs wiedergegeben werden können, wird das Symbol <---> anstelle von Song, Repeat und Modus ausgegeben, falls für die verschiedenen Eingänge bereits drei Pad-Songs ausgewählt wurden.

click: Beim Anschlagen eines Pads wird das Metronom ein- oder ausgeschaltet.

inc: Wenn Sie im Drum Kit-Modus ein Pad anschlagen, wird die Drum Kit-Nummer um 1 erhöht. Im Chain-Modus wird Step um den Wert 1 erhöht.

dec: Wenn Sie im Drum Kit-Modus ein Pad anschlagen, wird die Drum Kit-Nummer um 1 verringert. Im Chain-Modus wird Step um den Wert 1 verringert.

bypass: Mit dieser Funktion können Sie die Eingänge für alle anderen Pads aktivieren oder deaktivieren. Sie können mit einem Pad die gleiche Funktion ausführen wie mit dem Parameter TrgByps, den Sie auf der Seite [UT 6] im Utility-Modus finden.

strt/stp: Sobald Sie ein Pad anschlagen, wird die Wiedergabe des Hauptsongs gestartet oder gestoppt.

MIDI EG: Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird MIDI OUT über MIDI EG ausgegeben. Wählen Sie diese Funktion, wenn Sie MIDI-EG-Werte als Controller-Events senden möchten.

☐ **Einstellungen:** normal, padsong, click, inc, dec, bypass, strt/stp und MIDI EG

3 Song

Stellt den Pad-Song für die Wiedergabe ein. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Parameter Func auf „padsong“ eingestellt ist. Sie können einen beliebigen User-Song oder Preset-Song auswählen, nicht jedoch Songs von der Speicherkarte.

☐ **Einstellungen:** P1 - P31 (Demo-Songs), Q1 - Q67 (Übungs-Songs), R1 - R66 (Pad-Songs), U1 - U32 (User-Songs)

4 Repeat

Aktiviert oder deaktiviert die Endloswiedergabe für den Pad-Song. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Parameter Func auf „padsong“ eingestellt ist.

☐ **Einstellungen:** on (Endloswiedergabe aktiviert) und off (Endloswiedergabe deaktiviert)

5 Mode

Wechselt in den Song-Modus. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Parameter Func auf „padsong“ eingestellt ist. Die folgenden drei Modi stehen zur Verfügung.

play (Abspielen): Sobald Sie ein Pad schlagen, wird die Songwiedergabe gestartet. Wenn Sie das Pad erneut anschlagen, wird die Wiedergabe gestoppt. Wenn Sie das Pad erneut anschlagen, beginnt die Songwiedergabe von vorn.

chase (Verfolgen): Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird von dem Song ein einzelner Takt wiedergegeben. Wenn Sie das Pad erneut anschlagen, solange der Takt noch nicht zu Ende gespielt ist, wird der nächste Takt wiedergegeben.

cutoff (Abschneiden): Wenn Sie dabei nur ein einziges Pad benutzen, ist der Effekt der gleiche wie bei der normalen Wiedergabe. Wenn Sie während der Wiedergabe ein anderes Pad starten, stoppt der momentan wiedergegebene Song.

☐ **Einstellungen:** play (Abspielen), chase (Verfolgen), cutoff (Cutoff)

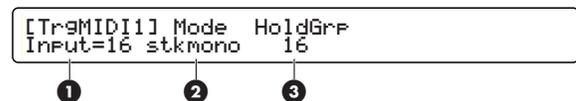
HINWEIS Ein Pad-Song kann nur die Songdaten von den MIDI-Kanälen 7, 8, 9 und 10 wiedergeben. Darüber hinaus werden die weiteren MIDI-Kanäle – wie bereits früher erwähnt – automatisch den anderen Kanälen zugewiesen, um Konflikte mit dem Hauptsong zu vermeiden.

Die Kanalnummern des ersten Pad-Songs in einem Drum Kit ergeben sich aus den ursprünglichen Kanalnummern minus vier. Wenn beispielsweise vor der erneuten Zuweisung die Kanäle mit den Kanalnummern 7, 8, 9 und 10 belegt waren, dann sind nach der Zuweisung die Kanäle mit den Kanalnummern 3, 4, 5 und 6 belegt. Die Kanalnummern des zweiten Pad-Songs in einem Drum Kit ergeben sich aus den ursprünglichen Kanalnummern plus vier. Wenn z. B. vor der erneuten Zuweisung die Kanäle mit den Kanalnummern 7, 8, 9 und 10 belegt waren, dann sind nach der Zuweisung die Kanäle mit den Kanalnummern 11, 12, 13 und 14 belegt. Die Kanäle 7 und 8 im dritten Pad-Song eines Drum Kits werden den Kanälen 15 und 16 zugewiesen, und die ursprünglichen Kanäle 9 und 10 werden den Kanälen 1 und 2 zugewiesen.

HINWEIS Weitere Informationen über die Wiedergabe von Pad-Songs finden Sie auf Seite 29.

[TrgMIDI1] Trigger MIDI 1

Legt für jeden Triggereingang die Parameter MIDI Key On fest.



1 Input=

Wählt den Triggereingang aus.

☐ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.

② Mode

Legt für jeden Eingang den Key-On-Modus fest. Der Key-On-Modus bestimmt, wie oft Mehrfachnoten gespielt werden. Die fünf Key-On-Modi enthalten Modi für das gleichzeitige Spielen aller Noten und für das aufeinanderfolgende Spielen von Noten. Dies ist nützlich, wenn Sie beispielsweise mehrere Voices überlagern oder Keyboard-Parts erstellen möchten.

stack: Die Notennummern 1st bis 6th werden gleichzeitig wiedergegeben.

alter: Wenn Sie ein Pad anschlagen, werden die Notennummern 1st bis 9th nacheinander gespielt.

stkmono: Die Notennummern 1st bis 6th werden gleichzeitig wiedergegeben und die vorangegangenen Noten werden unterdrückt.

altmono: Wenn Sie ein Pad anschlagen, werden die Notennummern 1st bis 9th nacheinander gespielt und die vorangegangenen Noten werden unterdrückt.

hold: Wenn Sie ein Pad anschlagen, werden die Notennummern 1st bis 6th gleichzeitig wiedergegeben. Wenn Sie das Pad erneut spielen, werden diese Noten unterdrückt.

HINWEIS Wenn Sie mit gedrücktem Rim-Schalter ein Pad spielen (beispielsweise TP80S oder PCY80S), werden die unterdrückten MIDI-Notennummern gespielt und dafür die Noten 1st bis 9th stummgeschaltet. Deshalb hat „stack“ die gleiche Wirkung wie „alter“, und „stkmono“ die gleiche Wirkung wie „altmono“.

HINWEIS Die Einstellung „stkmono“ oder „altmono“ ist insbesondere nützlich, wenn Sie Ihr Spiel auf einem externen Sequenzer aufzeichnen, da Sie mit diesen Einstellungen ein unnötiges Ablegen von Daten auf dem Stack-Speicher vermeiden können und somit Speicherplatz sparen.

Einstellungen: stack, alter, stkmono, altmono und hold

③ Hold Grp (Hold-Gruppe)

Legt die Hold-Gruppe für mehrere Triggereingänge fest, denen im Mode-Parameter (Key-On-Modus) der Wert „hold“ zugewiesen wurde. Mit der Einstellung Hold-Gruppe können Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt nur Noten von einem einzigen Pad gleichzeitig spielen. Wenn Sie mehreren Triggereingängen die gleiche Gruppennummer zuweisen und ein Pad aus dieser Gruppe spielen, werden die Noten von anderen Pads aus der gleichen Gruppe unterdrückt. Dies ist nützlich, um ein unnötiges Ablegen von Noten auf dem Stack zu verhindern.

Einstellungen: off, 1 - 32

[TrgMIDI2] Trigger MIDI 2

Legt für jeden Triggereingang die MIDI-Notennummer, Gate-Time, MIDI-Kanal und so weiter fest. Jedem Eingang können bis zu 11 MIDI-Notennummern zugewiesen werden. Wenn am Eingang ein Triggersignal empfangen wird, werden die MIDI-Notennummern, die diesem Eingang zugewiesen wurden, an den internen Klangerzeuger übertragen und die entsprechende Voice gespielt.

Von einem Pad können bis zu 9 Drum-Voices gespielt werden. Gemeinsam mit den Einstellungen im Key-On-Modus können Sie mehrere Voices gleichzeitig oder nacheinander spielen. Wenn Sie ein Pad mit einem Rim-Schalter benutzen, können Sie auch Notennummern zum Stummschalten oder Rimshot (Kantenschlag) zuweisen.

Darüber hinaus werden die MIDI-Notennummern auch über MIDI OUT übertragen. Damit können Sie die Pads dazu verwenden, um externe MIDI-Klangerzeuger oder Sequenzer zu steuern. Die Voices für die einzelnen Notennummern werden im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus übertragen (Seite 42). Weitere Informationen über MIDI-Notennummern finden Sie auf Seite 44.

[TrgMIDI2]	Note	Note#	GateTime	Channel
Input=16	4th	*88 E5	0.3s	10

①
②
③
④
⑤

① Input=

Wählt den Triggereingang aus.

Einstellungen: 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 75.

2 Note

Wählt eine von neun Nummern (1st bis 9th), mute oder rim aus. Den hier ausgewählten Nummern oder Parametern werden MIDI-Notennummern (Note#) zugewiesen.

HINWEIS Wählen Sie die Einstellung „mute“, wenn Sie eine Notennummer für die Voice zuweisen wollen, die gespielt werden soll, wenn Sie ein Pad bei gehaltener Rim-Taste spielen. Die anderen Voices (bis zu 9) werden unterdrückt, sobald Sie mit gehaltener Rim-Taste ein Pad spielen.

HINWEIS Wählen Sie die Einstellung „rim“, wenn Sie eine Notennummer für die Voice zuweisen wollen, die gespielt werden soll, wenn Sie auf den Rim eines Pads schlagen.

HINWEIS Wenn der Triggereingang „1“ (Input=1) ausgewählt ist und der Pad-Typ (Type) des Eingangs wurde „RH“ zugewiesen (Seite 26), dann wird der Eintrag „edge“ anstelle von „mute“ angezeigt. Die Einstellung „edge“ wird für das Position Sensing (Schlagerkennung) durch ein RHP120SD-Pad benötigt.

HINWEIS Wenn der Triggereingang „8“ (Input=8) ausgewählt ist, stehen anstelle der Noten 1st bis 9th die fünf Hi-Hat-Noten (open, clse, fcls, spls, rim) zur Verfügung, da dieser Eingang für das Hi-Hat-Spiel (HH Ctrl) vorbereitet ist.

open: Wenn Sie ein Pad spielen, während das Hi-Hat-Pedal geöffnet ist.

clse: Wenn Sie ein Pad spielen, während das Hi-Hat-Pedal geschlossen ist.

fcls: Wenn Sie das Hi-Hat-Pedal schließen.

spls: Wenn Sie das Hi-Hat-Pedal öffnen.

rim: Wenn Sie den Rim eines Pads spielen.

HINWEIS Die Zuweisung der Drum-Voices zu MIDI-Notennummern werden im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus eingestellt (Seite 44).

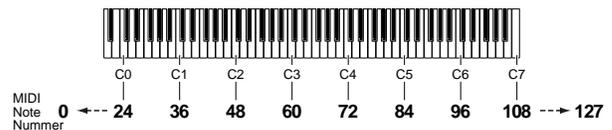
Einstellungen: Note: 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, mute oder edge, rim oder open, clse, fcls, spls und rim

3 Note# (MIDI Notennummer)

Weist den neun Nummern (1st bis 9th), mute und rim für den aktuell ausgewählten Eingang MIDI-Notennummern zu. Da die Notennummer zusammen mit dem zugehörigen Notennamen (Note und Lage) angezeigt wird, ändern sich auch beide Anzeigen, wenn Sie mit dem zugeordneten Datenregler eine Notennummer auswählen. Wenn links von der Notennummer ein * angezeigt wird, bedeutet dies, daß die Notennummer bereits einer anderen Stelle zugewiesen wurde. Notennummern unter 13C#-1 oder über 94A#5 können nicht zugewiesen werden. Diese Notennummern werden in Klammern angezeigt.

Einstellungen: off, (1C#-2 - 12C-1), 13C#-1 - 94A#5, (95B5 - 127G8), skip (falls der Key-On-Modus auf „alter“ eingestellt ist).

HINWEIS MIDI-Notennummern werden dazu benutzt, um die Tonhöhe einer Voice festzulegen. Das mittlere C besitzt beispielsweise die Notennummer 60. Yamaha benennt die Noten anhand ihrer Tasten und der Lage. Beispielsweise wird das mittlere C als C3 bezeichnet. Das C über C3 ist C4 und besitzt die Notennummer 72. Dadurch können Noten auf einem externen Klangerzeuger einfacher gespielt werden.



HINWEIS Wenn Sie im Key-On-Modus auf der Seite [TrgMIDI1] den Parameter Mode auf „alter“ eingestellt haben, dann können Sie die Programmierung der Noten beenden, indem Sie für eine beliebige numerierte Notennummer (Note#) die Einstellung „off“ wählen. Falls Sie beispielsweise die Notennummer 4th auf „off“ eingestellt haben, können Sie mit den drei ersten Schlägen auf ein Pad die Noten 1st bis 3rd nacheinander abspielen. Mit dem nächsten Schlag auf ein Pad wird dann wieder die Note 1st gespielt und so weiter.

HINWEIS Wenn Sie im Key-On-Modus auf der Seite [TrgMIDI1] den Parameter Mode auf „alter“ eingestellt haben, dann können Sie für eine beliebige numerierte Notennummer (Note#) die Einstellung „skip“ wählen. Mit der Einstellung „skip“ können Sie eine Pause erzeugen, die also auch dann keinen Sound ausgibt, wenn ein Pad gespielt wird. Wenn Sie beispielsweise für jede zweite Notennummer die Einstellung „skip“ setzen, dann können Sie die Noten auch dann noch mit 4 Schlägen spielen, wenn Sie ein Pad mit 8 Schlägen schlagen.

Zuweisen von Notennummern mit einem externen MIDI-Keyboard

Sie können eine oder auch mehrere Noten, beispielsweise Akkorde, über ein externes Keyboard, das an die MIDI IN-Buchse Ihres DTXTREME angeschlossen ist, zuweisen. Das erspart Ihnen die Programmierung einzelner Noten. Wählen Sie für den Parameter Note auf der Seite [TrgMIDI2] die Einstellung „1st“, und spielen Sie den gewünschten Akkord auf dem MIDI-Keyboard. Der Akkord wird automatisch zerlegt und als einzelne Notennummern in der gespielten Reihenfolge programmiert.

- Wenn Sie den Parameter Mode auf der Seite [TrgMIDI1] auf „stack“ eingestellt haben, können bis zu sechs MIDI-Notennummern (von 1st bis 6th) eingestellt werden.
- Wenn Sie den Parameter Mode auf der Seite [TrgMIDI1] auf „alter“ eingestellt haben, können bis zu neun MIDI-Notennummern (von 1st bis 9th) eingestellt werden.

Wenn Sie den Parameter Note auf der Seite [TrgMIDI2] nicht auf „1st“ eingestellt haben, wird (bei einem Akkord) nur die erste gespielte Note dieser Nummer zugewiesen.

4 Gate-Time

Legt für jede Notenummer eines Triggereingangs die Gate-Time fest.

HINWEIS Sie können für alle Notennummern die gleiche Gate-Time einstellen. Stellen Sie hierfür die Gate-Time für die erste Notenummer (1st) ein. Dann stellen Sie die Gate-Time für die zweite (2nd) und alle weiteren Notennummern auf „1st“.

Einstellungen: Gate Time: off, 0,0 - 9,9s (in Schritten zu 0,1 s), =1st (wenn allen anderen Notennummern der gleiche Wert wie für 1st zugewiesen werden soll)

5 Channel (MIDI-Kanal)

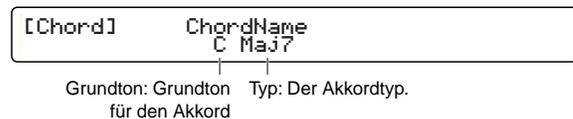
Legt für jeden Triggereingang den MIDI-Übertragungskanal für die einzelnen Notennummern fest, die den Einstellungen 1st bis 9th, mute oder rim zugewiesen wurden.

HINWEIS Sie können für alle Notennummern die gleiche Kanalnummer einstellen. Stellen Sie hierfür die Kanalnummer für die erste Notenummer (1st) ein. Dann stellen Sie die Gate-Time für die zweite (2nd) und alle weiteren Notennummern auf „1st“.

Einstellungen: MIDI-Kanal: 1 - 16, =1st (wenn allen anderen Notennummern der gleiche Kanal wie für 1st zugewiesen werden soll)

Notennummern-Einstellungen auf der Grundlage von Akkordnamen

Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste die Taste Rewind auf der Seite [TrgMIDI2] drücken, öffnet sich der Bildschirm [Chord]. Auf dieser Seite finden Sie Einstellungen für die Wiedergabe von Akkorden mit Pads. Sie können hier unter 25 Akkordtypen auswählen. Dadurch werden bis zu 5 MIDI-Notennummern automatisch dem aktuellen Triggereingang zugeordnet. Legen Sie die einzelnen Akkorde durch Angabe von Grundton und Typ fest.



Einstellungen: Wählen Sie für die Triggereingänge 1 bis 16 einen der folgenden Werte aus.

Grundton: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Typ: Maj7, Maj, 6th, m7(11), Maj9, add9, min, min6, min7, m7(b5), mM7, min9, madd9, 7th, 7(#5), 7(b9), 7th9, 7(#9), 7(#11), 7(b13), 7(13), 7sus4, sus4, dim, aug

Liste der Akkordtypen

Display

Maj7 	Maj 	6th
m7 (11) 	Maj9 	add9
min 	min6 	min7
m7 (#5) 	mM7 	min9
madd9 	7th 	7 (#5)
7 (#9) 	7th9 	7 (#9)
7 (#11) 	7 (#13) 	7 (13)
7sus4 	sus4 	dim
aug 		

Verfahren

1. Legen Sie auf der Seite [TrgMIDI2] den Triggereingang für den gewünschten Akkord fest.
2. Drücken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Taste Rewind, um auf die Seite [Chord] zu wechseln.
3. Wählen Sie mit dem entsprechenden Datenregler den Grundton für den Akkord aus.
4. Wählen Sie mit dem entsprechenden Datenregler den Akkordtyp aus.
5. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).
6. Drücken Sie die Taste ENTER/YES ein weiteres Mal, um den Akkord als MIDI-Notennummer zuzuweisen. Wenn Sie statt dessen die Taste EXIT/NO drücken, dann wird der Akkord nicht zugewiesen und die Anzeige kehrt zur Seite [TrgMIDI2] zurück.

[TrgMIDI3] Trigger MIDI 3

Legt für jeden Triggereingang die Velocity-Kurve für das Crossfading fest.

[TrgMIDI3]	Note	VelXFade
Input=16	1st	1

1
2
3

HINWEIS Diese Einstellung steht nur zur Verfügung, wenn Sie auf der Seite [TrgMIDI1] den Parameter Mode auf „stack“ oder „hold“ eingestellt haben.

1 Input=

Wählt den Triggereingang aus.

Einstellungen: 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 73.

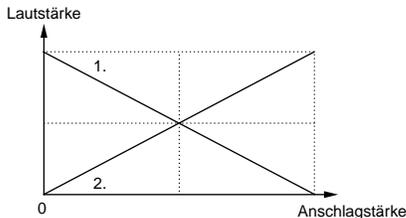
2 Note

Wählt eine von sechs Nummern (1st bis 6th), mute oder rim aus. Die Crossfadings (Überblendungen) der Anschlagstärken werden den hier ausgewählten Nummern oder Parametern zugeordnet.

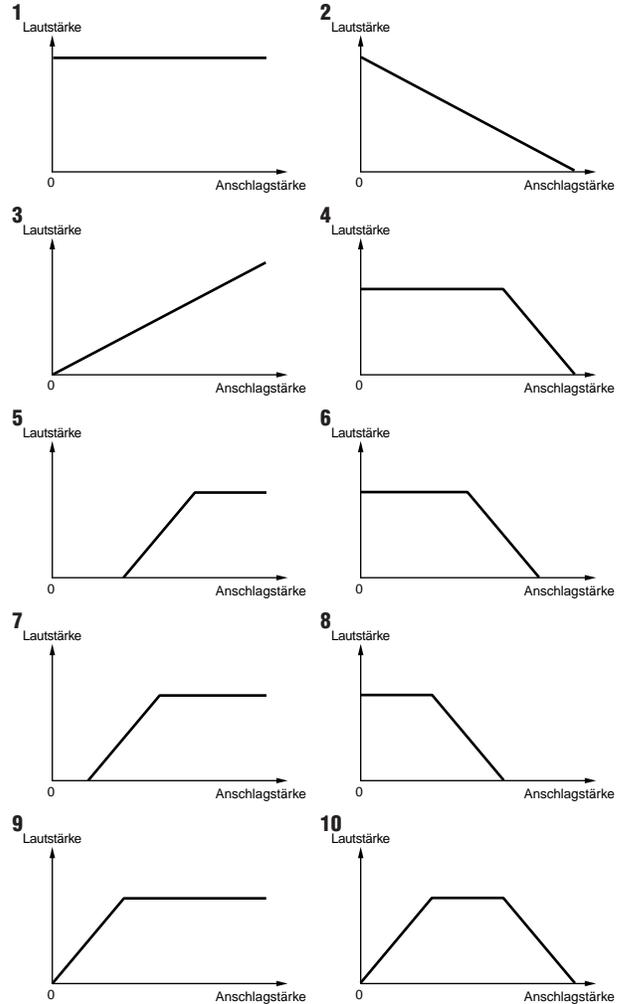
□ **Einstellungen:** 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, mute oder edge, rim oder open, clse, fcls, spls und rim

3 VelXFade (Crossfading von Anschlagstärken)

Ordnet den Velocity-Kurven für das Crossfading bis zu 6 Noten zu (von 1st bis 6th). Sie können das gewünschte Verhältnis von Lautstärke zu Anschlagstärke unter einer Vielzahl von Kurven aussuchen und anschließend mehreren Noten zuweisen. Beispielsweise können Sie der ersten Note die Kurve 2 und der zweiten Note die Kurve 3 zuweisen. Die Lautstärkebalance zwischen diesen beiden Noten wird durch härteres oder weiches Anschlagen des zugeordneten Pads gesteuert. Wie in der nachfolgenden Abbildung dargestellt, wird die erste Note lauter gespielt, wenn Sie das Pad weicher anschlagen (d. h. eine kleinere Anschlagstärke erzeugen), und die zweite Note wird lauter gespielt, wenn Sie das Pad härter anschlagen (d. h. eine größere Anschlagstärke erzeugen).



Die folgenden Kurven stehen zur Verfügung.



□ **Einstellungen:** Anschlagstärke beim Crossfading: 1 - 10

⚠ **HINWEIS** Diese Einstellung steht nur zur Verfügung, wenn Sie auf der Seite [TrgMIDI2] dem Parameter Note# mehrere MIDI-Notennummern zugewiesen haben.

[TrgRim] Trigger Rim

Legt für jeden Eingang den Rim-Key-On-Modus und die Rim-Velocity-Parameter fest.

[TrgRim]	RimKeyOn	RimVel	HoldGrp
Input=16	withpad	fix127	16

1 2 3 4

1 Input=

Wählt den Triggereingang aus.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie den Triggereingang auswählen. Schlagen Sie hierfür das entsprechende Pad an. Weitere Informationen über den Parameter Learn finden Sie auf Seite 93.

2 RimKeyOn (Rim Key-On-Modus)

Stellt den Rim-Key-On-Modus ein. Hiermit wird festgelegt, auf welche Weise der Sound ausgegeben wird, wenn Sie die Kante eines Pads schlagen. Benutzen Sie für Rimshots oder ähnliche Voices den Modus „single“ und für ausgehaltene Voices den Modus „hold“. Wenn Sie Rimshot-Typen und Pad-Voices gleichzeitig spielen wollen, dann wählen Sie den Modus „withpad“.

single: Die Voice, die für das Rimshot eingestellt wurde, wird normal wiedergegeben.

hold: Die Voice, die für das Rimshot eingestellt wurde, wird beim Schlagen einer Pad-Kante ausgehalten. Wenn Sie das Pad erneut spielen, wird die Wiedergabe angehalten.

withpad: Die Voice, die für das Rimshot eingestellt wurde, wird gemeinsam mit der Pad-Voice wiedergegeben, sobald Sie ein Pad schlagen.

□ **Einstellungen:** single, hold und withpad

3 RimVel (Rim-Anschlagstärke)

Stellt die Anschlagstärke für das Schlagen einer Pad-Kante ein. Wie nachfolgend beschrieben, kann die Anschlagstärke fest oder variabel, entsprechend der Stärke, mit der das Pad geschlagen wird, eingestellt werden.

mute hi: Die beim Schlagen einer Pad-Kante ausgegebene Anschlagstärke hängt von der in [TrgSens1] eingestellten Velocity-Kurve sowie von dem in [TrgSens2] eingestellten Pegelbereich und Geschwindigkeitsbereich ab. Da die Empfindlichkeit für die Signalunterdrückung mit dieser Einstellung auf einen höheren Pegel eingestellt wird, können Sie einen ausgehaltenen Sound, der mit einem geringeren Triggereingangspegel an der Kante erzeugt wurde, unterdrücken. Diese Einstellung eignet sich für Becken-Pads.

mute lo: Entspricht der Einstellung „mute hi“. Die Empfindlichkeit für die Signalunterdrückung wird aber auf einen geringeren Pegel gesetzt. Wenn Sie diese Funktion nur zur Signalunterdrückung einsetzen möchten, dann benutzen Sie die Einstellung „mute hi“. Wenn Sie den Rim spielen möchten, ohne daß die Stummschaltung unterdrückt wird, dann benutzen Sie die Einstellung „mute lo“.

variable: Die ausgegebene Anschlagstärke hängt von der Stärke ab, mit der das Pad gespielt wird, sowie von der in [TrgSens1] eingestellten Velocity-Kurve und von dem in [TrgSens2] eingestellten Pegel- und Velocity-Bereich.

fix1 - fix127: Unabhängig von der Stärke, mit der das Pad angeschlagen wird, wird die Anschlagstärke immer mit dem hier festgelegten Pegel ausgegeben. Die Stummschaltung kann nicht benutzt werden. Diese Einstellungen ermöglichen aber ein feineres Triggern als mit den Einstellungen „mute hi“ oder „mute lo“.

□ **Einstellungen:** Rim-Anschlagstärke: mute hi, mute lo, variable und fix1 - fix127

4 Hold Grp (Hold-Gruppe)

Legt die Hold-Gruppe für mehrere Triggereingänge fest, denen im RimKeyOn-Parameter der Wert „hold“ zugewiesen wurde. Mit der Einstellung „Hold Group“ können Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt nur Noten von einem einzigen Pad gleichzeitig spielen. Wenn Sie mehreren Triggereingängen die gleiche Gruppennummer zuweisen und Sie ein Pad aus dieser Gruppe spielen, werden die Noten von anderen Pads aus der gleichen Gruppe unterdrückt. Dies ist nützlich, um z. B. das gleichzeitige Spiel von offener und geschlossener Hi-Hat zu verhindern.

□ **Einstellungen:** off, 1 - 32

[TrgCopy1] Trigger kopieren 1

Kopiert die Einstellungen für einen Triggereingang im aktuellen Drum Kit in die Einstellungen eines anderen, zuvor festgelegten Triggereingangs. Dies ist nützlich, wenn Sie einen Triggereingang mit ähnlichen Einstellungen konfigurieren wollen.

```
[TrgCopy1] Input      Kit      Input
           from 16    to current  16
```

1 2 3

1 (from) Input

Legt den Eingang fest, dessen Einstellungen kopiert werden sollen.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

2 (to) Kit

Legt das Drum Kit fest, in das die Einstellungen kopiert werden sollen. Wenn Sie in das aktuelle Drum Kit kopieren wollen, dann wählen Sie die Einstellung „current“.

□ **Einstellungen:** current und U1 - U40

3 (to) Note

Legt den Eingang fest, auf den die Einstellungen kopiert werden sollen.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

Verfahren

1. Geben Sie den Eingang an, der als Ursprung für den Kopiervorgang dienen soll, sowie das Drum Kit und den Eingang, die als Ziel für den Kopiervorgang dienen sollen.
2. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).
3. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Kopiervorgang auszuführen. Wenn Sie statt dessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Einstellungen nicht kopiert und das Instrument wechselt wieder in den Drum-Kit-Play-Modus.

[TrgCopy2] Trigger kopieren 2

Kopiert die für das Triggern relevanten Einstellungen aus dem aktuellen Drum Kit in ein anderes, zuvor festgelegtes, Drum Kit. Dies ist nützlich, wenn Sie ein Drum Kit mit ähnlichen Einstellungen konfigurieren wollen.

```
[TrgCopy2] Copy Current Trigger to Kit
                                           U1
```

1

1 (to) Kit

Legt die Drum Kit-Nummer fest, in die die Einstellungen kopiert werden sollen.

□ **Einstellungen:** U1 - U40

Verfahren

1. Bestimmen Sie das Drum Kit, in das die Einstellungen kopiert werden sollen.
2. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).
3. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Kopiervorgang auszuführen. Wenn Sie statt dessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Einstellungen nicht kopiert und das Instrument wechselt wieder in den Drum-Kit-Play-Modus.

[MIDIEG] MIDI Hüllkurvengenerator

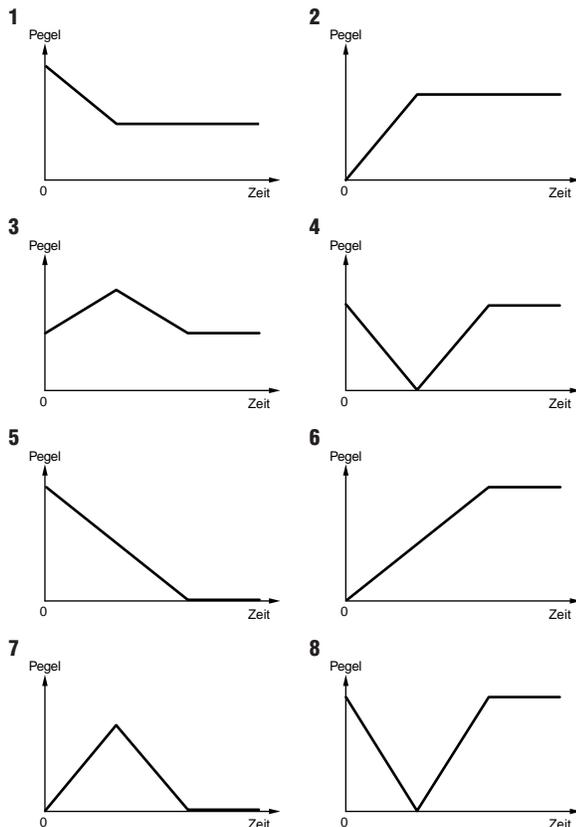
Stellt die Kurve für den Hüllkurvengenerator, die Zeit für den Übergang und den Ausgang für die Controller-Nummer von MIDI OUT ein, wenn Sie den Parameter „Func“ auf der Seite [TrgFunc] auf „MIDI EG“ eingestellt haben. Dies ist nützlich, wenn Sie einen externen MIDI-Synthesizer als Drum-Klangerzeuger benutzen. Weitere Informationen hierzu finden sie im Anhang in der Liste der Effekt-Parameter.

```
[MIDIEG] Curve      Time      MIDI      Type
           3/4      32      1ch      Ctl 16
```

1 2 3 4

1 Curve

Wählt eine von acht verschiedenen Kurven für den Hüllkurvengenerator aus.



□Einstellungen: 1 - 8

2 Time

Legt die Übergangszeit während der Aktivierung der Hüllkurve fest. Je größer der eingegebene Wert ist, desto länger ist der Zeitraum für den Effekt.

□Einstellungen: 0 - 127

3 MIDI (MIDI-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal zur Übertragung der Hüllkurve mit den oben angegebenen Kurven- und Zeit-Parametern fest.

□Einstellungen: 1 - 16

4 Ctrl# (Controller-Nummer)

Legt die MIDI-Controller-Nummer zur Übertragung der Hüllkurve mit den oben angegebenen Kurven- und Zeit-Parametern fest.

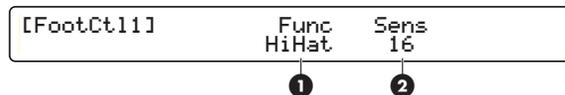
□Einstellungen: 0 - 119

Einstellungen für den Fuß-Controller/Schalter

Legt die Parameter für den Fußschalter und den Fuß-Controller fest.

[FootCtrl1] Fußpedal 1

Konfiguriert das Hi-Hat-Fußpedal, der an der Buchse HI-HAT CONTROL auf der Geräterückseite angeschlossen ist.



1 Func (Funktion)

Stellt die Funktion des Fußpedals ein. Die folgenden beiden Funktionen stehen zur Verfügung.

HiHat: Hi-Hat- und MIDI-Kanal-Nachrichten (Controller-Events) werden gleichzeitig gesandt.

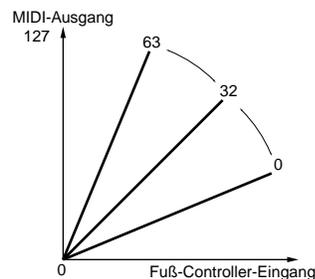
MIDI: Es werden nur MIDI-Kanal-Nachrichten (Controller-Events) gesandt.

□Einstellungen: HiHat, MIDI

2 Sens (Empfindlichkeit)

Paßt die Empfindlichkeit des Fußpedals an. Je größer der Wert ist, desto empfindlicher reagiert das Fußpedal.

□Einstellungen: 0 - 63



[FootCtrl2] Fußpedal 2

Bestimmt den MIDI-Nachrichtentyp und -Kanal, der von dem Fußpedal übertragen wird, das an der Buchse HI-HAT CONTROL auf der Geräterückseite angeschlossen ist. Falls der Parameter „Func“ auf der Seite [FootCtl1] auf „MIDI“ eingestellt ist, wird die hier festgelegte MIDI-Steuernachricht übertragen.

[FootCt12]	HHInput IN8	MIDI 10ch	Type Ctl 7
	1	2	3

1 HHInput (Hi-Hat-Eingang)

Legt den Eingang fest, der für die Hi-Hat benutzt wird. Falls die Parameter „Func“ auf den Seiten [FootCtl1] und [FootSw1] auf „HiHat“ eingestellt sind, kann hier der Triggereingang für die Hi-Hat eingestellt werden.

□**Einstellungen:** none und IN1 - IN16

2 MIDI (Sendekanal)

Legt den MIDI- Sendekanal fest, der für die Übertragung der vom Fußpedal erzeugten Daten benutzt werden soll.

□**Einstellungen:** MIDI-Kanal: 1 - 16

3 Type

Legt den Typ des MIDI-Control-Events fest, das vom Fußpedal übertragen werden soll.

□**Einstellungen:** Ctl0 - Ctl119 (Controller-Nummer), A/T (Aftertouch), P/B up (Pitchbending nach oben) und P/Bdwn (Pitchbending nach unten)

[FootSw1] Fußschalter 1

Konfiguriert den Fußschalter, der an der Buchse FOOT SW auf der Geräterückseite angeschlossen ist. Legt auch den MIDI-Kanal und die Controller-Nummer fest, falls der Fußschalter als MIDI-Controller eingesetzt wird.

[FootSw1]	Func HiHat	Velocity 111	MIDI ---	Type ---
	1	2	3	4

1 Func (Funktion)

Stellt die Funktion des Fußschalters ein. Die folgenden Funktionen stehen zur Verfügung.

HiHat: Dient als Hi-Hat-Pedal (öffnet und schließt die Hi-Hat). Wenn Sie diese Einstellung ausgewählt haben, dann können Sie hier auch den Velocity-Parameter einstellen.

click: Aktiviert oder deaktiviert das Metronom.

inc: Erhöht im Drum-Kit-Modus die Drum-Kit-Nummer und im Chain-Modus die Step-Nummer.

dec: Verringert im Drum-Kit-Modus die Drum-Kit-Nummer und im Chain-Modus die Step-Nummer.

bypas: Aktiviert oder deaktiviert alle Triggereingänge.

SStop: Startet oder stoppt den Hauptsong.

MIDI: Gibt MIDI-Kanalnachrichten aus (Control-Events). Wenn Sie diese Einstellung ausgewählt haben, dann können Sie hier auch die MIDI- und Typ-Parameter einstellen.

HH → BD (Hi-Hat → Bass-Drum): Erzeugt ein Triggersignal für den Triggereingang 9 (KICK), sobald der Fußschalter gedrückt wird. Wenn Sie diese Einstellung ausgewählt haben, dann können Sie hier auch den Velocity-Parameter einstellen.

□**Einstellungen:** HiHat, click, inc, dec, bypas, SStop, MIDI und HH → BD

2 Velocity

Legt die Ausgabe des Velocity-Wertes für ein Triggersignal fest, falls Sie die Einstellungen „Func“, „Hi-Hat“ und „HH → BD“ gewählt haben.

□**Einstellungen:** 1 - 127

③ MIDI (Sendekanal)

Legt den MIDI-Kanal fest, der zur Übertragung der Controller-Nachrichten benutzt wird, falls sie den Parameter „Func“ auf „MIDI“ eingestellt haben.

□**Einstellungen:** MIDI-Kanal: 1 - 16

④ Type

Legt die Controller-Nummer fest, die übertragen wird, wenn Sie den Fußschalter drücken und der Parameter „Func“ auf „MIDI“ eingestellt ist.

□**Einstellungen:** Ctl1- Ctl119 (Controller-Nummer)

[FootSw2] Fußschalter 2

Legt den Steuerwert fest, der übertragen wird, wenn Sie den Fußschalter drücken und der Parameter „Func“ auf „MIDI“ eingestellt ist.

```
[FootSw2]OnValue OffValue
         127       127
```

① ②

① OnValue

Stellt den übertragenen Controller-Wert ein, wenn der Fußschalter gedrückt wird.

□**Einstellungen:** 0 - 127

② OffValue

Stellt den übertragenen Controller-Wert ein, wenn der Fußschalter losgelassen wird.

□**Einstellungen:** 0 - 127

Common-Parameter

Legt die Common-Parameter für das aktuelle Drum Kit fest.

[COMMON1] Common 1

Stellt die Lautstärke für das gesamte Drum Kit und den Zugriff auf die Speicherkarte ein.

```
[COMMON1] Volume WaveDir
          127   No Card
```

① ②

① Volume

Stellt die Lautstärke für die Drum-Voices ein (MIDI-Kanal 10). Diese Einstellung wirkt lediglich auf den internen Klangerzeuger und nicht auf externe MIDI-Geräte.

⚠**HINWEIS** Dieser Parameter ist mit dem Volume-Parameter für „Ch=10“ identisch, den Sie im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus auf der Seite [MIDI2] einstellen können (Seite 51).

□**Einstellungen:** 0 - 127

② WaveDir (Wave-Verzeichnis)

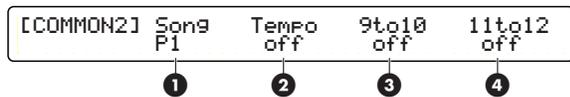
Legt das Verzeichnis auf der Speicherkarte fest, aus dem die Wave- oder User-Voice-Daten gelesen werden. Wenn Sie ein Drum Kit auswählen, während Sie eine Speicherkarte benutzen, dann werden die Dateien aus diesem Verzeichnis gelesen. Falls Sie keine Speicherkarte installiert haben, wird die Meldung „No card“ (Keine Speicherkarte) angezeigt, und Sie können kein Verzeichnis angeben. Weitere Informationen über den Aufbau der Verzeichnisstruktur finden Sie auf Seite 80.

□**Einstellungen:** Verzeichnisname auf der Speicherkarte

⚠**HINWEIS** Falls Sie im Utility-Modus die Einstellung „VOLUME“ auf der Seite [UT 19] (CARD LOAD) gewählt haben, können Sie neben Wave- und User-Voice-Daten auch Daten von Drum Kits und Songs laden.

[COMMON2] Common 2

Legt die Song- und Tempo-Einstellungen fest, die beim Auswählen des aktuellen Drum Kits benutzt werden.



1 Song

Legt den Song fest, der beim Auswählen des aktuellen Drum Kits geladen werden soll. Wenn Sie die Songauswahl beim Wählen des aktuellen Drum Kits unterdrücken wollen, dann wählen Sie hier die Einstellung „off“.

□ **Einstellungen:** off, P1 - P31 (Demo-Songs), Q1 - Q67 (Übungs-Songs), R1 - R66 (Pad-Songs), U1 - U32 (User-Songs) und C1 - C99 (Karten-Songs)

2 Tempo

Legt das Tempo fest, das beim Auswählen des aktuellen Drum Kits benutzt werden soll. Wenn Sie die Tempo-Auswahl beim Auswählen des aktuellen Drum Kits unterdrücken wollen, dann wählen Sie hier die Einstellung „off“.

□ **Einstellungen:** off und 30 - 300

3 9to10

Die Triggereingänge 9 und 10 akzeptieren an der vorhandenen Stereobuchse zwei verschiedene Pad-Ausgänge. Wenn Sie diese Einstellung auf „on“ setzen, dann wird das Signal am Eingang 9 zusätzlich auch für Eingang 10 erzeugt.

□ **Einstellungen:** off und on

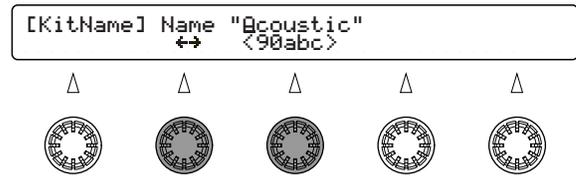
4 11to12

Die Triggereingänge 11 und 12 akzeptieren an der vorhandenen Stereobuchse zwei verschiedene Pad-Ausgänge. Wenn Sie die Einstellung auf „on“ setzen, dann wird das Signal am Eingang 11 zusätzlich auch für Eingang 12 erzeugt.

□ **Einstellungen:** off und on

[KitName] Kit-Name

Hier können Sie für das aktuelle Drum Kit einen bis zu acht Zeichen langen Namen eingeben.



1. Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenregler, der den Symbolen ← → (Cursor) zugeordnet ist, auf die erste Zeichenposition für den Drum Kit-Namen. Geben Sie dann mit Hilfe des mittleren Datenreglers ein Zeichen für diese Position ein.

2. Bewegen Sie den Cursor auf die nächste Position und geben Sie das gewünschte Zeichen ein.

3. Wiederholen Sie die oben angegebenen Schritte 1 und 2 solange, bis der Name für das Drum Kit vollständig eingegeben ist. Beachten Sie, daß der Name maximal acht Zeichen lang sein darf.

□ **Erlaubte Zeichen:**

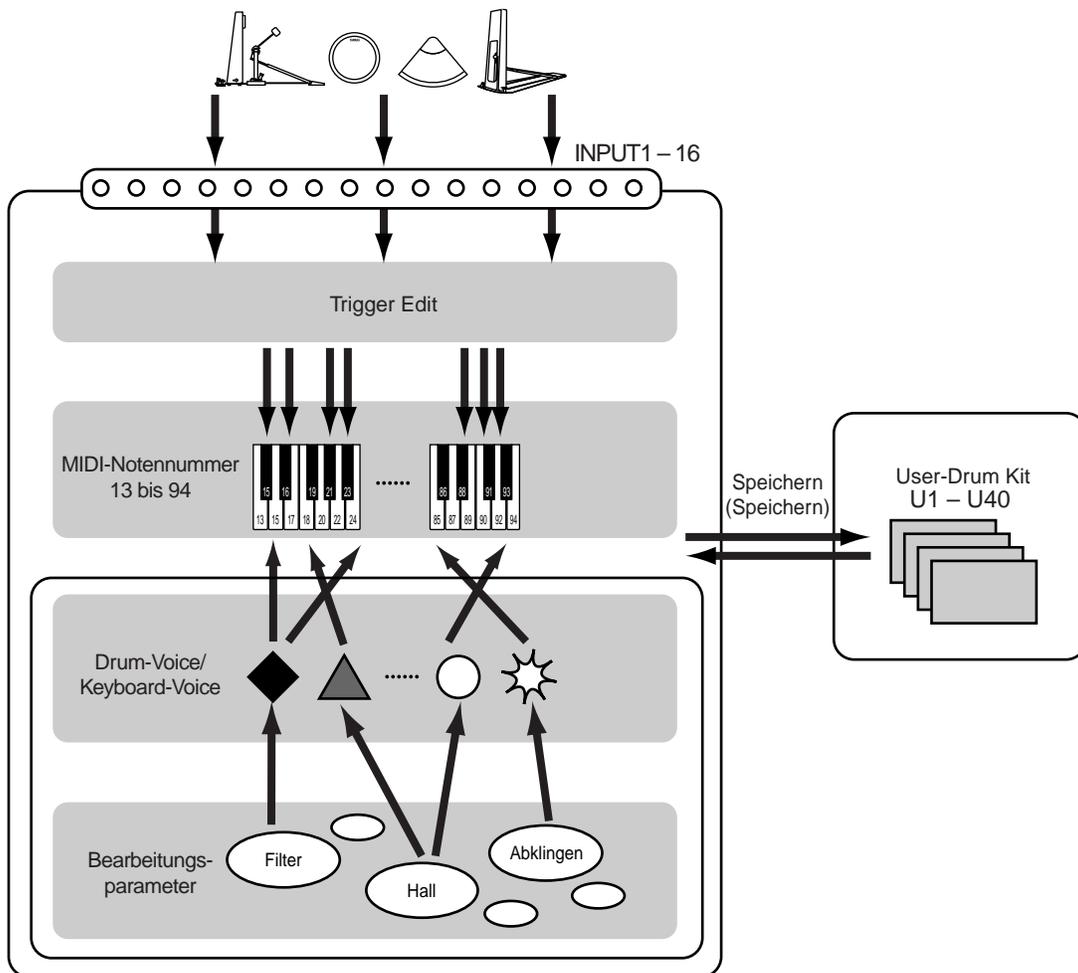
	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	←	→				

Drum-Kit-Voice-Edit-Modus

Sie können für jeden Pad-Eingang im aktuellen Drum Kit die Klangeigenschaften für die Voices festlegen, die den Pads zugewiesen sind. Für die einzelnen Drum-Voices können Sie Klangeigenschaften, wie beispielsweise Attack (Einschwingzeit), Tonhöhe und so weiter einstellen oder auch den Hallanteil.

Sie können jedes Drum-Pad mit einer Drum-Voice verbinden, um ein einzelnes Drum Kit zu erstellen, indem Sie die MIDI-Notennummern 13 bis 94 (wie im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus eingestellt) Drum-Voices zuordnen.

Die nachfolgende Abbildung zeigt die Zusammenhänge zwischen einem Drum Kit, MIDI-Notennummern, Drum-Voices und Bearbeitungsparametern. Nachdem Sie die Drum-Voices bearbeitet haben, können Sie sie als User-Drum Kit (U1 bis U40) speichern.



HINWEIS Sie können die gleiche Drum-Voice mehreren Pads (MIDI-Notennummern) zuordnen. Wenn Sie den einzelnen Pads die Voice mit unterschiedlichen Einstellungen zuweisen, erhalten Sie ähnliche Sounds mit verschiedenen Klangeigenschaften.

HINWEIS Wenn Sie Ihre Bearbeitungen abbrechen wollen, dann wechseln Sie einfach in den Drum-Kit-Play-Modus, und wählen Sie ein anderes Drum Kit.

In den Drum-Kit-Voice-Edit-Modus wechseln

Drücken Sie die Taste VOICE.



```
[Voice1] Type Voice 42* Volume Tuning
38 D1 AcSnr1 MCA55 110 - 1.00
```

HINWEIS Bevor Sie in den Drum-Kit-Voice-Edit-Modus wechseln, müssen Sie zunächst das Drum Kit auswählen, das Sie bearbeiten wollen. Während der Bearbeitung können Sie sich die aktuelle Drum-Kit-Nummer im LED-Display anzeigen lassen.

HINWEIS Falls Sie im Utility-Modus den Parameter JumpRecnt auf der Seite [UT 5] auf „on“ (ein) eingestellt haben, wird die zuletzt von Ihnen bearbeitete Parameterseite aufgerufen, sobald Sie in den Edit-Modus wechseln. Falls der Parameter auf „off“ (aus) eingestellt ist, wird die erste Parameterseite aufgerufen. Weitere Informationen über den Parameter JumpRecnt finden Sie auf Seite 73.

Parameter-Seiten und Bedienungsgrundlagen im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus

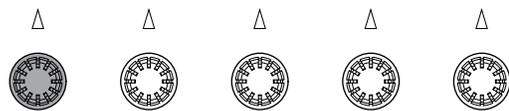
Dieser Modus umfasst 10 Parameterseiten. Diese Bearbeitungsseiten enthalten Voice-Parameter für jede MIDI-Notennummer und MIDI-Parameter für jeden MIDI-Kanal.

1. Wählen Sie mit den Tasten Seite ▼ und Seite ▲ die Parameterseite mit den zu bearbeitenden Parametern aus.



2. Wählen Sie eine MIDI-Notennummer (13 bis 94) zur Bearbeitung eines beliebigen Voice-Parameters (siehe weiter unten). Bevor Sie eine Voice auf einer Voice-Parameterseite bearbeiten können, müssen Sie zunächst die zugehörige MIDI-Notennummer (Drum Pad) angeben. Falls Sie im Utility-Modus (Seite 73) den Parameter Learn auf der Seite [UT 5] auf „always“ (immer) eingestellt haben, können Sie auf einfache Weise die Notennummer angeben. Jedesmal, wenn Sie ein Drum-Pad spielen, können Sie auf der Edit-Seite interaktiv die zugehörige Notennummer bestimmen.

```
[Voice1] Type Voice 42* Volume Tuning
38 D1 AcSnr1 MCA55 110 - 1.00
```



HINWEIS Wenn Sie einen MIDI-Parameter bearbeiten, brauchen Sie die Notennummer nicht anzugeben.

3. Geben Sie den Wert für den gewünschten Parameter mit Hilfe des zugehörigen Datenreglers ein.

```
[Voice1] Type Voice 42* Volume Tuning
38 D1 AcSnr1 MCA55 110 - 1.00
```

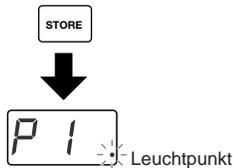


HINWEIS Sie können die Werte in größeren Sprüngen erhöhen oder verringern, wenn Sie den Datenregler bei gedrückter Umschalttaste drehen.

HINWEIS Wenn Sie die Taste Sound drücken, können Sie die Voice, die Sie gerade bearbeiten, abhören.

4. Wiederholen Sie die oben angegebenen Schritte 1 bis 3, bis Sie alle benötigten Parameter eingegeben haben.

5. Nachdem Sie die Voice bearbeitet haben, können Sie sie speichern. Drücken Sie die Taste STORE, um in den Store-Modus zu wechseln und führen Sie die Funktion Drum Kit Store aus. Weitere Informationen über die Funktion Store (Speichern) finden Sie auf Seite 82.



HINWEIS Wenn Sie an der Voice Veränderungen vorgenommen haben, leuchtet im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus in der unteren rechten Ecke der LED-Anzeige ein Punkt auf, der anzeigt, daß die Änderungen noch nicht gespeichert wurden. Sie können die vorgenommenen Änderungen jederzeit speichern (Seite 83).

HINWEIS Wenn Sie in den Drum-Kit-Play-Modus oder in den Chain-Modus wechseln, und Sie wählen ein anderes Drum Kit, gehen sämtliche vorgenommenen Änderungen verloren und der Leuchtpunkt in der LED-Anzeige erlischt. Vergewissern Sie sich daher, daß Sie alle benötigten Änderungen gespeichert haben, bevor Sie in einen anderen Modus wechseln.

Drum-Kit-Voice-Edit-Modus

Voice-Parameter (Seite 44)

- [Voice1] VOICE1
- [Voice2] Spezielle Snare-Drum-Einstellungen
- [Voice3] VOICE3
- [Voice4] VOICE4
- [Voice5] VOICE5
- [Voice6] VOICE6
- [VoiceCopy] VOICE-KOPIE

MIDI-Parameter (Seite 50)

- [MIDI1] MIDI SETUP1
- [MIDI2] MIDI SETUP2
- [MIDI3] MIDI SETUP3

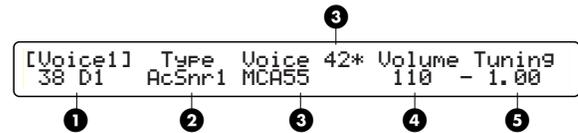
Parameter-Seiten

Voice-Parameter

Sie können einer MIDI-Notennummer (Drum Pad) eine Voice zuweisen und die Klangeigenschaften der Voice konfigurieren.

[Voice1] VOICE1

Hiermit weisen Sie eine Voice zu und passen die Ausgangslautstärke und Tonhöhe an. Die Voices sind in Typen eingeteilt. Sie können daher die Voices auf einfache Weise auswählen, indem Sie lediglich Information über den Voice-Typ wie 2-Layer, Endlosschleife und so weiter eingeben.



1 Notennummer und Notename

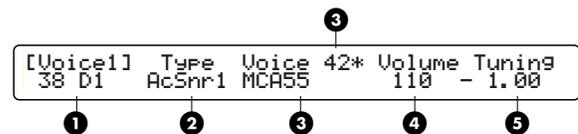
Wählt eine MIDI-Notennummer als Ziel aus. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der im LC-Display angezeigt wird. Anhand dieses Namens können die Voices auf einfache Weise den Tasten am Keyboard zugeordnet werden.

Einstellungen: 13C#-1 – 94A#5

2 Type

Wählt einen der folgenden Voice-Typen aus. Je nach dem hier angegebenen Voice-Typ, können Sie eine Voice mit den folgenden Voice-Parametern auswählen. Wenn Sie den Typ „wave“ wählen, können Sie eine AIFF-Datei von einer Speicherkarte laden. Wenn Sie den Typ „user“ wählen, können Sie eigene Voices auf einem externen MIDI-Gerät wählen und MIDI-Parameteränderungsdaten an das DTXTREME senden. Mit dem DTXTREME selber können Sie keine eigenen Voices erstellen.

Einstellungen: AcKick, ElKick, AcSnr1, 2, EleSnr, OtrSnr, XtrSnr, AcTom1, 2, EleTom, Cymbal, HiHat, Percs1, 2, Efect1, 2, 3, Loop, Voice, Melody, Wave und UsrVce



HINWEIS Die Original-Voices, die auf dem DTXTREME zur Verfügung stehen, bestehen aus einer Kombination von bis zu vier Voices, die aus den Preset-Voices und AIFF-Wellenformen stammen und die durch externe MIDI-Parameteränderungsdaten bestimmt werden. Weitere Informationen über verfügbare Voices finden Sie in der Drum-Voice-Liste im Anhang.

③ Voice (untere Reihe)

Hier können Sie eine Voice (Voice-Namen) nach ihrem Typ auswählen. Falls der Voice-Name mit dem Symbol „☞“ endet, wird die Voice in einer Endlosschleife ausgegeben.

③ Voice (obere Reihe)

Die von Ihnen getroffene Auswahl wird hier als Voice-Nummer in Verbindung mit dem Voice-Namen in der unteren Reihe dargestellt. Falls die Voice-Nummer zusammen mit dem Symbol „*“ ausgegeben wird, handelt es sich um eine 2-Layer-Voice, die aus zwei verschiedenen Sounds zusammengesetzt ist.

④ Volume

Stellt die Ausgangslautstärke für die Voice ein. Sie können die Balance für die Lautstärke der Voices im Drum Kit einstellen, indem Sie die Lautstärke für jede Voice einzeln anpassen.

☐Einstellungen: 0 - 127

⑤ Tuning

Paßt die Stimmung für die gewählte Voice in Schritten von etwa einem Cent (1/100 Halbton) an.

☐Einstellungen: -24.00 – +24.00

[Voice2] Spezielle Snare-Drum-Einstellungen

Die speziellen Snare-Drum-Parameter können nur eingestellt werden, wenn Sie den Parameter Type auf der Seite [VOICE1] auf die Einstellung „XtrSnr“ eingestellt haben. Wenn Sie eine andere Voice eingestellt haben, können die Parameter auf dieser Seite nicht bearbeitet werden. In diesem Fall wird im Display „--“ angezeigt.

Shell	Muffle	Snare	Strainer	Ballance
Beech55	off	warm	loose	0
①	②	③	④	⑤

① Shell

Legt das Kesselmaterial für Ihre Snare-Drum fest. In den meisten Fällen zeigt der Wert das Material und die Tiefe des Kessels in Zoll an.

☐Einstellungen: Map1370, MCabs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo und FRPSnr

② Muffle

Legt die Dämpfungsart für das Schlagfell fest. Mit den folgenden Werten können Sie das Dämpfungsmaterial simulieren:

off: Keine Dämpfung.

tape: Dämpfung mit Klebeband.

ring: Dämpfung mit Ringmaterial am Rand entlang.

☐Einstellungen: off, tape und ring

③ Snare

Legt den Snare-Sound für Ihre Snare fest.

☐Einstellungen: warm, crisp, cool, short, punchy, BS, silky, bright, old, VOX1, VOX2, VOX3, roll und trash

④ Strainer

Stellt die Spannung des Snare-Teppichs ein. Mit den folgenden Werten können Sie die Spannung der „Schnären“ simulieren:

off: Der Teppich berührt nicht das Seitenfell.

loose: Der Teppich ist nur lose gespannt.

mid: Eine mittlere Einstellung zwischen „loose“ und „tight“.

tight: Der Teppich ist straff gespannt.

☐Einstellungen: off, loose, mid und tight

⑤ Balance

Paßt die Lautstärkebalance zwischen dem Kessel und dem Teppich an. Wenn Sie hier einen großen positiven Wert einsetzen, dominiert der Snare-Teppich. Wenn Sie hier einen großen negativen Wert einsetzen, dominiert der Trommelton.

☐Einstellungen: -64 – 0 – +63

[Voice3] VOICE3

Legt für jede MIDI-Notennummer (Drum-Pad) das Stereo-Panning und den Filter fest. Falls Sie eine 2-Layer-Voice ausgewählt haben, können Sie außerdem für jeden Layer die Ausgangslautstärke festlegen.

[Voice3]	Pan	Layer	Filter	Q
49C# 2	R13	+63	+63	+63
1	2	3	4	5

1 Notennummer und Notename

Wählt eine MIDI-Notennummer als Ziel aus. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der in der LCD-Anzeige angezeigt wird und der auf der Seite [VOICE1] nachgeschlagen werden kann.

□ **Einstellungen:** 13C#-1 – 94A#5

2 Pan

Paßt die Panorama-Einstellung für die ausgewählte Voice an. Mit dieser Einstellung legen Sie die Stereo-Position der Voice fest.

□ **Einstellungen:** L64 - C - R63 (von ganz links über Mitte bis ganz rechts)

3 Layer

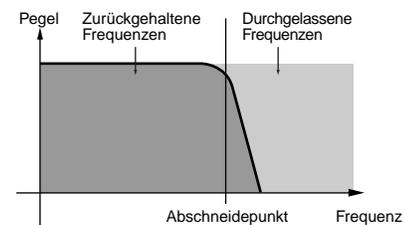
Legt die Ausgangslautstärken der einzelnen Layer fest, falls Sie eine 2-Layer-Voice ausgewählt haben. Ein Wert von „0“ entspricht dabei der gleichen Lautstärke (50:50) in beiden Layern. Wenn Sie eine Voice auswählen, die keine zwei Layer enthält, können Sie diesen Parameter nicht bearbeiten.

□ **Einstellungen:** -64 (100:0) – 0 (50:50) – +63 (0:100)

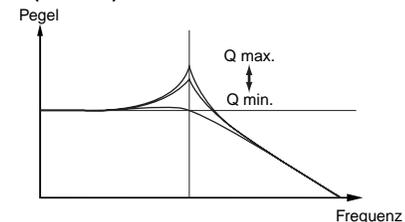
4 Filter

Paßt die Filter-Einstellung für die ausgewählte Voice an. Mit diesem Tiefpaßfilter können Sie Frequenzen abschneiden, die oberhalb eines angegebenen Grenzwerts (Cut-Off-Punkt) liegen. Alle anderen Frequenzen werden durchgelassen. Durch Kombination dieses Parameters mit dem „Q“-Parameter können Sie Ihrer Voice einen einzigartigen Klangcharakter verleihen.

Tiefpaßfilter und Frequenzen



Q (Q-Kurve)



□ **Einstellungen:** -64 – +63

5 Q

Paßt den Q-Faktor (Qualitätsfaktor) in der Umgebung des Cut-Off-Punktes an. Durch Anheben des Pegels in der Umgebung des Cut-Off-Punktes können Sie die Kurve anpassen, so wie in der obenstehenden Abbildung dargestellt, und den gewünschten Klangcharakter einstellen.

□ **Einstellungen:** -64 – +63

[Voice4] VOICE4

Paßt die Einschwing- und Abklingzeiten der gewählten Voice an. Jedes Musikinstrument besitzt eine charakteristische Hüllkurve, durch die es sich von anderen Musikinstrumenten unterscheidet. Drums und Perkussionsinstrumente erhalten ihren charakteristischen Klang durch das Verhalten der Einschwing- und Ausschwingzeiten der Hüllkurve. Durch das Anpassen dieser beiden Faktoren erhalten Sie eine entsprechende Vielzahl von Nuancen bei verschiedenen Lautstärken.

[Voice5]	Attack	Decay
49C# 2	0	0
1	2	3

1 Notennummer und Notename

Wählt eine MIDI-Notennummer als Ziel aus. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der in der LCD-Anzeige angezeigt wird und der auf der Seite [VOICE1] nachgeschlagen werden kann.

□**Einstellungen:** 13C#-1 – 94A#5

2 Attack

Legt die Einschwingzeit für die ausgewählte Voice fest. Die Einschwingzeit bestimmt, wie schnell der Ton hörbar wird, nachdem das Instrument gespielt wurde. Größere positive Werte beschleunigen die Einschwingzeit. Größere negative Werte verlangsamen die Einschwingzeit. Schnellere Einschwingzeiten verursachen eine größere Schlagwirkung. Mit einer langsameren Einschwingzeit wird die Schlagwirkung verringert und der Sound wird weicher.

□**Einstellungen:** -64 – +63

3 Decay

Legt die Ausschwingzeit für die ausgewählte Voice fest. Die Ausschwingzeit bestimmt, wie lange der Sound noch nach Erreichen seiner größten Lautstärke anhält. Größere positive Werte verkürzen die Ausschwingzeit. Größere negative Werte verlangsamen die Ausschwingzeit. Drums und Perkussions-Voices benutzen die Ausschwingzeit als Ausklingzeit für den Sound. Wenn Sie beispielsweise ein Becken mit einer langen Ausklingzeit benötigen, dann stellen Sie die Ausschwingzeit auf einen großen positiven Wert ein.

□**Einstellungen:** -64 – +63

[Voice5] VOICE5

Legt für jede MIDI-Notennummer (Drum-Pad) die Tasten-Zuweisung fest. Die Tasten-Zuweisungen legen die Art und Weise fest, in der die einzelnen Voices beim Anschlagen eines Pads gespielt werden. Mit anderen Worten, Sie bestimmen, wie die einzelnen MIDI-Notennummern vom Klangerzeuger des DTXTREME akzeptiert werden.

[Voice5]	KeyMode	AltGrp	RvKeyOn	RvKeyOff
49C# 2	semi2	127	off	off
1	2	3	4	5

1 Notennummer und Notename

Wählt eine MIDI-Notennummer als Ziel aus. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der in der LCD-Anzeige angezeigt wird und der auf der Seite [VOICE1] nachgeschlagen werden kann.

□**Einstellungen:** 13C#-1 – 94A#5

2 KeyMode

Legt fest, wie die gleiche Voice mehrmals gleichzeitig gespielt wird.

poly: Keinerlei Einschränkungen, bis der DTXTREME-Klangerzeuger seine maximal mögliche Polyphonie erreicht hat.

semi8: Bis zu acht polyphone Noten können mit einer MIDI-Notennummer (gleiche Voice) wiedergegeben werden. Wenn eine neunte Note getriggert wird, während die vorangegangenen acht Noten noch andauern, wird die erste Note unterdrückt und die neunte Note wiedergegeben (Letzte-Note-Priorität).

semi4: Bis zu vier polyphone Noten können mit einer MIDI-Notennummer (gleiche Voice) wiedergegeben werden. Wenn eine fünfte Note getriggert wird, während die vorangegangenen vier Noten noch andauern, wird die erste Note unterdrückt und die fünfte Note wiedergegeben (Letzte-Note-Priorität).

semi3: Bis zu drei polyphone Noten können mit einer MIDI-Notennummer (gleiche Voice) wiedergegeben werden. Wenn eine vierte Note getriggert wird, während die vorangegangenen drei Noten noch andauern, wird die erste Note unterdrückt und die vierte Note wiedergegeben (Letzte-Note-Priorität).

semi2: Bis zu zwei polyphone Noten können mit einer MIDI-Notennummer (gleiche Voice) wiedergegeben werden. Wenn eine dritte Note getriggert wird, während die vorangegangenen beiden Noten noch andauern, wird die erste Note unterdrückt und die dritte Note wiedergegeben (Letzte-Note-Priorität).

mono: Es kann immer nur eine Note für eine MIDI-Notennummer zur gleichen Zeit gespielt werden. Eine zweite Note unterdrückt immer die erste Note und wird statt dessen gespielt.

himono: Es kann immer nur eine Note für eine MIDI-Notennummer zur gleichen Zeit gespielt werden. Eine Notennummer (Voice), die dieser Einstellung zugewiesen wird, wird von der normalen Letzte-Note-Priorität ausgenommen. Hierdurch erklingt die Voice weiter und kann von den nachfolgenden Noten nicht unterdrückt werden. Dies gilt sogar dann, wenn die maximale Polyphonie des DTXXTREME-Klangerzeugers erreicht ist.

☐ **Einstellungen:** poly, semi8, semi4, semi3, semi2, mono und himono

HINWEIS Wenn die als Ziel dienende MIDI-Notennummer (Drum-Pad) auf „mono“ eingestellt ist und sie einer Voice mit einer langen Ausklingzeit zugewiesen wurde - beispielsweise ein Becken -, führt das Spielen des Pads zu einem unnatürlichen Abschneiden des vorausgegangenen Sounds. Stellen Sie den KeyMode-Parameter so ein, daß Sie die bestmöglichen Effekte für Ihre Voice-Zuweisung erhalten.

3 AltGrp (Alternierende Gruppe)

Sie können mehrere MIDI-Notennummern (Drum-Pads) in eine alternierende Gruppe setzen. Notennummern mit dem gleichen AltGrp-Wert (Gruppennummer) können nicht gleichzeitig gespielt werden. Beispielsweise können Sie zwei MIDI-Notennummern, die der offenen und der geschlossenen Hi-Hat zugewiesen wurden, gruppieren, da diese beiden Voices in einem normalen Drum Kit niemals gleichzeitig erklingen können.

☐ **Einstellungen:** 0 - 127 (Gruppennummer)

HINWEIS Voices (MIDI-Notennummern) mit der gleichen Gruppennummer erklingen monophon mit Letzte-Note-Priorität. Es kann immer nur eine Note aus der gleichen alternativen Gruppe gleichzeitig gespielt werden.

4 RvKeyOn (Receive Key On)

Legt für jede MIDI-Notennummer fest, ob der Klangerzeuger des DTXXTREME MIDI-Note-ON-Nachrichten empfangen soll, die von dem entsprechendem Drum-Pad getriggert werden. Dies ist nützlich, wenn Sie MIDI-Note-On-Nachrichten vom Ausgang MIDI OUT des DTXXTREME ausgeben wollen, ohne daß diese an den Klangerzeuger des DTXXTREME weitergeleitet werden. Beispielsweise zum Triggern ausschließlich externer Sound-Module, die mit dem DTXXTREME verbunden sind. Wenn der Parameter RvKeyOn für eine bestimmte MIDI-Notennummer auf „off“ eingestellt ist, können Sie durch Spielen des zugehörigen Pads eine MIDI-Note-On-Nachricht ausgeben, ohne daß die zugewiesene DTXXTREME-Voice gespielt wird.

☐ **Einstellungen:** off und on

5 RvKeyOff (Receive Key Off)

Legt für jede MIDI-Notennummer fest, ob der Klangerzeuger des DTXXTREME MIDI Note Off-Nachrichten empfangen soll. Wenn der Parameter RvKeyOff für eine bestimmte MIDI-Notennummer auf „off“ eingestellt ist, werden MIDI-Note-Off-Nachrichten ignoriert und die zugewiesene Voice zu Ende gespielt. Dies ist nützlich, wenn die Voice eine lange Ausklingzeit besitzt und immer natürlich ausklingen soll.

☐ **Einstellungen:** off und on

HINWEIS Stellen Sie für MIDI-Notennummern (Pads), denen Endlos-Voices zugewiesen wurden, den Parameter RvKeyOff immer auf „on“ (ein). Endlos-Voices werden normalerweise wiederholt ausgegeben. Wenn der Parameter RvKeyOff auf „off“ eingestellt ist, wird die Voice statt dessen aber endlos ausgegeben, und Sie können den Sound nicht stoppen.

[Voice6] VOICE6

Legt für die gewählte Voice den Ausgangssignalweg fest.

[Voice6]	Output	RevSend	ChoSend
49C# 2	IND1&2	127	127
1	2	3	4

1 Notennummer und Notename

Wählt eine MIDI-Notennummer als Ziel aus. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der in der LCD-Anzeige angezeigt wird und der auf der Seite [VOICE1] nachgeschlagen werden kann.

☐ **Einstellungen:** 13C#-1 – 94A#5

2 Output

Legt den Ausgangssignalweg für das Audiosignal der gewählten Voice fest. Wenn das Voice-Signal zu einem Einzelausgang geleitet wird, wird es nicht zu Insert-Effekten weitergeleitet.

stereo: Gibt an die Ausgänge OUTPUT L und R aus.

InsFx1, InsFx2: Leitet an die angegebenen Insert-Effekte weiter (1 oder 2). Die endgültige Weiterleitung wird durch die Einstellung der Insert-Effekte bestimmt.

IND1&2, 3&4, 5&6: Gibt eine Stereo-Ausgabe an das festgelegte Paar von Einzelausgängen aus.

IND1, 2, ... 6: Gibt eine Mono-Ausgabe an den festgelegten Einzelausgang aus.

Einstellungen: stereo, InsFx1, InsFx2, IND1&2, IND3&4, IND5&6, IND 1, IND 2, ... IND 6, thru (siehe Anmerkung weiter unten)

HINWEIS Wenn der Localizer mit Effekt-Einstellungen aktiviert wurde (Einstellung „on“) (Seite 54) stehen die Insert-Effekte automatisch nicht mehr zur Verfügung. In diesem Fall werden die Werte „InsFx1“ und „InsFx2“ für den Parameter Output durch die Einstellung „thru“ ersetzt. Wenn die Einstellung „thru“ für eine Voice-Ausgabe gewählt wird, hat der Localizer keine Wirkung auf den Sound für diese Voice.

3 RevSend

Der Sendepiegel für den Hall-Effekt wird für die gewählte Voice eingestellt (System-Effekt).

Einstellungen: 0 - 127

4 ChoSend

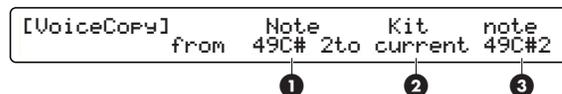
Der Sendepiegel für den Chorus-Effekt wird für die gewählte Voice eingestellt (System-Effekt).

Einstellungen: 0 - 127

HINWEIS Bei einem System-Effekt wird die Summe der Sendepiegel der einzelnen Voices mit dem Master-Sendepiegel (RevSend oder ChoSend) auf der Seite [Effect Setup] geregelt (Seite 53). Der endgültige Sendepiegel ergibt sich also aus der Multiplikation des Sendepiegels auf der Seite [VOICE6] mit dem Sendepiegel auf der Seite [Effect Setup].

[VoiceCopy] VOICE-KOPIE

Sie können alle Voice-Parameter für eine bestimmte MIDI-Notennummer (Voice) aus dem aktuellen Drum Kit auf die MIDI-Notennummer eines anderen Drum Kits kopieren.



1 (from) Note

Bestimmt die Ausgangs-Notennummer des aktuellen Drum Kits, das kopiert werden soll. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der in der LCD-Anzeige angezeigt wird und der auf der Seite [VOICE1] nachgeschlagen werden kann.

Einstellungen: 13C#-1 – 94A#5

2 (to) Kit

Legt das Drum Kit fest, auf das die Einstellungen kopiert werden sollen. Der Wert „current“ bezieht sich auf das Drum Kit, das gerade bearbeitet wird.

Einstellungen: current und U1 - U40

3 (to) Note

Legt die Notennummer für das Ziel fest. Jede Notennummer besitzt einen bestimmten Notennamen, der in der LCD-Anzeige angezeigt wird und der auf der Seite [VOICE1] nachgeschlagen werden kann.

Einstellungen: 13C#-1 – 94A#5

Verfahren

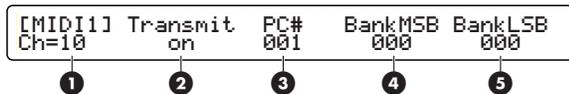
1. Bestimmen Sie die Ausgangs-Notennummer für den Kopiervorgang, indem Sie eine MIDI-Notennummer (Drum Pad) aus dem aktuellen Drum Kit angeben. Bestimmen Sie anschließend das Ziel für den Kopiervorgang, indem Sie ein Drum Kit und eine Notennummer (Drum Pad) aus diesem Kit angeben.
2. Drücken Sie die Taste ENTER/YES. Im LCD-Display wird die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ („Sind Sie sicher?“) angezeigt.
3. Drücken Sie ein zweites Mal auf die Taste ENTER/YES, um den Kopiervorgang auszuführen. Wenn Sie den Kopiervorgang abbrechen möchten, dann drücken Sie statt dessen auf die Taste EXIT/NO. Wenn Sie den Kopiervorgang abbrechen, schaltet das Instrument wieder in den Drum-Kit-Play-Modus.

MIDI-Parameter

Sie können für jeden MIDI-Kanal festlegen, ob MIDI-Nachrichten, Programmwechseldaten, Control-Events und so weiter gesendet werden sollen oder nicht.

[MIDI1] MIDI SETUP1

Legt bis zu 16 Programmwechsel fest, die gesendet werden, wenn Sie vom aktuellen Drum Kit in ein anderes Drum Kit wechseln. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie am Klangerzeuger des DTXTREME mehrere Programme gleichzeitig umschalten möchten, oder wenn Sie externe MIDI-Geräte über das DTXTREME steuern. Die hier ausgewählten Programmwechsel werden an den Tongenerator des DTXTREME gesandt und über MIDI OUT ausgegeben. Dies gilt nicht, wenn der MIDI-Kanal auf „10“ - dem Basiskanal für das Drum Kit - eingestellt ist. Falls der MIDI-Kanal auf „10“ eingestellt ist, wird der angegebene Programmwechsel am MIDI OUT ausgegeben, ohne daß das Drum Kit hiervon betroffen ist.



1 Ch= (Ziel-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal zum Senden einer MIDI-Nachricht fest.

□**Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Wählen Sie hier zunächst den MIDI-Kanal aus, und stellen Sie dann mit den folgenden Parametern die Inhalte ein, die über diesen Kanal ausgegeben werden sollen. Wiederholen Sie gegebenenfalls dieses Verfahren für jeden einzelnen Kanal (1 - 16).

2 Transmit

Aktiviert oder deaktiviert die auszugehenden MIDI-Nachrichten für den angegebenen Kanal. Wenn dieser Parameter auf „on“ eingestellt ist, wird die MIDI-Übertragung zu MIDI OUT und dem DTXTREME-Klangerzeuger auf dem angegebenen Kanal aktiviert. Mit der Einstellung „off“ deaktivieren Sie sämtliche MIDI-Übertragungen auf diesem Kanal, und alle nachfolgenden MIDI-Parameter sind nicht mehr verfügbar.

□**Einstellungen:** off und on

3 PC# (Programmwechsel)

Legt eine Programmnummer fest, die ausgegeben werden soll, wenn Sie vom aktuellen Drum Kit in ein anderes Drum Kit wechseln. Durch einfaches Auswählen eines anderen Drum Kits am DTXTREME können Sie auf einfache Weise Programmwechsel auf anderen MIDI-Geräten, einschließlich Synthesizern, durchführen. Außerdem können Sie auch bis zu 16 Programmwechsel für jedes Drum Kit einstellen.

□**Einstellungen:** 001 - 128

4 BankMSB (Bank Select MSB)

In Kombination mit dem Parameter BankLSB können Sie beim Wechseln vom aktuellen Drum Kit in ein anderes Drum Kit den Bank-Select-Befehl ausgeben. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie Voices aus Banks von einem Tongenerator mit mehreren Soundbanks auswählen. Kombinieren Sie diesen Parameter mit den Parametern PC# und BankLSB, um einen Sound von einer bestimmtem Bank eines MIDI-Geräts auszuwählen, die für einen bestimmten (dem aktuellen) MIDI-Kanal eingestellt ist. Sie können eine Bank-Select-Nachricht für jeden MIDI-Kanal einstellen.

□**Einstellungen:** 000 - 127

5 BankLSB (Bank Select LSB)

In Kombination mit dem Parameter BankMSB können Sie beim Wechseln vom aktuellen Drum Kit in ein anderes Drum Kit eine Bankauswahl-Nachricht ausgeben. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie Voices aus Banks von einem Tongenerator mit mehreren Soundbanks auswählen. Kombinieren Sie diesen Parameter mit den Parametern PC# und BankMSB, um einen Sound von einer bestimmtem Bank eines MIDI-Geräts auszuwählen, die für einen bestimmten (dem aktuellen) MIDI-Kanal eingestellt ist. Sie können eine Bank-Select-Nachricht für jeden MIDI-Kanal einstellen.

□**Einstellungen:** 000 - 127

[MIDI2] MIDI SETUP2

Ausgehend von der Seite [MIDI1] können Sie für jeden MIDI-Kanal Controller-Nachrichten einstellen, die beim Wechseln vom aktuellen Drum Kit zu einem anderen Drum Kit ausgegeben werden sollen.

[MIDI2]	Volume	Pan	Ctrl#	Value
Ch=10	127	R63	127	127
1	2	3	4	5

1 Ch= (Ziel-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal zum Senden einer MIDI-Nachricht fest.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Wählen Sie hier zunächst den MIDI-Kanal aus, und stellen Sie dann mit den folgenden Parametern die Inhalte ein, die über diesen Kanal ausgegeben werden sollen. Wiederholen Sie gegebenenfalls dieses Verfahren für jeden einzelnen Kanal (1 - 16).

2 Volume

Legt einen Wert für die Controller-Nummer 007 (Volume) fest.

□ **Einstellungen:** 000 - 127

3 Pan

Legt einen Wert für die Controller-Nummer 010 (Pan) fest.

□ **Einstellungen:** 000 - 64 - 127 (von ganz links über Mitte bis ganz rechts)

4 Ctrl# (Controller-Nummer)

Sie können jede beliebige Controller-Nummer für ein Controller-Event festlegen. Controller-Events sind MIDI-Nachrichten, die bestimmte Klangeigenschaften eines MIDI-Gerätes in Echtzeit steuern. Mit den Controller-Nummern und zugehörigen Werten können Sie eine Vielzahl von verschiedenen Parametern festlegen, die durch die Controller beeinflusst werden sollen. Legen Sie zuerst die Controller-Nummer mit diesem Parameter fest. Bestimmen Sie anschließend den zugehörigen Wert mit dem nachfolgenden Value-Parameter.

□ **Einstellungen:** ---, 000 - 127

5 Value

Hiermit bestimmen Sie den zugehörigen Wert für den vorangegangenen Parameter Ctrl#.

□ **Einstellungen:** ---, 000 - 127

[MIDI3] MIDI SETUP3

Ausgehend von der Seite [MIDI2] können Sie für jeden MIDI-Kanal Effekt-Sendepegel einstellen, die beim Wechseln vom aktuellen Drum Kit zu einem anderen Drum Kit ausgegeben werden sollen.

Die hier festgelegten Effekt-Sendepegel werden an den Tongenerator des DXTREME gesandt und über MIDI OUT ausgegeben. Dies gilt nicht, wenn der MIDI-Kanal auf „10“ - den Basiskanal für das Drum Kit - eingestellt ist. Genau wie bei MIDI-Kanal 10 werden die hier eingestellten Effekt-Sendepegel nur von MIDI OUT ausgegeben und haben keine Auswirkung auf das Drum Kit.

[MIDI3]	RevSend	ChoSend
Ch=10	127	127
1	2	3

1 Ch= (Ziel-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal zum Senden einer MIDI-Nachricht fest.

□ **Einstellungen:** 1 - 16

HINWEIS Wählen Sie hier zunächst den MIDI-Kanal aus, und stellen Sie dann mit den folgenden Parametern die Inhalte ein, die über diesen Kanal ausgegeben werden sollen. Wiederholen Sie gegebenenfalls dieses Verfahren für jeden einzelnen Kanal (1 - 16).

2 RevSend

Stellt den Sendepiegel für den Hall-Effekt (System-Effekt) ein.

□ **Einstellungen:** 000 - 127

3 ChoSend

Stellt den Sendepiegel für den Chorus-Effekt (System-Effekt) ein.

□ **Einstellungen:** 000 - 127

Drum-Kit-Effect-Edit-Modus

Im Effect-Edit-Modus können Sie Effekte für ein gesamtes Drum Kit einstellen und den Sound bearbeiten, beispielsweise für das stereophone Klangbild, aggressive Verzerrungen und so weiter. Die Bearbeitung der Prozesse in der Endphase der Sounderstellung ist manchmal sehr hilfreich, um Ihrem Spiel weitere Ausdrucksmöglichkeiten zu eröffnen. Das DTXTREME bietet zwei verschiedene Effekttypen an: System-Effekte und Insert-Effekte. Die System-Effekte beinhalten Reverb und Chorus und wirken auf das gesamte System (Drum Kit). Insert-Effekte beinhalten zwei vielseitig einsetzbare Effekt-Einheiten, wodurch Sie den Drum Kits eine Vielzahl unterschiedlicher Effekttypen zuweisen können. Außerdem besitzt das DTXTREME einen speziellen Localizer-Effekt, mit dem Sie realistische dreidimensionale, stereophone Sounds (3D) erzeugen können.

Reverb-Einheit

Dieser System-Effekt wirkt auf das gesamte Drum-Kit. Sie können unter 12 Reverb-Typen auswählen und Ihrem Sound damit das Ambiente eines kleinen Raums bis hin zu einer großen Konzerthalle verleihen.

Mit dem Parameter RevSend auf der Seite Voice Edit (Seite 49) können Sie die Stärke des Reverb sogar für jede Voice im Drum Kit einzeln festlegen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie einer Snare Drum mehr Reverb verleihen, gleichzeitig jedoch den Reverb-Anteil für die Bass Drum verringern möchten.

Chorus-Einheit

Dieser System-Effekt wirkt auf das gesamte Drum-Kit. Es stehen insgesamt 13 Chorus-Typen mit unterschiedlich starker Modulation zur Verfügung (Chorus, Flanger, Jet usw.).

Mit dem Parameter ChoSend auf der Seite Voice Edit (Seite 49) können Sie die Stärke des Chorus sogar für jede Voice im Drum Kit einzeln festlegen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie spezielle Flanging-Effekte für Hi-Hats und andere Becken benötigen. Beachten Sie, daß der Chorus-Effekt nicht zur Verfügung steht, sobald der Localizer-Effekt aktiviert ist (Seite 54).

Insert-Effekte 1 und 2

Mit diesen zusätzlichen Effekteinheiten steht Ihnen ein breites Spektrum mit 44 Effekt-Typen zur Verfügung, mit denen Sie Ihren Sound aktiv gestalten können. Diese beiden Effekteinheiten sind parallel angeordnet und können selektiv auf bestimmte Voices angewandt werden. Beachten Sie, daß beide Insert-Effekte nicht zur Verfügung stehen, sobald der Localizer-Effekt aktiviert ist (Seite 54).

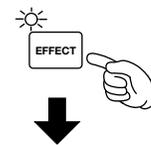
Localizer

Mit dem Localizer können Sie ein realistisches 3D-Klangbild für Ihr Drum Kit erstellen, das über Kopfhörer zu hören ist. Wenn der Localizer aktiviert ist, kann jedes Instrument in Ihrem Drum Kit aus einer bestimmten Richtung im 3D-Klangfeld kommen.

Die 3D-Richtungen können für das gesamte Drum Kit und für die weiteren Instrumente in der Songbegleitung getrennt festgelegt werden. Der Localizer bietet 5 Effekttypen. Beachten Sie, daß sowohl die Chorus-Einheit als auch die Insert-Effekte (1 und 2) nicht zur Verfügung stehen, sobald der Localizer-Effekt aktiviert ist (Seite 54).

In den Drum-Kit-Effect-Edit-Modus wechseln

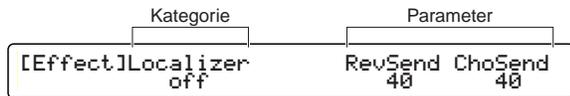
Drücken Sie die Taste EFFECT.



[Effect]Localizer off	RevSend 40	ChoSend 40
--------------------------	---------------	---------------

Parameter-Seiten und Bedienungsgrundlagen im Drum-Kit-Effect-Edit-Modus

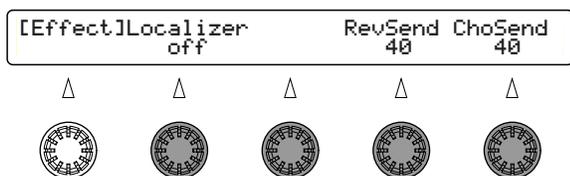
Die Parameterseiten in diesem Modus sind wie folgt in 5 Effekte eingeteilt. Jeder Effekt besitzt seine eigene Parameter-Bearbeitungsseite.



- Wählen Sie mit den Tasten Seite ▲ und Seite ▼ die Parameterseite mit den zu bearbeitenden Parametern aus. Sie können – unabhängig von der Kategorie – jede beliebige Seite zur Bearbeitung mit den Tasten Seite Page ▲ und Page ▼ anwählen. Beachten Sie, daß die zur Verfügung stehenden Effekte und die zugehörigen Parameterseiten davon abhängen, ob Sie den Localizer auf der ersten Seite [EFFECT SETUP] aktiviert oder deaktiviert haben.



- Geben Sie den Wert für den gewünschten Parameter mit Hilfe des zugehörigen Datenreglers ein.



HINWEIS Sie können die Werte in größeren Sprüngen erhöhen oder verringern, wenn Sie den Datenregler bei gedrückter Umschalttaste drehen.

Drum-Kit-Effect-Edit-Modus

- Effekt-Setup (Seite 53)**
 - [Effect] EFFEKT-SETUP
- Reverb-Einheit (Seite 54)**
 - [Reverb] Reverb1
 - [Reverb] Reverb2
 - [Reverb] Reverb3
- Chorus-Einheit (Seite 55)**
 - [Chorus] Chorus1
 - [Chorus] Chorus2
- Insertion-Einheiten (Seite 55)**
 - [InsFX] INS FX SETUP1
 - [InsFX] INS FX SETUP2
- Localizer (Seite 56)**
 - [Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP1
 - [Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP2

HINWEIS Die Parameterseiten für die Insert-Effekte (INS FX SETUP1 oder INS FX SETUP2) bestehen aus drei Seiten, ausgenommen für die Effekte DelayLCR, DelayLR und 3BandEQ, die aus vier Seiten bestehen.

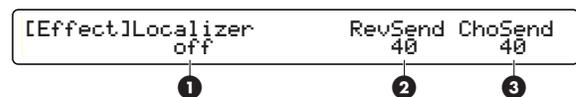
HINWEIS Wenn Sie den Localizer auf der Seite EFFECT SETUP aktivieren, stehen für die Chorus- und Insert-Effekte keine Parameterseiten zur Verfügung. Wenn Sie den Localizer auf der Seite EFFECT SETUP deaktivieren, stehen für den Localizer keine Parameterseiten zur Verfügung.

Parameter-Seiten

Effekt-Setup

[Effect] EFFEKT-SETUP

Hiermit aktivieren oder deaktivieren Sie den Localizer und stellen den Reverb-Sendepegel sowie den Chorus-Sendepegel für das gesamte Drum Kit ein.



1 Localizer

Mit diesem Effekt erstellen Sie ein 3D-stereophones Klangbild für die Sounds Ihres Drum Kits.

on: Localizer aktiviert.

off: Localizer deaktiviert.

Einstellungen: on und off

HINWEIS Bei aktiviertem Localizer werden die Chorus-Einheit (Systemeffekt) und die Insert-Effekte 1 und 2 deaktiviert und es steht nur die Reverb-Einheit (Systemeffekt) zur Verfügung. Wenn Sie den Localizer aktivieren, können die Parameterseiten für die Chorus- und Insert-Effekte nicht bearbeitet werden. Wenn Sie den Localizer deaktivieren, können die Parameterseiten für den Localizer nicht bearbeitet werden.

2 RevSend

Legt den Reverb-Sendepegel für das Drum Kit fest (MIDI-Kanal 10). Dieser Parameter wird nur an den Klangerzeuger des DTXTREME gesandt und erzeugt keine MIDI-Nachricht über MIDI OUT.

Einstellungen: 0 - 127

HINWEIS Dieser Parameter ist mit dem Parameter RevSend identisch, der sich auf der Seite [MIDI3] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus befindet.

HINWEIS Sie können auch im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (Seite 42) einen RevSend-Pegel für jede Drum-Voice festlegen.

3 ChoSend

Legt den Chorus-Sendepegel für das Drum Kit fest (MIDI-Kanal 10). Dieser Parameter wird nur an den Klangerzeuger des DTXTREME gesandt und erzeugt keine MIDI-Nachricht über MIDI OUT.

Einstellungen: --- (deaktiviert, bei aktiviertem Localizer), 0 - 127

HINWEIS Dieser Parameter ist mit dem Parameter ChoSend identisch, der sich auf der Seite [MIDI3] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus befindet.

HINWEIS Sie können auch im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (Seite 42) einen ChoSend-Pegel für jede Drum-Voice festlegen.

Reverb-Einheit

[Reverb] Reverb1

Auf dieser Seite werden die Reverb-Effektparameter eingestellt. Der Reverb-Effektparameter ist ein Systemeffekt und wirkt auf das gesamte Drum Kit.

[Reverb]	Type	Time	Diffusion	InitDelay
	HALL1	2.1	10	12.7
	1	2	3	4

1 Type

Wählt die Art des Nachhalls. Für den Systemeffekt können Sie einen der folgenden 12 Typen wählen.

Einstellungen: NONE, HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON und BASEMENT

Zu den Reverb-Parametern 2 - 4

Die Bearbeitungsparameter hängen von dem Reverb-Typ ab, den Sie auf der Seite [Reverb] ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Effektypenliste im Anhang.

[Reverb] Reverb2

Hier können Sie in Fortsetzung von Seite [Reverb1] weitere Reverb-Parameter einstellen. Die Bearbeitungsparameter hängen von dem Reverb-Typ ab, den Sie auf der Seite [Reverb] in Type ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Anhang in der Liste der Effektypen.

[Reverb] Reverb3

Hier können Sie in Fortsetzung von Seite [Reverb1] und [Reverb2] weitere Reverb-Parameter einstellen.

Die Bearbeitungsparameter hängen von dem Reverb-Typ ab, den Sie auf der Seite [Reverb1] ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Anhang in der Liste der Effektypen.

Chorus-Einheit

[Chorus] Chorus1

Auf dieser Seite können Sie Details für den Chorus-Effekt einstellen. Der Reverb-Effektparameter ist ein Systemeffekt und wirkt auf das gesamte Drum Kit. Beachten Sie, daß dieser Effekt nicht zur Verfügung steht, wenn Sie den Localizer auf der Seite [Effect] (Seite 54) eingestellt haben.

[Chorus]	Type	LFO	Depth	FBLevel
	CHORUS1	0.25Hz	54	+13
	1	2	3	4

1 Type

Wählt einen Chorus-Typ. Als Systemeffekt können Sie einen der folgenden 14 Typen auswählen.

Einstellungen: NONE, CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3, CELESTE4, FLANGER1, FLANGER2, FLANGER3, SYMPHNIC, ENSEMBLE und PHASER

Zu den CHORUS-Parametern 2 - 4

Die Bearbeitungsparameter hängen von dem Chorus-Typ ab, den Sie auf der Seite [Chorus1] ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Anhang in der Liste der Effekttypen.

[Chorus] Chorus2

Hier können Sie von Seite [Chorus1] aus weitere Parameter für den gewählten Chorus-Typ einstellen. Beachten Sie, daß dieser Effekt nicht zur Verfügung steht, wenn Sie den Localizer auf der Seite [Effect] (Seite 54) aktiviert haben. Die Bearbeitungsparameter hängen von dem Chorus-Typ ab, den Sie auf der Seite [Chorus1] ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Anhang in der Liste der Effekttypen.

Insertion-Einheiten

[InsFX] INS FX SETUP1/2

Auf diesen Seiten können Sie für jeden Insert-Effekt, den Sie auf eine bestimmte Voice im Drum Kit anwenden wollen, die Parameter einstellen. Beachten Sie, daß die Insert-Effekte nicht zur Verfügung stehen, wenn Sie den Localizer auf der Seite [Effect] (Seite 54) aktiviert haben.

[InsFX]	Type	DRY/WET	L>RD1ay	R>LD1ay
FX=1	CROSSDELAY	(D=W)	170.0	170.0
	1		2	

Verfahren

1. Benutzen Sie den Datenregler, der dem Parameter „FX=“ zugewiesen wurde und wählen Sie entweder Insert-Effekt 1 oder 2.
2. Benutzen Sie den Datenregler, der dem Parameter „Type“ zugeordnet ist und weisen Sie dem gewählten Insert-Effekt einen Effekttyp zu. Die Parameter für den Effekttyp werden angezeigt.
3. Wählen Sie mit den Tasten Seite ▲ und Seite ▼ die Parameterseite mit den zu bearbeitenden Parametern aus.
4. Geben Sie den Wert für den gewünschten Parameter mit Hilfe des zugehörigen Datenreglers ein.

HINWEIS Sie können die Werte in größeren Sprüngen erhöhen oder verringern, wenn Sie den Datenregler bei gedrückter Umschalttaste drehen.

5. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 4, bis Sie alle benötigten Parameter eingestellt haben.
6. Kehren Sie gegebenenfalls zu Schritt 1 zurück und wechseln Sie zu einem anderen Insert-Effekt. Stellen Sie den Effekt dann entsprechend den Schritten 2 bis 5 ein.

HINWEIS Die zur Verfügung stehenden Seiten und Parameter hängen von den gewählten Effekttypen ab. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Anhang in der Liste der Effekttypen.

1 FX=

Wählt den Insert-Effekt für das Bearbeitungsziel.

Einstellungen: FX=1 (Insert-Effekt 1), FX=2 (Insert-Effekt 2)

2 Type

Wählt einen Effekttyp zur Zuweisung. Sie können einen beliebigen der 44 Insert-Effekte auswählen.

Einstellungen: THRU, HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE, DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDlay, KARAOKE1, KARAOKE2, KARAOKE3, CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3, CELESTE4, FLANGER1, FLANGER2, FLANGER3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, ROTARY, TREMOLO, AUTOPAN, PHASER, DISTORTION, OVERDRIVE, AMPSIM, 3BANDEQ, 2BANDEQ, FILTER, AUTOWAH, TOUCHWAH1, 2, ENHANCER, COMP und NOISEGATE

Weitere Parameterseiten und Parameter

Die zur Verfügung stehenden Seiten und Parameter hängen von den gewählten Effekttypen (Type) ab. Wenn Sie einen Effekttyp wählen, werden auf mehreren Parameterseiten zugeordnete Parameter angeboten.

HINWEIS Weitere Informationen über die zur Verfügung stehenden Parameterseiten und Parameter finden Sie im Anhang in der Liste mit den Effekttypen.

Localizer

[Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP1

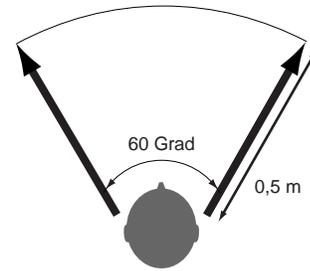
Wenn Sie den Localizer auf der Seite [Effect] (Seite 54) aktiviert haben, können Sie hier die 3D-Stereophony des Localizers einstellen. Die 3D-Effekte des Localizers sind nur dann deutlich hörbar, wenn Sie den Sound über Stereo-Kopfhörer abhören. Wenn Sie das Signal über Lautsprecher hören, klingen die Localizer-Effekte unter Umständen recht eigenartig.

[Loclizr]	Type	DrSens	AcFSens	HRTF
	NORMAL	16	16	15
1		2	3	4

1 Type

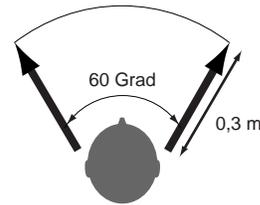
Hier können Sie für den stereophonen Effekt einen von 5 voreingestellten Typen auswählen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen, wie sich die einzelnen Stereo-Effekte (virtuelle Stereo-Lautsprecher) über die Kopfhörer darstellen.

NORMAL



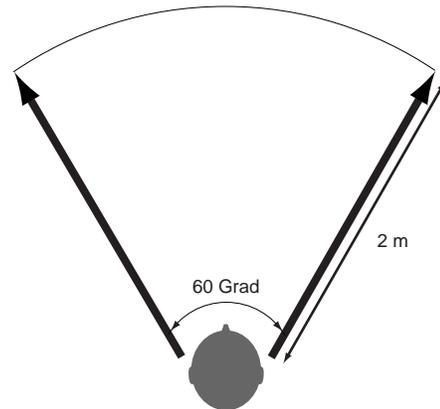
Linke und rechte Lautsprecherpositionen 0,5 m vom Zuhörer entfernt, in einem Winkel von 60 Grad.

NEAR



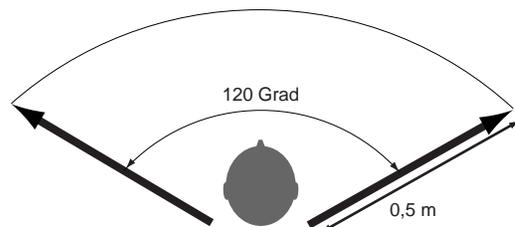
Linke und rechte Lautsprecherpositionen 0,3 vom Zuhörer entfernt, in einem Winkel von 60 Grad.

FAR



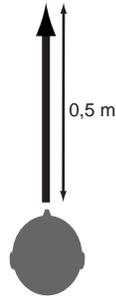
Linke und rechte Lautsprecherpositionen 2 Meter vom Zuhörer entfernt, in einem Winkel von 60 Grad.

WIDE



Linke und rechte Lautsprecherpositionen 0,5 vom Zuhörer entfernt, in einem Winkel von 120 Grad.

POINT



Ein Lautsprecher 0,5 m vom Zuhörer entfernt.

□**Einstellungen:** THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE und POINT

② DrSens (Drum Sense)

Legt die stereophone Position des Drum Kits fest. Ein größerer Wert verstärkt die 3D-Position entsprechend. Ein kleinerer Wert verstärkt das normale Stereo-Panning entsprechend (so wie im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus festgelegt). Mit der Einstellung „0“ umgehen Sie den Localizer und erhalten keine 3D-Wirkung.

□**Einstellungen:** 0 - 16

③ AcpSens (Accompaniment Sense)

Legt die stereophone Position der Begleitinstrumente fest (Instrumente, die nicht zum eigentlichen Drum Kit gehören). Ein größerer Wert verstärkt die 3D-Positionierung entsprechend. Kleinere Werte betonen das normale Stereo-Panning. Mit der Einstellung „0“ umgehen Sie den Localizer und erzielen keine 3D-Wirkung.

□**Einstellungen:** 0 - 20

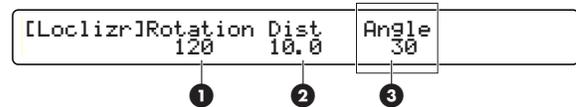
④ HRTF (Head Related Transfer Function)

Das Hörempfinden eines Klangbildes ist von Mensch zu Mensch verschieden. Ein Audio-Effekt, der von einer Person überhaupt nicht wahrgenommen wird, kann von einer anderen Person als sehr heftig empfunden werden. Mit dem Parameter HRTF können Sie die Unterschiede im persönlichen Hörempfinden ausgleichen.

□**Einstellungen:** 0 - 20

[Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP2

Falls Sie den Localizer auf der Seite [Effekt] (Seite 54) aktiviert haben, können Sie hier von der Seite HEADPHONE LOCALIZER SETUP1 aus die Parameter für den 3D-Effekt zum Abhören über den Kopfhörer einstellen.



① Rotation

Legt die Position (Winkel) für alle im DTXTREME verfügbaren Instrumente fest. Die beim Abhören über den Kopfhörer empfundene Position ist eine virtuelle Position. Je größer der hier eingestellte positive Wert ist, desto mehr wandern alle Instrumente, einschließlich des Drum Kits, im Uhrzeigersinn von der Vorderseite in den Rücken des Zuhörers (von 0 Grad auf 180 Grad). Je größer der hier eingestellte negative Wert ist, desto mehr wandern alle Instrumente, einschließlich des Drum Kits, gegen den Uhrzeigersinn von der Vorderseite in den Rücken des Zuhörers (von 0 Grad auf 180 Grad).

□**Einstellungen:** -180 (Rücken) – 0 (Vorderseite) – 180 (Rücken) [Einheit: Grad]

② Dist (Distance)

Legt den Abstand für alle im DTXTREME verfügbaren Instrumente fest. Der beim Abhören über den Kopfhörer empfundene Abstand ist ein virtueller Abstand. Je größer der hier eingestellte Wert ist, desto weiter sind alle Instrumente, einschließlich des Drum Kits, entfernt.

□**Einstellungen:** 0,3 - 10,0 [Einheit: Meter]

③ Angle

Legt fest, mit welcher Stereobreite der Sound des DTXTREME gespielt werden soll (von links bis rechts). Bei einer Einstellung von Null (0) befindet sich der Sound in der Mitte. Bei der maximalen Einstellung beträgt die Stereobreite 180 Grad.

□**Einstellungen:** 0 (Mitte) - 180 (von Links bis Rechts) [Einheit: Grad]

Chain-Play-Modus

Eine Chain ist eine programmierte Reihenfolge von mehreren Drum Kits oder Songs. Im Chain-Play-Modus können Sie eine Chain auswählen und mit ihr ein Drum Kit oder einen Song aufrufen.

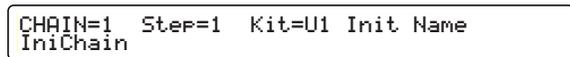
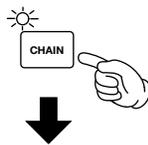
Der Chain-Play-Modus bietet sich besonders für Live-Auftritte oder andere Gelegenheiten an, bei denen Sie unterschiedliche Drum Kits in einer bestimmten Reihenfolge spielen müssen. Sie können bis zu 32 Chains programmieren und jeweils eine davon auswählen.



HINWEIS Bevor Sie eine Chain nutzen können, müssen Sie sie im Chain-Edit-Modus programmieren (Seite 59).

Chain-Play-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [CHAIN].



Parameter-Seite und grundlegende Bedienung im Chain-Play-Modus

Im Chain-Play-Modus gibt es nur eine Seite mit Einstellungen. Die Bedienung ist sehr einfach.

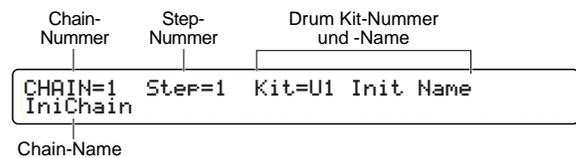
Bedienung

1. Drehen Sie den Datenregler ganz links und wählen Sie eine Chain aus.

- 2.** Benutzen Sie einen Fußschalter oder ein Pad, um einen Step (Schritt) der Chain auszuwählen.
- 3.** Spielen Sie das Drum Kit oder starten Sie die Wiedergabe des Songs, das/der durch den Step aufgerufen wurde.
- 4.** Wiederholen Sie falls nötig die Schritte 2 und 3, um ein Drum Kit oder einen Song auszuwählen, wenn Sie dies wünschen.

Eine Chain auswählen

Drehen Sie den Datenregler unter „CHAIN=“, um die Chain (ihre Nummer) auszuwählen, die Sie nutzen möchten.



Einstellungen: 1 - 32

HINWEIS Wenn das LED-Display im Utility-Modus (Seite 72) als Drum Kit-Anzeige konfiguriert wurde, zeigt es die Drum-Kit-Nummer des jeweiligen Steps an.

Einen Step auswählen

Drehen Sie den Datenregler unter „Step=“, um die Step-Nummer zu erhöhen oder zu verringern.

Wenn Sie sich auf das Spielen konzentrieren wollen, können Sie zwei beliebige Drum Pads so konfigurieren, daß sie im Chain-Play-Modus die Step-Nummer erhöhen (increment) oder verringern (decrement) (Seite 29). Sie können auch Fußschalter zu diesem Zweck einsetzen (Seite 39).

Jedesmal, wenn Sie auf einen anderen Step umschalten, wird die Drum-Kit-Nummer und der Drum-Kit-Name, die dem neuen Step zugeordnet sind, im LC-Display angezeigt.

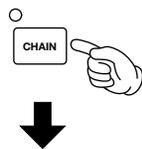
Einstellungen: 1 - 32

Chain-Edit-Modus

In diesem Modus können Sie eine Chain programmieren, indem Sie Drum Kits oder Songs in der gewünschten Reihenfolge anordnen. Eine Chain kann aus bis zu 32 Steps (Schritten) bestehen. Sie können bis zu 32 Chains im Speicher des DXTREME ablegen.

Chain-Edit-Modus aufrufen

Drücken Sie zweimal die Taste [CHAIN], wenn Sie sich gerade in einem anderen Modus befinden. Wenn Sie sich gerade im Chain-Play-Modus befinden, müssen Sie die Taste [CHAIN] nur einmal drücken.



```
[CHAIN]"IniChain" Step  Type Num=U1  
↔ <GHIJK> 1      kit  Initkit
```

HINWEIS Wählen Sie die zu bearbeitende Chain im Chain-Play-Modus aus, bevor Sie den Chain-Edit-Modus aufrufen.

Parameter-Seite und grundlegende Bedienung im Chain-Edit-Modus

Im Chain-Edit-Modus gibt es nur eine Seite mit Einstellungen. Die Bedienung ist sehr einfach.

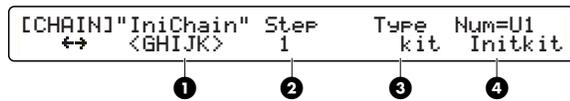
Eine Chain programmieren

1. Wählen Sie die zu bearbeitende oder zu erzeugende Chain im Chain-Play-Modus aus.
2. Wechseln Sie in den Chain-Edit-Modus
3. Geben Sie – falls nötig – einen Chain-Namen ein.
4. Stellen Sie das gewünschte Drum Kit oder den Song für den ersten Step ein.
5. Fahren Sie mit dem zweiten Step fort und stellen Sie das dort gewünschte Drum Kit bzw. den gewünschten Song auf die gleiche Weise ein.
6. Setzen Sie die Programmierung für so viele Steps fort, wie Sie brauchen (bis maximal 32 Steps).
7. Rufen Sie den Store-Modus auf, und speichern Sie die Chain, wenn Sie die Programmierung abgeschlossen haben.

HINWEIS Im Chain-Edit-Modus leuchtet ein Punkt im LED-Display auf. Er zeigt an, daß Sie eine Chain bearbeitet, aber noch nicht gespeichert haben. Speichern Sie sie zu beliebiger Zeit (siehe Seite 83). Falls Sie während der Bearbeitung den Chain-Play-Modus aufrufen und eine andere Chain auswählen, gehen Ihre Bearbeitungen verloren (der Punkt im LED-Display erlischt). Stellen Sie sicher, daß Sie wichtige Bearbeitungen speichern, bevor Sie einen anderen Modus aufrufen.



Chain Edit-Parameter-Seite



1 Chain Name

Hier können Sie der Chain einen Namen aus bis zu 8 Zeichen geben. Drehen Sie den Datenregler ganz links, um den Cursor (die Eingabemarke) auf die gewünschte Stelle zu bewegen, und den zweiten Datenregler von links, um einen Buchstaben auszuwählen. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise, um bis zu 8 Zeichen für den Chain-Namen einzugeben. Dabei stehen die gleichen Zeichen zur Verfügung wie für den Drum Kit-Namen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 41.

2 Step

Wählen Sie hier die Step-Nummer aus, der Sie ein Drum Kit oder einen Song zuordnen möchten. Sie können für jede Chain bis zu 32 Steps einrichten.

Einstellungen: 1 - 32

3 Type

Hier bestimmen Sie, was Sie dem Step zuordnen möchten: Einen Song oder ein Drum Kit. Wenn der Step der letzte Step in der Chain sein soll, können Sie mit ihm die Chain explizit beenden, indem Sie ihm „END“ zuweisen (so verhindern Sie, daß Sie beim Gebrauch der Chain versehentlich auf einen unbenutzten Step umschalten).

Einstellungen: song, kit (Drum Kit), END (bestimmt das Ende der Chain)

4 Song/Drum Kit-Nummer und -Name

Wenn Sie unter Type „song“ ausgewählt haben, können Sie hier einen Song auswählen. Wenn Sie unter Type „kit“ ausgewählt haben, können Sie hier ein Drum Kit auswählen. In der oberen Zeile wird die Song- oder Drum Kit-Nummer angezeigt, während die untere Zeile den Namen des jeweiligen Songs bzw. Drum Kits anzeigt.

Einstellungen: Song: P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32
Drum Kit: P1 - P60, U1 - U40, C1 - C99

Eine Chain erstellen oder bearbeiten

1. Wenn Sie eine neue Chain erstellen möchten, drehen Sie den Datenregler unter „Step“, und wählen Sie den ersten Step aus. Wenn Sie eine bereits existierende Chain bearbeiten möchten, wählen Sie mit dem Datenregler unter „Step“ den Step aus, den Sie bearbeiten möchten.
2. Drehen Sie den Datenregler unter „Type“, um einzustellen, ob sie dem ausgewählten Step einen Song („song“) oder ein Drum Kit („kit“) zuordnen möchten.
3. Drehen Sie den Datenregler unter „Num=“, um den Song oder das Drum Kit auszuwählen, das Sie dem ausgewählten Step zuordnen möchten.
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, und stellen Sie so die von Ihnen benötigte Zahl von Steps in der Chain ein (maximal 32 Steps).
5. Wenn die Chain an einem bestimmten Step zu Ende sein soll, ordnen Sie dem nachfolgenden Step den Type „END“ zu. Die Chain endet dann an diesem Step.

HINWEIS Sie können den Steps einer Chain sowohl Drum Kits als auch Songs zuordnen.

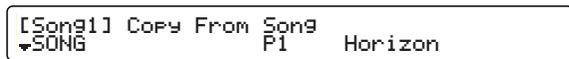
HINWEIS Die Chain stoppt bei dem Step, dem „END“ zugeordnet ist, während Sie im Chain-Play-Modus durch die Steps schalten. Der „END“-Wert ist besonders dann nützlich, wenn Sie zwischen den Steps mit einem Drum Pad oder einem Fußschalter weiterschalten, da Sie so ein versehentliches Weiterschalten auf einen ungenutzten Step (und damit ein Umschalten auf einen falschen Song bzw. Drum Kit) vermeiden können.

Song-Job-Modus

Sie können einen User-Song auf verschiedene Art und Weise bearbeiten. Zum Beispiel können Sie ihm einen Namen geben, für jeden Track verschiedene Voice-Parameter einstellen, die Quantisierungs-Funktion anwenden oder auch einen gesamten Song kopieren oder löschen.

Song-Job-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [SONG JOB].



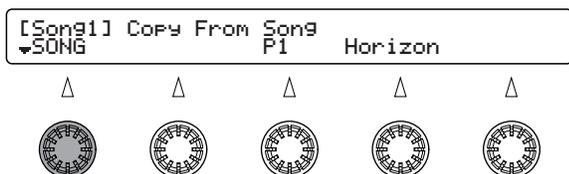
HINWEIS Wählen Sie den zu bearbeitenden User Song (U1 - U32) aus, bevor Sie den Song-Job-Modus aufrufen.

HINWEIS Der Song-Job-Modus lässt sich nicht aufrufen, wenn ein Preset Song oder ein Song von einer Memory Card (Card Song) ausgewählt ist.

Parameter-Seiten und grundlegende Bedienung im Song-Job-Modus

Die Parameter des Song-Job-Modus sind in die folgenden vier Kategorien eingeteilt. Jede Kategorie verfügt über eigene Parameter-Seiten.

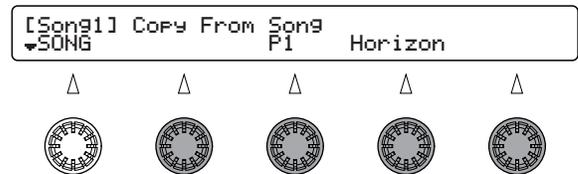
1. Drehen Sie den Datenregler ganz links und springen Sie so zu den jeweils ersten Seiten der Kategorien. Die folgende Abbildung zeigt die jeweils erste Seite jeder Kategorie: [Song1], [Song4], [Song8] und [Song12].



2. Drücken Sie die Tasten ▲ und ▼, um die Seite auszuwählen, auf der die zu bearbeitenden Parameter zu finden sind. Mit den Tasten ▲ und ▼ können Sie jede Seite unabhängig von der Kategorie auswählen.



3. Drehen Sie den Datenregler unterhalb eines Parameters in die gewünschte Richtung, um seinen Wert zu verändern.



Song-Job-Modus

Bearbeitung auf Song-Ebene (Seite 62)

- [Song1] SONG COPY
- [Song2] SONG CLEAR
- [Song3] SONG NAME

Bearbeitung auf Track-Ebene (Seite 63)

- [Song4] SONG QUANTIZE TRACK
- [Song5] SONG MIX TRACK
- [Song6] SONG COPY TRACK
- [Song7] SONG CLEAR TRACK

Bearbeitung auf Takt-Ebene (Seite 64)

- [Song8] SONG COPY MEASURE
- [Song9] SONG CREATE MEASURE
- [Song10] SONG DELETE MEASURE
- [Song11] SONG ERASE MEASURE

Voice-bezogene Einstellungen (Seite 68)

- [Song12] SONG VOICE1
- [Song13] SONG VOICE2
- [Song14] SONG VOICE3

Parameter-Seiten

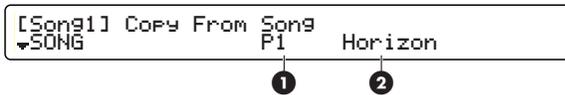
HINWEIS Drehen Sie die jeweils einem Parameter zugeordneten Datenregler, um Parameterwerte direkt einzugeben. Wenn Sie während des Drehens die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, werden die Werte in größeren Schritten geändert. Mit dem Datenregler ganz links können Sie direkt zur ersten Seite jeder Kategorie springen.

Bearbeitung auf Song-Ebene

[Song1] SONG COPY

Kopiert einen Preset oder User Song auf den aktuell ausgewählten, leeren User Song.

HINWEIS Sollte der aktuell ausgewählte Song Daten enthalten, wird die Nachricht „Sequence data is not empty“ (Sequenz ist nicht leer) angezeigt und der Kopiervorgang nicht ausgeführt. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], um zur vorher angezeigten Seite zurückzukehren.



1 Copy From Song

Geben Sie hier die Song-Nummer des Songs an, den Sie kopieren möchten.

Einstellungen: P1 - P31 (Demo-Songs), Q1 - Q67 (Übungs-Songs), R1 - R66 (Pad-Songs), U1 - U32 (User-Songs). (Songs auf einer Memory Card können nicht kopiert werden.)

2 (Song Name)

Zeigt den Namen des Songs an. Er kann hier nicht geändert werden.

Verfahren

1. Drehen Sie den mittleren Datenregler, um den Preset oder User Song auszuwählen, den Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).

3. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Kopiervorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, wird der Song nicht kopiert und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song2] SONG CLEAR

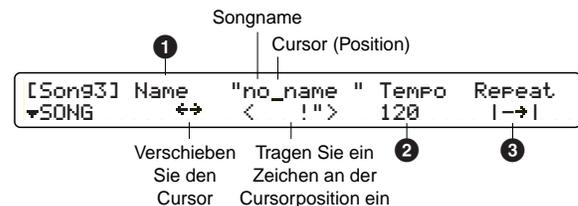
Löscht alle Daten im aktuell ausgewählten Song.

Verfahren

1. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).
2. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Löschvorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Songdaten nicht gelöscht und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song3] SONG NAME

Sie können dem Song einen Namen aus bis zu 8 Buchstaben geben. Außerdem können Sie das Tempo eingeben und bestimmen, ob der Song ständig wiederholt werden soll (Repeat).



1 Name

Benutzen Sie den zweiten Datenregler von links, um den Cursor zu der Position im Namen zu bewegen, die Sie bearbeiten möchten, und drehen Sie dann den mittleren Datenregler, um einen Buchstaben einzugeben. Wiederholen Sie diese Schritte so oft wie nötig, um für den Song einen Namen mit bis zu 8 Buchstaben einzugeben.

Einstellungen:

Die gleichen wie bei „Drum Kit Name“. Siehe Seite 41.

2 Tempo

Hier können Sie das (Ausgangs-) Tempo für den Song einstellen.

Einstellungen: 30 - 300

③ Repeat

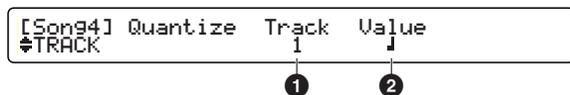
Hier können Sie bestimmen, ob der Song ständig wiederholt werden soll oder nicht. Wenn dieser Parameter auf „→“ gestellt ist, stoppt die Wiedergabe am Ende des Songs.

□**Einstellungen:** → (normale Wiedergabe), ↻ (wiederholte Wiedergabe)

Bearbeitung auf Track-Ebene

[Song4] SONG QUANTIZE TRACK

Sie können die Quantisierungs-Funktion auf Track 1 sowie Track 2 anwenden. Auf Seite 20 finden Sie eine detaillierte Erklärung der Quantisierungs-Funktion.



① Track (Track-Nummer)

Stellen Sie hier ein, welcher Track quantisiert werden soll.

□**Einstellungen:** 1, 2

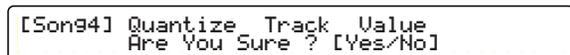
② Value

Stellen Sie hier den Quantisierungs-Wert ein (den Notenwert, auf den die Noten des Tracks korrigiert werden sollen).

□**Einstellungen:** Viertel, Vierteltriolo, Achtel, Achteltriolo, Sechzehntel, Sechzehnteltriolo

Verfahren

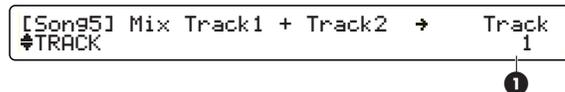
1. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den Track auszuwählen, der quantisiert werden soll.
2. Drehen Sie den Datenregler unter „Value“, um den Quantisierungs-Wert einzustellen.
3. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).



4. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Quantisierungsvorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, wird der Track nicht quantisiert und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song5] SONG MIX TRACK

Sie können die Daten beider Tracks auf einen Track zusammenmischen. Die Daten, die vorher auf dem (Ziel-)Track enthalten waren, werden dabei von den zusammengemischten Daten überschrieben.



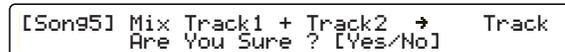
① Track (Track-Nummer)

Stellen Sie hier den (Ziel-) Track ein, auf den die zusammengemischten Daten geschrieben werden sollen.

□**Einstellungen:** 1, 2

Verfahren

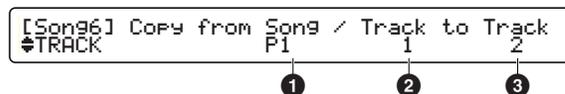
1. Drehen Sie den Datenregler ganz rechts, um den (Ziel-) Track einzustellen, auf den die zusammengemischten Daten geschrieben werden sollen.
2. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).



3. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Mischvorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Tracks nicht zusammengemischt und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song6] SONG COPY TRACK

Sie können einen Track eines Preset- oder User-Songs auf einen Track des aktuell ausgewählten Songs kopieren. Jegliche Daten, die in dem (Ziel-) Track enthalten sind, werden dabei von den kopierten Daten überschrieben.



❶ Copy From Song

Stellen Sie hier den Song ein, von dem Sie einen Track kopieren möchten. Seine Song-Nummer wird hier angezeigt.

❑ **Einstellungen:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32
(Tracks von Songs auf einer Memory Card können nicht kopiert werden)

❷ Track To

Wählen Sie hier den (Quell-) Track des eingestellten (Quell-) Songs aus, den Sie kopieren möchten.

❑ **Einstellungen:** 1, 2

❸ Track

Wählen Sie hier den (Ziel-) Track des aktuell ausgewählten Songs aus, auf den Sie den (Quell-) Track kopieren möchten.

❑ **Einstellungen:** 1, 2

Verfahren

1. Drehen Sie den mittleren Datenregler, um den Preset- oder User-Song auszuwählen, von dem Sie einen Track kopieren möchten.
2. Drehen Sie den Datenregler unter „Track to“, um den (Quell-) Track auszuwählen, den sie kopieren möchten.
3. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den (Ziel-) Track auszuwählen, auf den sie den (Quell-) Track kopieren möchten.
4. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).

```
[Song96] Copy from Song / Track to Track  
Are You Sure ? [Yes/No]
```

5. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Kopiervorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, wird der Track nicht kopiert und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song7] SONG CLEAR TRACK

Sie können die Daten auf den Tracks des aktuell ausgewählten Songs löschen.

```
[Song7] Clear      Track  
#TRACK           1  
1
```

❶ Track

Wählen Sie hier den Track, den Sie löschen möchten.

❑ **Einstellungen:** 1, 2

Verfahren

1. Drehen Sie den mittleren Datenregler, um den Track auszuwählen, den Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).

```
[Song97] Clear      Track  
Are You Sure ? [Yes/No]
```

3. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Löschvorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Trackdaten nicht gelöscht und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

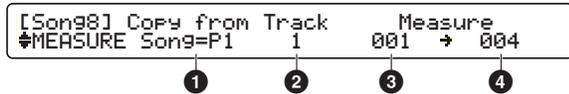
Bearbeitung auf Takt-Ebene

[Song8] SONG COPY MEASURE

Sie können Daten einer frei einstellbaren Taktstelle eines Tracks eines Preset oder User Songs auf eine Taktstelle eines Tracks des aktuell ausgewählten Songs kopieren. Jegliche Daten, die in der (Ziel-) Taktstelle enthalten sind, werden dabei von den kopierten Daten überschrieben.

HINWEIS Da in diesem Job eine Vielzahl an Parametern einstellbar sind, sind sie über zwei Seiten verteilt: Die eine enthält die Parameter für die Einstellung der Quelle und die andere die für die Einstellung des Ziels.

Quelle



1 Copy from

Stellen Sie hier den (Quell-) Song ein, von dem Sie eine Taktstelle kopieren möchten. Dessen Song-Nummer wird hier angezeigt.

□**Einstellungen:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32
(Taktstellen von Songs auf einer Memory Card können nicht kopiert werden.)

2 Track

Wählen Sie hier den (Quell-) Track des eingestellten (Quell-) Songs aus, von dem Sie kopieren möchten.

□**Einstellungen:** 1, 2

3 Measure (from)

Stellen Sie hier den ersten Takt des (Quell-) Tracks ein, den Sie kopieren möchten.

□**Einstellungen:** 001 - 999

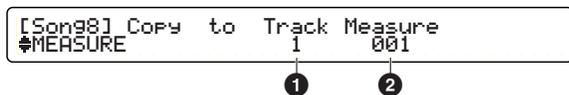
4 Measure (to)

Stellen Sie hier den letzten Takt des (Quell-) Tracks ein, den Sie kopieren möchten.

□**Einstellungen:** 001 - 999

Wenn Sie nach der Eingabe der gewünschten Daten auf dieser (ersten) Seite die Taste [ENTER/YES] drücken, wird die zweite Seite dieser Funktion aufgerufen.

Ziel



1 (Copy to) Track

Hier stellen Sie den (Ziel-) Track des aktuell ausgewählten Songs ein, auf den die Taktstelle kopiert werden soll.

□**Einstellungen:** 1, 2

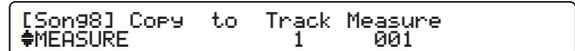
2 Measure

Hier stellen Sie den ersten Takt des (Ziel-) Tracks ein, ab dem die Taktstelle auf den Track kopiert werden soll. Ab dem hier bestimmten Takt werden die Daten der auf der ersten Seite bestimmten Taktstelle des (Quell-) Songs kopiert. Dabei werden die Daten auf dem (Ziel-) Track in der Länge der ausgewählten Taktstelle überschrieben.

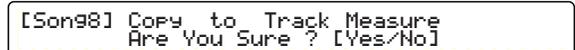
□**Einstellungen:** 001 - 999

Verfahren

1. Drehen Sie den Datenregler unter „Copy from“, um den Preset oder User Song auszuwählen, von dem Sie kopieren möchten.
2. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den (Quell-)Track auszuwählen, von dem Sie kopieren möchten.
3. Drehen Sie die Datenregler unter „Measure (from)“ und „Measure (to)“, um den ersten und den letzten Takt der zu kopierenden Taktstelle einzustellen.
4. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], um die zweite Seite aufzurufen.



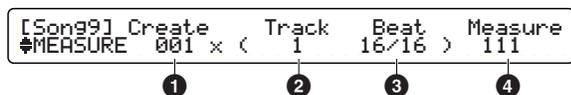
5. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den (Ziel-)Track auszuwählen, auf den Sie kopieren möchten.
6. Drehen Sie den Datenregler unter „Measure“, um den ersten Takt zu bestimmen, ab dem die Taktstelle auf den (Ziel-)Track kopiert werden soll.
7. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).



8. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Kopiervorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, wird die Taktstelle nicht kopiert und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song9] SONG CREATE MEASURE

Bestimmen Sie die Taktposition, an der Sie im aktuell ausgewählten Song einen leeren Takt in beliebigem Taktmaß einfügen möchten.



1 Create

Stellen Sie hier ein, wie viele leere Takte eingefügt werden sollen.

Einstellungen: 001 - 999

2 Track

Wählen Sie hier den Track aus, in dem die Takte eingefügt werden sollen.

Einstellungen: 1, 2

3 Beat

Bestimmen Sie hier das Taktmaß der einzufügenden Takte.

Einstellungen: 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

4 Measure

Bestimmen Sie hier die Taktposition, von der an die Takte eingefügt werden sollen. Die angegebene Anzahl an Takten wird von dieser Taktposition an eingefügt.

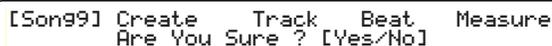
Einstellungen: 001 - 999

Verfahren

1. Drehen Sie den Datenregler unter „Create“, um die Anzahl an einzufügenden Takten einzustellen.
2. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den Track auszuwählen, in den die Takte eingefügt werden sollen.
3. Drehen Sie den Datenregler unter „Beat“, um das Taktmaß der einzufügenden Takte einzustellen.

4. Drehen Sie den Datenregler unter „Measure“, um die Taktposition zu bestimmen, ab der die Takte eingefügt werden sollen.

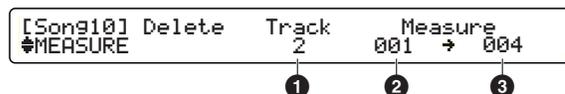
5. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).



6. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um die Takte einzufügen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden keine Takte eingefügt und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song10] SONG DELETE MEASURE

Sie können Takte eines Tracks im aktuellen ausgewählten Song entfernen (delete). Die Takte hinter den entfernten Takten werden automatisch nach vorne geschoben, um die entstandene Lücke aufzufüllen.



1 Track

Hier wählen Sie den Track aus, von dem Daten entfernt werden sollen.

Einstellungen: 1, 2

2 Measure (from)

Stellen Sie hier den ersten der zu entfernenden Takte ein.

Einstellungen: 001 - 999

3 Measure (to)

Stellen Sie hier den letzten der zu entfernenden Takte ein.

Einstellungen: 001 - 999

Verfahren

1. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den Track auszuwählen, von dem Sie Takte entfernen möchten.
2. Drehen Sie die Datenregler unter „Measure (from)“ und „Measure (to)“, um den ersten und den letzten der zu entfernenden Takte einzustellen.
3. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).

```
[Song10] Delete Track Measure  
Are You Sure ? [Yes/No]
```

4. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Takte nicht entfernt und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

[Song11] SONG ERASE MEASURE

Sie können die Daten von Takten eines Tracks im aktuell ausgewählten Song löschen (erase). Der Unterschied zwischen der ERASE-Funktion und der DELETE-Funktion besteht darin, daß die ERASE-Funktion die bearbeiteten Takte nur leert, dabei aber nicht entfernt. Daher werden die Takte hinter den mit der ERASE-Funktion gelöschten Takten nicht nach vorne verschoben.

```
[Song11] Erase Track Measure  
MEASURE 2 001 → 004
```

① ② ③

① Track

Hier wählen Sie den Track aus, von dem Daten gelöscht werden sollen.

□Einstellungen: 1, 2

② Measure (from)

Stellen Sie hier den ersten der zu löschenden Takte ein.

□Einstellungen: 001 - 999

③ Measure (to)

Stellen Sie hier den letzten der zu löschenden Takte ein.

□Einstellungen: 001 - 999

Verfahren

1. Drehen Sie den Datenregler unter „Track“, um den Track auszuwählen, von dem Sie Takte löschen möchten.
2. Drehen Sie die Datenregler unter „Measure (from)“ und „Measure (to)“, um den ersten und den letzten der zu löschenden Takte einzustellen.
3. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).

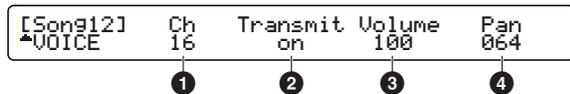
```
[Song11] Erase Track Measure  
Are You Sure ? [Yes/No]
```

4. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie stattdessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Takte nicht gelöscht und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

Voice-bezogene Einstellungen

[Song12] SONG VOICE1

Sie können für jeden MIDI-Kanal im aktuell ausgewählten Song Controller-Events (Volume und Pan) einstellen. Diese Events werden dann über MIDI Out gesendet, sobald Sie den Song auswählen.



1 Ch (Channel)

Wählen Sie hier einen MIDI-Kanal. Die Werte der Parameter Volume (Lautstärke) und Pan (Panorama) des ausgewählten MIDI-Kanals werden dann angezeigt.

Einstellungen: 1 - 16

2 Transmit

Legt fest, ob für den ausgewählten MIDI-Kanal MIDI-Events ausgegeben werden sollen oder nicht.

Einstellungen: on (Events werden übertragen), off (Events werden nicht übertragen)

HINWEIS Wenn dieser Parameter auf „off“ gestellt ist, werden die Werte für Volume und Pan als „---“ dargestellt.

3 Volume

Bestimmen Sie hier den Volume-Wert für den ausgewählten MIDI-Kanal.

Einstellungen: 000 - 127

4 Pan

Bestimmen Sie hier den Pan-Wert (Stereo-Panoramaposition) für den ausgewählten MIDI-Kanal.

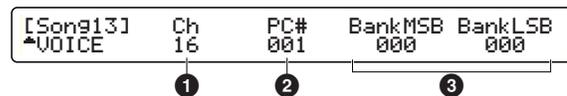
Einstellungen: 000 (Links) - 064 (Mitte) - 127 (Rechts)

Verfahren

1. Drehen Sie den Datenregler unter „Ch“, um den MIDI-Kanal auszuwählen, dessen Einstellungen Sie bearbeiten wollen. Die derzeit aktuellen Werte für Volume und Pan werden im Display angezeigt.
2. Drehen Sie die Datenregler unter den Parametern, um die jeweiligen Werte einzustellen.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jeden MIDI-Kanal, dessen Einstellungen Sie bearbeiten möchten.

[Song13] SONG VOICE2

Sie können für jeden MIDI-Kanal des aktuell ausgewählten Songs einen Programmwechsel („Program Change“) einstellen. Diese Events werden dann über MIDI Out gesendet, sobald Sie den Song auswählen.



HINWEIS Wenn für den ausgewählten MIDI-Kanal auf der Seite [SONG12] der Parameter „Transmit“ auf „off“ gestellt ist (es werden keine MIDI-Events übertragen), werden die Parameter als „---“ dargestellt und können nicht bearbeitet werden.

1 Ch

Wählen Sie hier einen MIDI-Kanal. Die Werte der Parameter „PC#“ (Programmnummer) sowie „BankMSB“ und „BankLSB“ (Bank Select MSB/LSB) für den gewählten MIDI-Kanal werden im Display angezeigt.

Einstellungen: 1 - 16

2 PC# (Programmnummer)

Stellen Sie hier die Programmnummer für den ausgewählten MIDI-Kanal ein.

Einstellungen: 001 - 128

3 BankMSB/BankLSB (Bank Select MSB/LSB)

Stellen Sie die Bank Select MSB- und LSB-Events für den ausgewählten MIDI-Kanal ein.

Einstellungen: BankMSB: 000 - 127
BankLSB: 000 - 127

HINWEIS Bank Select ist ein MIDI-Controller, mit dem sich Soundspeicherbänke in Klangerzeugern auswählen lassen. Die Werte MSB und LSB werden zusammen genutzt, um eine Speicherbank auszuwählen.

Verfahren

Genau wie bei [Song12] SONG VOICE1.

[Song14] SONG VOICE3

Für jeden MIDI-Kanal des aktuell ausgewählten Songs können Sie Controller-Events (Filter, Reverb/Chorus Send) einstellen. Diese Events werden dann über MIDI Out gesendet, sobald Sie den Song auswählen.

[Song14] ^VOICE	Ch 16	Filter 0	RevSend 040	ChoSend 000
	1	2	3	4

HINWEIS Wenn für den ausgewählten MIDI-Kanal auf der Seite [Song12] SONG VOICE1 der Parameter „Transmit“ auf „off“ gestellt ist, werden alle Parameter auf dieser Seite als „---“ dargestellt.

1 Ch (Channel)

Wählen Sie hier einen MIDI-Kanal. Die Werte der Parameter Filter, RevSend (Reverb Send) und ChoSend (Chorus Send) für den ausgewählten MIDI-Kanal werden im Display angezeigt.

Einstellungen: 1 - 16

2 Filter

Bestimmen Sie hier den Filter-Wert für den ausgewählten MIDI-Kanal.

Einstellungen: -64 – 0 – +63

3 RevSend (Reverb Send)

Bestimmen Sie hier den Reverb-Send-Wert für den ausgewählten MIDI-Kanal.

Einstellungen: 000 - 127

4 ChoSend (Chorus Send)

Bestimmen Sie hier den Chorus-Send-Wert für den ausgewählten MIDI-Kanal.

Einstellungen: 000 - 127

Vorgehensweise

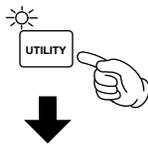
Genau wie bei [Song12] SONG VOICE1.

Utility-Modus

In diesem Modus werden die System-Parameter des DTXTREME eingestellt. Dazu gehören Parameter, die alle Modi betreffen, beispielsweise Einstellungen zu MIDI, den Effekten und der Memory Card.

Utility-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [UTILITY].



```
[UT 1] Low(Freq Gain) Mid(Freq Gain)
EQ      100Hz      + 0      800Hz      + 0
```

Parameter-Seiten und grundlegende Bedienung im Utility-Modus

Die Parameter des Utility-Modus sind in die folgenden sieben Kategorien eingeteilt. Jede Kategorie verfügt über eigene Parameter-Seiten.

Kategorie-Display	Parameter
[UT 1] EQ	Low(Freq Gain) 100Hz + 0 Mid(Freq Gain) 800Hz 0

1. Drücken Sie die Tasten ▲ und ▼, um die Seite mit den zu bearbeitenden Parametern auszuwählen. Mit den Tasten ▲ und ▼ können Sie jede Seite unabhängig von der Kategorie auswählen.
2. Drehen Sie den Datenregler ganz links und springen Sie so zu den jeweils ersten Seiten der Kategorien. Die ersten Seiten jeder Kategorie sind: [UT 1], [UT 3], [UT 5], [UT 9], [UT 13], [UT 17] und [UT 19].
3. Drehen Sie den Datenregler unterhalb eines Parameters in die gewünschte Richtung, um seinen Wert zu verändern. Im Utility-Modus werden die Daten gespeichert, sobald Sie sie eingeben haben (ein expliziter Speichervorgang ist nicht nötig).

HINWEIS Wenn Sie während des Drehens die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, werden die Werte in größeren Schritten geändert.

Utility-Modus

Master EQ (Master Equalizer) (Seite 71)

- Parameter des 3-Band-Master-EQs
- [UT 1] Master EQ 1
- [UT 2] Master EQ 2

TG (Tongenerator) (Seite 71)

- Parameter des Klangerzeugers.
- [UT 3] TG 1
- [UT 4] TG 2

SYSTEM (Seite 72)

- System-Parameter
- [UT 5] SYSTEM 1
- [UT 6] SYSTEM 2
- [UT 7] SYSTEM 3
- [UT 8] SYSTEM 4

MIDI (Seite 75)

- MIDI-Parameter
- [UT 9] MIDI 1
- [UT 10] MIDI 2
- [UT 11] MIDI 3
- [UT 12] MIDI 4

CLICK (Seite 77)

- Parameter des Metronom-Clicks (Sound und Modus)
- [UT 13] CLICK 1
- [UT 14] CLICK 2
- [UT 15] CLICK 3
- [UT 16] CLICK 4

SEQ (Sequenzler) (Seite 79)

- Parameter des Sequenzers
- [UT 17] SEQ 1
- [UT 18] SEQ 2

CARD (Seite 80)

- Memory-Card-bezogene Funktionen
- [UT 19] CARD LOAD
- [UT 20] CARD SAVE
- [UT 21] CARD DELETE
- [UT 22] CARD RENAME
- [UT 23] CARD FORMAT

Parameter-Seiten

HINWEIS Drehen Sie die jeweils einem Parameter zugeordneten Datenregler, um Parameterwerte direkt einzugeben. Mit dem Datenregler ganz links können Sie direkt zur ersten Seite jeder Kategorie springen.

Master EQ (Master Equalizer)

Sie können das Audio-Gesamtsignal des Klangerzeugers mit einem EQ bearbeiten. Der Master EQ ist ein 3-bandiger Equalizer, wobei die Bänder Low (Bässe) und High (Höhen) als Niveaufilter (Kuhschwanzfilter) ausgelegt sind.

[UT 1] Master EQ 1

Auf dieser Seite können Sie die EQ-Bänder Low und Mid einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

[UT 1]	Low(Freq Gain)	Mid(Freq Gain)	
EQ	100Hz +0	800Hz +0	
1	2	3	4

1 Low Freq

Hier stellen Sie die Ansatzfrequenz des Low-Bandes (Bässe) ein.

□Einstellungen: 32 Hz - 2,0 kHz

2 Low Gain

Hier stellen Sie den Gain (Verstärkung oder Absenkung) des Low-Bandes ein.

□Einstellungen: -12 – +12

3 Mid Freq

Hier stellen Sie die Ansatzfrequenz des Mid-Bandes (Mitten) ein.

□Einstellungen: 100 Hz - 10,0 kHz

4 Mid Gain

Hier stellen Sie den Gain (Verstärkung oder Absenkung) des Mid-Bandes ein.

□Einstellungen: -12 – +12

[UT 2] Master EQ 2

Hier können Sie das EQ-Band High (die Höhen) einstellen. Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

[UT 2]	High(Freq Gain)
EQ	2.0kHz +0
1	2

1 High Freq

Hier stellen Sie die Ansatzfrequenz des High-Bandes (Höhen) ein.

□Einstellungen: 0,5 kHz - 16,0 kHz

2 High Gain

Hier stellen Sie den Gain (Verstärkung oder Absenkung) des High-Bandes ein.

□Einstellungen: -12 – +12

TG (Tongenerator)

[UT 3] TG1

Hier können Sie Parameter einstellen, die den Klangerzeuger (Tongenerator) betreffen, wie beispielsweise Lautstärke und Stimmung. Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

[UT 3]	MasterTune	Vol	SwapL/R	RevByPas
TG	+000.0	127	off	on
1	2	3	4	

1 Master Tune

Hier können Sie die Grundstimmung (Master Tune) des Klangerzeugers in Schritten von 0,1 Cent einstellen.

□Einstellungen: -102,4 – +102,3

2 Master Vol

Hier können Sie die Grundlautstärke (Master Volume) des Klangerzeugers einstellen.

□Einstellungen: 0 - 127

③ Swap L/R

Hier können Sie die Stereo-Position der Drum-Voices (links/rechts) umkehren (swap).

off: Positionierung ist normal.

on: Positionierung ist umgekehrt.

Einstellungen: off, on

④ RevBypass

Hier können Sie den Bypass (Umgehung) des Reverb-Effekts aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn der Bypass aktiviert ist, kann der System-Effekt „Reverb“ auf keinen Audio-Ausgang angewendet werden.

off: System Reverb-Effekt ist verfügbar.

on: System Reverb-Effekt ist nicht verfügbar.

Einstellungen: off, on

HINWEIS Nach jedem Einschalten des DTXTREME wird dieser Parameter automatisch auf „on“ gestellt.

[UT 4] TG2

Hier können Sie Parameter zu den Individual Outputs (Einzelausgängen) einstellen.

[UT 4] #TG	IndivOut manual	Slider RevSend
	①	②

① IndivOut

Hier können Sie bestimmen, wie die Individual Outputs (Einzelausgänge) belegt werden sollen.

manual: Die Belegung der Ausgänge wird für jede MIDI-Notennummer (jede Voice) durch die Einstellung des Parameters Output auf der Seite [Voice6] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus bestimmt.

auto: Die Drum-Kit-Elemente SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC werden in dieser Reihenfolge aufsteigend den Individual Outputs 1 bis 6 zugewiesen. Wenn jedoch ein Insert-Effekt angewendet wird, bestimmen dessen Einstellungen die tatsächliche Ausgangszuweisung der entsprechenden Voice.

Einstellungen: manual, auto

② Slider

Hier können Sie einstellen, was durch die Schieberegler (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL und MISC) bei gleichzeitig gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste geregelt werden soll.

RevSend: Der Reverb-Send-Pegel des jeweiligen Parts wird eingestellt.

indiv: Die Lautstärke der Einzelausgänge 1-6 (1: SNARE, 2: KICK, 3: TOM, 4: HI-HAT, 5: CYMBAL, 6: MISC) wird eingestellt.

Einstellungen: RevSend, indiv

SYSTEM

Hier können Sie Parameter des DTXREME-Systems einstellen, die beispielsweise die Anzeigen, das Triggering, die Werkseinstellungen usw. betreffen.

[UT 5] SYSTEM 1

Auf dieser Seite können Sie das Verhalten des LED-Displays, der Trigger-Pads und der Edit-Modi einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

[UT 5] #SYSTEM	LEDdisp drumkit	Learn always	JumpRecent off
	①	②	③

① LEDdisp

Bestimmen Sie, was das LED-Display anzeigen soll.

drumkit: Das LED-Display zeigt die aktuelle Drum-Kit-Nummer an.

tempo: Das LED-Display zeigt das aktuelle Tempo an.

Einstellungen: drumkit, tempo

② Learn

Bestimmt die Funktionsweise des Learn-Modus. Wenn der Learn-Modus aktiviert ist, können Sie im Drum-Kit-Trigger-Edit- und im Voice-Edit-Modus den (zu bearbeitenden) Trigger-Eingang einfach durch einen Schlag auf das entsprechende Pad auswählen.

off: Der Learn-Modus ist deaktiviert. Wählen Sie die zu bearbeitenden Trigger-Eingänge mit den Reglern auf dem Bedienfeld aus.

w/shift: Entspricht der Einstellung „always“ (siehe unten), nur muß zusätzlich die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten werden, während Sie zur Auswahl auf ein Pad schlagen.

always: Im Trigger-Edit-Modus wird die Trigger-Eingangsnummer des Pads angezeigt, auf das Sie zur Auswahl geschlagen haben. Im Voice-Edit-Modus wird die MIDI-Notennummer des Trigger-Eingangs angezeigt, auf dessen Pad Sie zur Auswahl geschlagen haben.

□**Einstellungen:** off, w/shift, always

③ JumpRecnt

Wenn die Funktion Jump Recent aktiviert ist, wird beim Aufrufen eines Edit-Modus automatisch die Parameter-Seite angezeigt, die Sie zuletzt in diesem Modus bearbeitet haben.

off: Nach dem Aufrufen eines Edit-Modus wird die erste Seite des Modus angezeigt.

on: Nach dem Aufrufen eines Edit-Modus wird die zuletzt in diesem Modus bearbeitete Seite angezeigt.

□**Einstellungen:** off, on

[UT 6] SYSTEM 2

Auf dieser Seite können Sie Parameter zu den Trigger-Eingängen einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

[UT 6]	TrgLink	TrgByps	TrgSet	EdgeAdj
#SYSTEM	global	on	typel	0
	①	②	③	④

① TrgLink

Hier können Sie die Trigger-Link-Funktion einstellen, mit der Sie festlegen können, daß die Konfiguration der Trigger-Eingänge immer den Einstellungen des User Kits 1 entsprechen soll, unabhängig davon, welches Drum Kit Sie tatsächlich ausgewählt haben. Wenn jedoch für jedes Drum Kit an den Trigger-Eingängen andere Daten anliegen, müssen die Eingänge jeweils anders konfiguriert werden. Ist die Trigger-Link-Funktion aktiviert, werden einfach die den Trigger-Eingängen zugewiesenen Drum-Voices geändert, wenn Sie auf ein anderes Drum Kit umschalten, ohne daß die Konfiguration der Eingänge geändert wird.

global: Jedes Drum Kit benutzt für die folgenden Parameter die Einstellungen von User Kit 1. padtype, gain, min level, max level, min velocity, velocity curve, self reject, rejection, s.reject input, s.reject.

indiv: Für jedes Drum Kit können unterschiedliche Konfigurationen eingestellt werden.

□**Einstellungen:** global, indiv

② TrgByps

Wenn die Funktion Trigger Bypass aktiviert ist, werden sämtliche Spieldaten von den Pads ignoriert. Diese Funktion ist dann nützlich, wenn Sie beispielsweise die Einstellungen der angeschlossenen Trigger Pick-Ups ändern oder während der Songwiedergabe ein versehentliches Auslösen von Sounds vermeiden wollen.

off: Sie können ganz normal auf den Pads spielen.

on: Das DTXTREME reagiert auf keine Spielinformationen von den Pads oder vom Hi-Hat-Pedal, und es gibt auch keine MIDI-Noten-Events für die Pads aus.

□**Einstellungen:** off, on

3 TrgSet

Wählen Sie hier für die Preset Drum Kits ein Trigger Set. Mit „Trigger Set“ sind die Einstellungen gemeint, die im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus auf den Seiten [TrgSens1] bis [TrgSens3] vorgenommen werden. Die folgenden vier Trigger-Set-Typen stehen zur Verfügung. Das hier ausgewählte Trigger Set wird immer dann genutzt, wenn Sie ein Preset Drum Kit auswählen.

Eingang Nr.	Trigger Set			
	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4
input1	RH	RH	RH	TP
input2	RH	TP	TP	TP
input3	RH	TP	TP	TP
input4	RH	TP	TP	TP
input5	RH	TP	TP	TP
input6	PCY	PCY	PCY	PCY
input7	PCY	PCY	PCY	PCY
input8	TP	TP	TP	TP
input9	RHkick	KP	RHkick	KP
input10	RHkick	KP	RHkick	KP
input11	PCY	PCY	PCY	PCY
input12	TP	TP	TP	TP
input13	PCY	PCY	PCY	PCY
input14	TP	TP	TP	TP
input15	TP	TP	TP	TP
input16	TP	TP	TP	TP

Zusammenhang zwischen Pad und Display

Display	Angeschlossener Pad-Typ
RH	RHP80/100/120(SD)
RHkick	KP120
TP	TP80S/80/60
PCY	PCY80S/80/60/10
KP	KP80S/80/60

□Einstellungen: 1-4

4 EdgeAdj

Stellen Sie hier ein, wie leicht Sie die dem Edge-Teil des Pads zugewiesene Voice spielen können, wenn Sie das Position-Sensing-Feature verwenden.

□Einstellungen: -64 – +63

HINWEIS Um das Position-Sensing-Feature verwenden zu können, schließen Sie ein PH120SD-Pad an den Trigger-Eingang 1 (SNARE) an.

[UT 7] SYSTEM 3

Auf dieser Seite können Sie Parameter für das Hi-Hat und die Pads einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

[UT 7]	FCoffset	FCspt	IncFunc	DecFunc
SYSTEM	+00	32	IN16	IN16
	1	2	3	4

1 FCoffset

Stellen Sie hier einen Offset-Wert ein, der zu dem Wert addiert wird, der am Eingang des Hi-Hat-Pedals empfangen wurde. Diese Funktion simuliert die Einstellung des Abstands zwischen unterem und oberem Becken der Hi-Hat. Mit ihm können Sie den Trigger-Punkt des Fußpedals einstellen, bei dem das Hi-Hat-Pedal als vollständig geschlossen gelten soll und in diesem Moment daher die Voice für den Foot-Sound der Hi-Hat triggert. Je kleiner der Wert, desto früher wird der Foot-Sound der Hi-Hat getriggert (der Trigger-Punkt rückt näher an den Wert für ein vollständig geöffnetes Pedal heran).

□Einstellungen: +32 – -32

2 FCspt

Stellen Sie hier die Zeit für den Footsplash-Effekt ein. Diese Funktion simuliert den Klangeffekt einer geschlossenen Hi-Hat, die dann halb geöffnet wird (indem die Pedal-Position von vollständig geschlossen auf halb geschlossen geändert wird). Je größer der Wert, desto eher erklingt der Footsplash-Effekt, allerdings kann der Effekt dann auch fälschlicherweise auftreten, wenn Sie das Pedal wiederholt herunterdrücken.

□Einstellungen: 0 - 127

3 IncFunc

Das an den hier eingestellten Trigger-Eingang angeschlossene Pad kann als Increment-Schalter fungieren, unabhängig von den Trigger Function-Einstellungen (Seite 29). Im Drum-Kit-Play-Modus können Sie so das Pad benutzen, um zum nächsten Drum Kit umzuschalten. Im Chain-Play-Modus können Sie das Pad nutzen, um den nächsten Schritt (Step) der Chain aufzurufen.

□Einstellungen: off, IN1 - IN16

4 DecFunc

Das an den hier eingestellten Trigger-Eingang angeschlossene Pad kann als Decrement-Schalter fungieren, unabhängig von den Einstellungen der Triggerfunktion (Seite 29). Im Drum-Kit-Play-Modus können Sie so das Pad benutzen, um zum vorhergehenden Drum Kit umzuschalten. Im Chain-Play-Modus können Sie das Pad nutzen, um den vorgehenden Schritt (Step) der Chain aufzurufen.

□Einstellungen: off, IN1 - IN16

[UT 8] SYSTEM 4

Auf dieser Seite können Sie alle Parameter des DTXTREME auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

```
[UT 8]      Factory Set
#SYSTEM
```

Factory Set

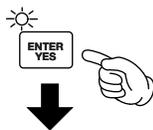
Die Werkseinstellungen (Factory Set) aller Parameter des Geräts werden wiederhergestellt.

Factory Set (Werkseinstellungen)

Die Drum Kits, Effekte, Trigger-Einstellungen und andere Parameter des DTXTREME haben voreingestellte Werte, wenn das Gerät ausgeliefert wird. Diese Werte werden überschrieben, wenn Sie sie bearbeiten. Falls nötig können Sie die Werkseinstellungen des DTXTREME wie folgt wiederherstellen.

Wenn Sie die Werkseinstellungen wiederherstellen, werden alle aktuellen Einstellungen des Geräts überschrieben und gehen somit verloren. Stellen Sie sicher, daß Sie keine wichtigen Daten überschreiben. Daher wird dringend empfohlen, daß Sie wichtige Daten vorher auf Memory Card oder anderen externen Speichermedien sichern.

1. Wählen Sie im Utility-Modus die Seite [UT 8] (die vierte Seite der Kategorie SYSTEM). Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).



```
[UT 8]      Factory Set
Are You Sure ? [Yes/No]
```

2. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um die Werkseinstellungen wiederherzustellen. Wenn Sie statt dessen die Taste [EXIT/NO] drücken, werden die Werkseinstellungen nicht wiederhergestellt und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

MIDI

Hier können Sie die MIDI-Einstellungen des DTXTREME bestimmen.

[UT 9] MIDI 1

Auf dieser Seite können Sie die Parameter für einen Bulk Dump einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

```
[UT 9]      Transmit Bulk Data
#MIDI      all data
```

Transmit Bulk Data

Hier können Sie die verschiedenen Datengruppen auswählen, die via Bulk Dump beispielsweise zu einem Yamaha MDF3 MIDI Data Filer oder einem externen MIDI-Sequenzer gesendet werden, der System-Exclusive-Events verarbeiten kann.

all data: Alle Daten des DTXTREME werden gesendet.

system: Die System-Daten des DTXTREME werden gesendet.

cur DKIT: Die Daten des aktuell ausgewählten Drum Kits werden gesendet.

all DKIT: Die Daten aller Drum Kits werden gesendet.

curCHAIN: Die Daten der aktuell ausgewählten Chain werden gesendet.

allCHAIN: Alle Chain-Daten werden gesendet.

cur SONG: Die Daten des aktuell ausgewählten Songs werden gesendet.

all SONG: Die Daten aller Songs werden gesendet.

Einstellungen: all data, system, cur DKIT, all DKIT, curCHAIN, allCHAIN, cur SONG, all SONG

Einen Bulk Dump ausführen

1. Wählen Sie im Utility-Modus die Seite [UT 9] (die erste Seite der Kategorie MIDI), auf der Transmit Bulk Data angezeigt wird.
2. Wählen Sie die Datengruppe aus, die Sie senden möchten. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES], daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).
3. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um den Bulk Dump auszuführen. Wenn Sie statt dessen die Taste [EXIT/NO] drücken, wird der Bulk Dump nicht ausgeführt und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

Bulk-Daten empfangen

Lösen Sie an dem Gerät, mit dem Sie die Bulk-Daten des DTXTREME aufgezeichnet haben (beispielsweise den Yamaha MDF3 MIDI Data Filer oder den MIDI-Sequencer), die Übertragung der gewünschten Daten an das DTXTREME aus. Da das DTXTREME in allen Betriebsarten Bulk-Daten empfangen kann, müssen Sie es nicht speziell auf den Empfang solcher Daten vorbereiten. Wenn das DTXTREME Bulk-Daten empfängt, zeigt es die Nachricht „Receiving Bulk data. In progress.“ an (Empfang von Bulk-Daten in Arbeit).

```
Receiving Bulk data. in progress.
```

Sobald der Empfangsprozess abgeschlossen ist, zeigt das DTXTREME kurz die Nachricht „Receiving Bulk data. Completed.“ an (Empfang von Bulk-Daten abgeschlossen) und wechselt dann zur zuletzt angezeigten Seite zurück.

```
Receiving Bulk data. completed.
```

HINWEIS Um die gesendeten Bulk-Daten empfangen zu können, muß die Device Number (Geräte-Identifikationsnummer) des DTXTREME mit der in den Bulk-Daten gespeicherten Device Number übereinstimmen.

[UT 10] MIDI 2

Auf dieser Seite können Sie Parameter zum Bulk Dump und zum MIDI-Modus einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

```
[UT 10] Dev.No DumpInterval MIDImode
MIDI 16 150 native
```

① ② ③

① Dev.No

Bestimmen Sie hier die Device Number (Geräte-Identifikationsnummer). Diese Nummer muß beim Empfang von System-Exclusive-Events (wie beispielsweise Bulk-Daten oder Parameter-Änderungen) mit der in den Daten angegebenen Device Number übereinstimmen.

Einstellungen: all, 1 - 16

② DumpIntvl

Mit Dump Interval können Sie die Sendeintervalle zwischen den einzelnen Daten-Paketen eines Bulk Dumps einstellen. Falls Sie die Daten an ein älteres oder nicht sehr leistungsfähiges Gerät senden, kann es von Nutzen sein, diesen Parameter auf einen hohen Wert zu stellen.

Einstellungen: 50, 100, 150, 200, 250, 300 (jeweils in Millisekunden)

③ MIDImode

Bestimmt den MIDI-Modus. Hier können Sie einstellen, wie das DTXTREME Programmwechsel-Events von externen MIDI-Geräten umsetzt.

native: Programmwechsel rufen die normalen DTXTREME Drum Kits auf.

GM: Programmwechsel rufen GM-kompatible Drum Kits auf.

Einstellungen: native, GM

[UT 11] MIDI 3

Auf dieser Seite können Sie einstellen, welche MIDI-Events der Klangerzeuger des DTXTREME empfangen soll.

```
[UT 11] Receive10 PC PC10 SysEx
MIDI on on on on
```

① ② ③ ④

① Receive10

Bestimmen Sie, ob der Klangerzeuger MIDI-Events auf Kanal 10 empfangen soll oder nicht.

Einstellungen: off, on

② PC

Hier können Sie den Empfang von Programmwechseln aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, setzt der Klangerzeuger die Programmwechsel um, die er vom Controller-Teil des DTXTREME oder externen MIDI-Geräten empfängt, und ruft die angeforderten Drum Kits, Keyboard-Sounds usw. auf.

Einstellungen: off, on

③ PC10

Hier können Sie einstellen, ob Programmwechsel auf MIDI-Kanal 10 empfangen werden sollen. Kanal 10 ist für den Drum Part des DTXXTREME reserviert. Wenn dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, können entsprechende Programmwechsel-Events innerhalb eines Songs oder von einem externen MIDI-Gerät aus zum Umschalten auf andere Drum Kits genutzt werden. Der Parameter „PC“ muß ebenfalls aktiviert sein, damit dieses Feature funktionieren kann.

Einstellungen: off, on

④ SysEx

Hier können Sie den Empfang von System Exclusive-Events aktivieren bzw. deaktivieren.

Einstellungen: off, on

[UT 12] MIDI 4

Auf dieser Seite können Sie Parameter für Empfang und Übertragung von MIDI-Events einstellen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

[UT 12]	Local	SendHH	HostThrPort
↕MIDI	on	on	1
	①	②	③

① Local

Hier können Sie Local Control (lokale Steuerung) aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn Local Control deaktiviert ist, haben die Regler des DTXXTREME und die angeschlossenen Pads keine Auswirkung auf die Klangerzeugung des DTXXTREME.

off: Die von den Pads erzeugten Signale werden zwar über MIDI gesendet, der Klangerzeuger reagiert aber nur auf empfangene MIDI-Events.

on: Der Klangerzeuger funktioniert wie normal.

Einstellungen: off, on

② SendHH

Hier können Sie einstellen, ob die durch den Hi-Hat-Controller erzeugten Signale als MIDI-Controller-Events gesendet werden sollen oder nicht. Die Bewegung des Hi-Hat-Fußpedals von der geschlossenen zur offenen Position wird in Controller-Events umgewandelt und so über MIDI an externe MIDI-Geräten gesendet. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf den Klangerzeuger des DTXXTREME.

off: Es werden keine Controller-Events gesendet.

on: Es werden Controller-Events gesendet.

Einstellungen: off, on

③ HostThrPort

Hier können Sie die Nummer des Ports einstellen, über den die an der TO-HOST-Schnittstelle von einem Computer empfangenen MIDI-Events über MIDI OUT ausgegeben werden. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie das DTXXTREME als MIDI-Interface für Ihren Computer nutzen.

Einstellungen: 1 - 8

CLICK

Hier können Sie den Metronom-Click des DTXXTREME konfigurieren.

[UT 13] Click1

Auf dieser Seite können Sie den Modus und den Sound des Clicks bestimmen. Es stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

[UT 13]	VoiceSet	Output	Mode	MIDIOut
↕CLICK	CowBell	Phones	Play&Rec	off
	①	②	③	④

① VoiceSet

Wählen Sie hier einen der acht voreingestellten Click-Sounds aus.

Einstellungen: Metronom, Cowbell, Claves, Stick, FootStep, Count, Count+Sk, UserVce

2 Output

Bestimmen Sie hier den Audio-Ausgang des Click-Sounds. Sie können den Click auf den Stereo-Ausgang OUTPUT L/R (stereo), den Kopfhörer (phones), den Stereo-Ausgang und den Kopfhörer (st+ph) oder auf einen der Einzelausgänge (indiv1 bis indiv6) legen.

Einstellungen: stereo, phones, st+ph, indiv1 - indiv6

3 Mode

Stellen Sie hier den Click-Modus ein.

manual: Der Click kann nur durch einen Druck auf die Taste [CLICK] aktiviert bzw. deaktiviert werden.

play: Der Click kann durch einen Druck auf die Taste [CLICK] ein- und ausgeschaltet werden. Zusätzlich wird er durch die Wiedergabefunktionen des Sequenzers (Start/Stop) ein- und ausgeschaltet.

rec: Der Click kann durch einen Druck auf die Taste [CLICK] ein- und ausgeschaltet werden. Zusätzlich wird er durch die Aufnahmefunktionen des Sequenzers (Record/Stop) ein- und ausgeschaltet.

play&rec: Der Click kann durch einen Druck auf die Taste [CLICK] ein- und ausgeschaltet werden. Zusätzlich wird er durch die Aufnahme- und Wiedergabefunktionen des Sequenzers (Play/Record/Stop) ein- und ausgeschaltet.

Einstellungen: manual, play, rec, play&rec

4 MIDIOut

Hier können Sie die Übertragung des Clicks als MIDI-Events aktivieren bzw. deaktivieren.

Einstellungen: off, on

[UT 14] Click 2

Auf dieser Seite können Sie den Sound für den betonten Click auswählen (der den ersten Schlag eines Taktes markiert). Wenn der Parameter „VoiceSet“ auf der Seite [UT 13] nicht auf „UserVce“ steht, erscheint <---> im Display, da die Parameter dann nicht zur Verfügung stehen. Ansonsten stehen die folgenden Parameter zur Auswahl.

[UT 14]	Type	Voice[High]	Vol	Tuning
CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25

1 2 3 4

1 Type

Hier können Sie die Voice-Kategorie für den betonten Click auswählen.

2 Voice[High]

Wählen Sie hier die Nummer und den Namen der Voice aus, die für den betonten Click gespielt werden soll. Sie können aus den Voices der unter „Type“ eingestellten Kategorie wählen.

Einstellungen: Drum-Voice-Nummer und -Name

HINWEIS Es kann jede Voice ausgewählt werden, die in einem Drum Kit genutzt werden kann.

3 Vol

Hier stellen Sie die Lautstärke des betonten Clicks ein.

Einstellungen: 0 - 127

4 Tuning

Hier stellen Sie die Tonhöhe des betonten Clicks ein.

Einstellungen: -24,00 – +24,00

[UT 15] Click 3

Auf dieser Seite können Sie den Sound für den On-Beat-Click auswählen (der auf jedem normalen Schlag eines Taktes gespielt wird). Wenn der Parameter „VoiceSet“ auf der Seite [UT 13] nicht auf „UserVce“ steht, erscheint <---> im Display, da die Parameter dann nicht zur Verfügung stehen. Ansonsten stehen die folgenden Parameter zur Auswahl.

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25

1 2 3 4

1 Type

Hier können Sie die Voice-Kategorie für den On-Beat-Click auswählen.

2 Voice[Mid]

Wählen Sie hier die Nummer und den Namen der Voice aus, die für den On-Beat-Click gespielt werden soll. Sie können aus den Voices der unter „Type“ eingestellten Kategorie wählen.

Einstellungen: Drum-Voice-Nummer und -Name

③ Vol

Hier stellen Sie die Lautstärke des On-Beat-Clicks ein.

□**Einstellungen:** 0 - 127

④ Tuning

Hier stellen Sie die Tonhöhe des On-Beat-Clicks ein.

□**Einstellungen:** -24,00 – +24,00

[UT 16] Click 4

Auf dieser Seite können Sie den Sound für den Off-Beat-Click auswählen (der zwischen den Schlägen eines Taktes - also jeweils auf „und“ - gespielt wird).

Wenn der Parameter „VoiceSet“ auf der Seite [UT 13] nicht auf „UserVce“ steht, erscheint <---> im Display, da die Parameter dann nicht zur Verfügung stehen.

Ansonsten stehen die folgenden Parameter zur Auswahl.

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
⚡CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25

①
②
③
④

① Type

Hier können Sie die Voice-Kategorie für den Off-Beat-Click auswählen.

② Voice[Low]

Wählen Sie hier die Nummer und den Namen der Voice aus, die für den Off-Beat-Click gespielt werden soll. Sie können aus den Voices der unter „Type“ eingestellten Kategorie wählen.

□**Einstellungen:** Drum-Voice-Nummer und -Name

③ Vol

Hier stellen Sie die Lautstärke des Off-Beat-Clicks ein.

□**Einstellungen:** 0 - 127

④ Tuning

Hier stellen Sie die Tonhöhe des Off-Beat-Clicks ein.

□**Einstellungen:** -24,00 – +24,00

SEQ (Sequencer)

Hier können Sie die Sequencer-Einstellungen des DTXTREME bestimmen.

[UT 17] SEQ1

Auf dieser Seite können Sie die MIDI-Parameter des Sequencers einstellen. Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

[UT 17]	MIDICtl	SyncMode
⚡SEQ	off	internal

①
②

① MIDICtl

Hier können Sie den Empfang der MIDI-Realtime-Messages „Start“, „Stop“ und „Continue“ vom MIDI-Sequencer aktivieren bzw. deaktivieren.

□**Einstellungen:** off, on

② SyncMode

Stellen Sie hier die Art der Synchronisierung zwischen dem DTXTREME und einem angeschlossenen MIDI-Gerät wie einem Drum-Computer oder einem Sequencer ein.

internal: Das externe MIDI-Gerät wird zum DTXTREME synchronisiert.

external: Das DTXTREME wird zum externen MIDI-Gerät synchronisiert, indem es dessen MIDI-Clock über die MIDI IN- oder TO HOST-Schnittstelle empfängt.

□**Einstellungen:** internal, external

[UT 18] SEQ2

Auf dieser Seite können Sie die Tempo- und Vorzähler-Optionen des Sequencers einstellen. Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

[UT 18]	UseTempo	PlayCount	RecCount
⚡SEQ	song	off	off

①
②
③

1 UseTempo

Bestimmen Sie hier, ob beim Umschalten zwischen den Songs das Tempo geändert werden soll oder nicht.

song: Wenn Sie einen anderen Song auswählen, wird dessen Tempo genutzt.

global: Wenn Sie einen anderen Song auswählen, wird dessen Tempo ignoriert und weiterhin das aktuell eingestellte Tempo genutzt.

Einstellungen: song, global

2 PlayCount

Hier können Sie bestimmen, ob vor dem Start der Wiedergabe ein Vorzähler (Count-In) zu hören sein soll oder nicht. Der Vorzähler beginnt, nachdem Sie die Start/Stop-Taste gedrückt haben.

Einstellungen: off, on

3 RecCount

Hier können Sie bestimmen, ob vor dem Start der Aufnahme ein Vorzähler (Count-In) zu hören sein soll oder nicht. Der Vorzähler beginnt, nachdem Sie die Aufnahme-Taste gedrückt haben.

Einstellungen: off, on

Card

Hier können Sie die Memory Card-Einstellungen des DTXXTREME bestimmen.

HINWEIS Nähere Informationen zum Umgang mit einer Memory Card (SmartMedia™) erhalten Sie im Anhang.

Grundsätzliches zum Card-Modus

Die Utility-Seiten [UT19] bis [UT23] sind für den Card-Modus vorgesehen. Hier können Sie verschiedene Memory-Card-Funktionen ausführen, wie beispielsweise das Lesen, Speichern, Löschen und Umbenennen von Dateien.

1. Rufen Sie die gewünschte Seite des Card-Modus auf.
2. Benutzen Sie die Datenregler, um die nötigen Parameter auf der Seite einzustellen.

3. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Taste [ENTER/YES]. Daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?).

4. Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/YES], um die ausgewählte Funktion auszuführen. Wenn Sie statt dessen die Taste [EXIT/NO] drücken, wird die Funktion nicht ausgeführt und der Drum-Kit-Play-Modus aufgerufen.

Über das Datei-Format der Memory Card (SmartMedia™)

● Beim Formatieren

Wenn Sie eine Memory Card mit der Funktion auf der Seite [UT 23] formatieren (Seite 82), wird ihr Inhalt vollständig gelöscht. Daraufhin werden die folgenden Ordner erstellt.

```
YAMAHA\DTXTREME
  \ALLDATA.....Alle Daten
  \SYSTEM.....System
  \ONEKIT.....Ein Drum Kit
  \ALLKIT .....Alle Drum Kits
  \ONECHAIN.....Eine Chain
  \ALLCHAIN.....Alle Chains
  \ONESONG .....Ein Song
  \ALLSONG .....Alle Songs
  \ALLVOICE .....Alle Voices
  \AUTOLOAD.....Für die Autoload-Funktion
  \VOLUME .....Für Wave-Dateien
```

Daten, die auf die Memory Card geschrieben werden, werden in einem der oben aufgeführten Ordner gespeichert.

HINWEIS Wenn Sie ein Drum Kit oder einen Song auf eine SmartMedia-Karte speichern, die bisher für andere Zwecke verwendet und noch nicht formatiert wurde, dann werden die oben aufgeführten Ordner automatisch auf der Karte angelegt.

[UT 19] CARD LOAD

Auf dieser Seite können Sie Dateien von der Memory Card laden. Dazu stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

```
[UT 19] Load FileName
*CARD allChain "dtxset1 "
```

1 2

1 Load

Wählen Sie hier den Dateityp aus, den Sie laden möchten.

all data: Dateien, die alle Daten des DTXREME enthalten.

system: Dateien, die einen Datensatz der Parameter des Utility-Modus enthalten.

one kit: Die Datei, die den Datensatz für das aktuell ausgewählte Drum Kit enthält.

all kit: Dateien, die die Daten aller User Drum Kits enthalten.

oneChain: Die Datei, die den Datensatz für die aktuell ausgewählte Chain enthält.

allChain: Dateien, die die Daten aller User Chains enthalten.

one song: Die Datei, die den Datensatz für den aktuell ausgewählten Song enthält (im DTX-Format).

all song: Dateien, die die Daten aller User Songs enthalten (im DTX-Format).

allVoice: Dateien, die die Daten aller User Voices enthalten (für Voices, die mit MIDI-Parameter Changes erzeugt wurden).

SMF: Standard MIDI-File (Standard MIDI-Datei).

VOLUME: Alle Dateien in einem Rutsch.

Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

HINWEIS Wenn Sie AIFF-Dateien in den Ordner \YAMAHA\DTXTREME\AUTOLOAD ablegen, werden diese beim Einschalten des DTXTREME automatisch geladen. Die Dateinamen müssen mit einer Nummer von 01 bis 99 beginnen ([NN*****.AIF], wobei NN für die Zahl 01 - 99 steht) und mit der Extension „AIF“ enden. Dateien, die auf diesem Wege geladen werden, werden auf der Seite [Voice1] (Seite 44) im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus unter „Type“ als „wave“ aufgeführt.

HINWEIS AIFF (Audio Interchange File Format; Audioaustausch-Dateiformat) wird hauptsächlich von Macintosh und anderen Computern verwendet. Der DTXTREME-Import verarbeitet monophon aufgezeichnete AIFF-Dateien.

HINWEIS Mit einem Computer können Sie einen neuen Ordner unter \YAMAHA\DTXTREME\VOLUME\ anlegen und dort Wave-Dateien oder andere Dateien ablegen, die Parameter des DTXTREME enthalten (all data, all kit, allChain, all song, allVoice). Sie können den neuen Ordner dann durch die Wahl von VOLUME auf der Seite CARD LOAD verifizieren. Wenn Sie den Ordner auswählen und laden, können die enthaltenen Wave- und Parameter-Dateien als Ganzes geladen werden.

Wenn Sie ein anderes Drum Kit auswählen, können Sie Wave-Dateien auch aus einem anderen Ordner laden. Dazu müssen Sie den gewünschten Ordner im Parameter „WaveDir“ auf der Seite [COMMON1] im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus angeben. Einzelheiten dazu finden Sie auf Seite 40.

HINWEIS Um Standard MIDI Files (SMF) wiedergeben zu können, müssen diese im Stammverzeichnis der Memory Card gespeichert sein und die Extension „MID“ aufweisen. Auf diese Weise können die Dateien anhand ihrer Song-Nummer (C1 bis C99) auf der Drum Kit/Song-Seite ausgewählt werden, sobald die Memory Card eingelegt ist.

2 FileName

Wählen Sie hier die Datei, die Sie laden möchten. Drehen Sie den Datenregler, um den Dateinamen (File Name) auszuwählen. Sollten keine Dateien des unter „Load“ angegebenen Typs auf der Memory Card gespeichert sein, erscheint „no file“ (keine Datei vorhanden) im Display.

[UT 20] CARD SAVE

Auf dieser Seite können Sie Dateien auf der Memory Card speichern. Dazu stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.

```
[UT 20] Save FileName
*CARD oneChain "initchn" ↔ <ABCDE>
```

1 2

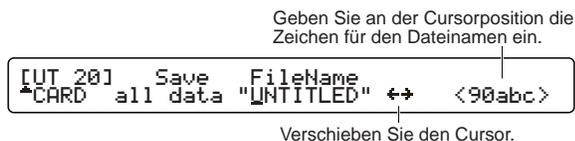
1 Save

Wählen Sie hier den Dateityp aus, den Sie speichern möchten. Die zur Verfügung stehenden Typen sind die gleichen wie unter CARD LOAD.

Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

② FileName

Geben Sie hier einen Dateinamen (File Name) ein. Drehen Sie den zweiten Datenregler von rechts, um den Cursor an die gewünschte Stelle zu bewegen, und den Datenregler ganz rechts, um an der ausgewählten Cursorposition einen Buchstaben einzugeben. Der Dateiname kann bis zu 8 Buchstaben lang sein.



HINWEIS Die folgenden Zeichen stehen für einen Dateinamen nicht zur Verfügung.
" ' * + , . / : ; < = > ? \ ` |
Wenn Sie dennoch eines dieser Zeichen auswählen, wird es automatisch durch einen Unterstrich (_) ersetzt.

[UT 21] CARD DELETE

Auf dieser Seite können Sie Dateien von der Memory Card löschen. Dazu stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.



① Delete

Wählen Sie hier den Dateityp aus, den Sie löschen (delete) möchten. Die zur Verfügung stehenden Typen sind die gleichen wie unter CARD LOAD.

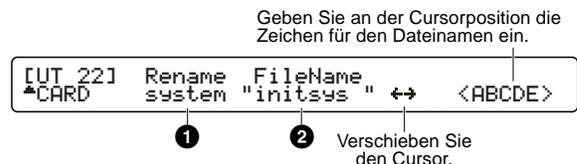
Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

② FileName

Wählen Sie hier den Dateinamen aus. Drehen Sie den Datenregler, um den Dateinamen (File Name) auszuwählen. Sollten keine Dateien des unter „Delete“ angegebenen Typs auf der Memory Card gespeichert sein, erscheint „no file“ (keine Datei vorhanden) im Display.

[UT 22] CARD RENAME

Auf dieser Seite können Sie Dateien auf der Memory Card umbenennen. Dazu stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.



① Rename

Wählen Sie hier den Dateityp aus, den Sie umbenennen möchten. Die zur Verfügung stehenden Typen sind die gleichen wie unter CARD LOAD.

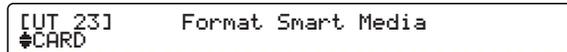
Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

② FileName

Geben Sie hier den neuen Dateinamen (File Name) ein. Drehen Sie den zweiten Datenregler von rechts, um den Cursor an die gewünschte Stelle zu bewegen, und den Datenregler ganz rechts, um an der ausgewählten Cursorposition einen Buchstaben einzugeben. Der Dateiname kann bis zu 8 Buchstaben lang sein.

[UT 23] CARD FORMAT

Auf dieser Seite können Sie die Memory Card formatieren. Die Formatierung wird im Card-Modus ausgeführt und wird unter „Grundsätzliches zum Card-Modus“ auf Seite 80 erläutert.



Store-Modus

Nachdem Sie ein Drum Kit, eine seiner Voices oder eine Chain bearbeitet haben, kann es sein, daß Sie das Ergebnis in den Speicher des DTXTREME übernehmen möchten – dies bewerkstelligen Sie im Store-Modus (Speicher-Modus). Um ein Drum Kit zu speichern, müssen Sie den Drum-Kit-Store-Modus aufrufen.

Dementsprechend müssen Sie zum Speichern einer Chain den Chain-Store-Modus aufrufen. Die Store-Funktion ist einfach und wird immer auf die gleiche Weise bedient, und außerdem „weiß“ das DTXTREME, in welchem Modus Sie arbeiten, und ruft für Sie automatisch immer den richtigen Store-Modus auf.

Store-Modus aufrufen

Drum-Kit-Store-Modus

Drücken Sie die Taste [STORE], während Sie sich im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus oder im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus befinden. Sie können den Store-Modus auch vom Drum-Kit-Play-Modus aus aufrufen, indem Sie die Taste [STORE] drücken.



Store Current Drumkit to Kit
U1 Init Kit

Chain-Store-Modus

Drücken Sie die Taste [STORE], während Sie sich im Chain-Edit-Modus oder im Chain-Play-Modus befinden.

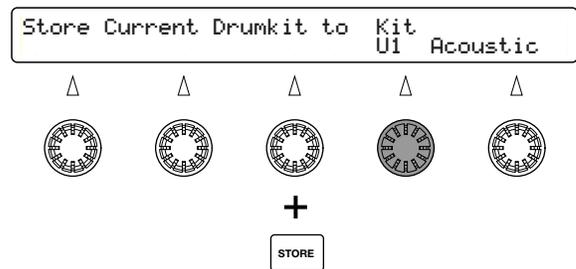


Store Current Chain to Chain
1 IniChain

Store-Verfahren

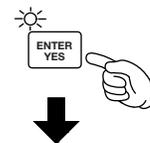
Das Verfahren ist in beiden Store-Modi (für Drum Kits und für Chains) identisch. Im Folgenden erläutern wir das Verfahren anhand der Anzeigen im Drum-Kit-Store-Modus.

1. Drehen Sie den Datenregler unterhalb der Nummer und des Namens des Drum Kits (der Chain), um den Ziel-Speicherplatz (die gleiche oder eine andere Drum Kit- bzw. Chain-Nummer) des aktuell ausgewählten Drum Kits (Chain) einzustellen.



□ **Einstellungen:** Drum Kit: U1 - U40, C1 - C99
Chain: 1 - 32

2. Drücken Sie die Taste [ENTER/YES]. Die Sicherheitsabfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?) erscheint in der unteren Zeile des LC-Displays.



Store Current Drumkit to Kit
Are You Sure ? [Yes/No]

3. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER/YES], um den Speichervorgang auszuführen. Das aktuell ausgewählte Drum Kit (Chain) wird auf dem in Schritt 1 festgelegten Speicherplatz gespeichert. Im Display wird für einen Moment „Done.“ (Ausgeführt.) angezeigt und dann der Drum-Kit-Play-Modus bzw. der Chain-Play-Modus aufgerufen.

Ein Drum Kit oder eine Chain kopieren

Tip: Sie können ein Drum Kit oder eine Chain auch auf einen anderen Speicherplatz kopieren. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel die Unterschiede zwischen dem Original und einer frisch bearbeiteten Version eines Drum Kits oder einer Chain vergleichen.

- 1.** Wählen Sie im Drum-Kit-Play-Modus bzw. im Chain-Play-Modus ein Drum Kit bzw. eine Chain aus (als Original).
- 2.** Drücken Sie die Taste [STORE], um den Store-Modus aufzurufen, ohne das Drum Kit oder die Chain vorher zu bearbeiten.
- 3.** Wählen Sie den Speicherplatz aus, auf den Sie das Original kopieren möchten und führen Sie den Speichervorgang aus. Jetzt haben Sie zwei identische Versionen des Drum Kits bzw. der Chain auf zwei verschiedenen Speicherplätzen.

ANHANG

Umgang mit einer Memory Card (SmartMedia™*)

Gehen Sie immer sorgfältig mit Memory Cards um. Beachten Sie die nachfolgenden Vorsichtsmaßnahmen.

* SmartMedia ist eine Marke der Toshiba Corporation.

■ Kompatibler Memory Card-Typ

Sie können Memory Cards mit 3,3 V (3V) verwenden. 5-V-Memory Cards sind nicht mit diesem Instrument kompatibel.

■ Speicherkapazität

Es gibt derzeit fünf Arten von Memory Cards: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Sie können auch eine Memory Card mit einer höheren Speicherkapazität als 32 MB verwenden, wenn diese den Standards des SSFDC-Forums (Solid State Forum Memory Card; eine andere Bezeichnung für SmartMedia) entspricht.

■ Einsetzen/Herausnehmen von Memory Cards

- **So setzen Sie eine Memory Card ein:**
Halten Sie die Memory Card so, daß die Kontaktseite (goldfarben) der Karte nach oben und vorwärts in Richtung des Card-Steckplatzes zeigt. Setzen Sie die Memory Card vorsichtig in den Steckplatz ein, und drücken Sie sie langsam so weit hinein, bis sie fest sitzt.
Setzen Sie die Memory Card nicht falsch herum ein.
Setzen Sie nichts anderes als eine Memory Card in den Steckplatz ein.
- **So entnehmen Sie eine Memory Card:**
Stellen Sie, bevor Sie die Memory Card entnehmen, sicher, daß die Memory Card nicht in Betrieb ist oder daß das Instrument nicht auf sie zugreift. Ziehen Sie die Memory Card dann vorsichtig heraus. Wenn auf die Memory Card zugegriffen wird*, wird im Display eine Meldung angezeigt, daß die Memory Card in Betrieb ist.

* Dazu gehören Vorgänge wie Speichern, Laden, Formatieren, Löschen und Erstellung von Verzeichnissen. Beachten Sie auch, daß das Instrument automatisch auf die Memory Card zugreift, um den Medientyp zu erkennen, wenn die Karte bei eingeschaltetem Instrument eingesetzt wird.

! **Versuchen Sie niemals während eines Zugriffs die Memory Card zu entnehmen oder das Instrument auszuschalten. In diesem Fall können Daten im Instrument und auf der Memory Card oder möglicherweise sogar die Memory Card selbst beschädigt werden.**

■ Formatieren von Memory Cards

Bevor Sie eine Memory Card mit Ihrem Instrument verwenden können, müssen Sie sie formatieren. Nach dem Formatieren sind alle darauf enthaltenen Daten gelöscht. Stellen Sie daher vorher sicher, ob die eventuell enthaltenen Daten gelöscht werden dürfen.

HINWEIS Die mit diesem Instrument formatierten Memory Cards können für andere Instrumente unbrauchbar werden.

■ Informationen zu Memory Cards

- **So gehen Sie sorgfältig mit Memory Cards um:**
Memory Cards können sich statisch aufladen. Berühren Sie vor dem Umgang mit einer Memory Card einen Metallgegenstand, wie beispielsweise einen Türknauf oder eine Heizung, um eine mögliche statische Aufladung der Karte zu vermeiden.
Nehmen Sie die Memory Card aus dem Instrument, wenn Sie die Card oder das Instrument für längere Zeit nicht benutzen.
Setzen Sie die Memory Card keiner direkten Sonneneinstrahlung, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, starker Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
Legen Sie keine schweren Gegenstände auf die Memory Card, knicken oder verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinen Druck auf sie aus.
Berühren Sie nicht die goldfarbene Kontaktfläche der Memory Card, und legen Sie auch keine metallenen Gegenstände darauf.
Setzen Sie die Memory Card keinen magnetischen Feldern aus, wie sie von Monitoren, Lautsprechern, Motoren usw. erzeugt werden, da die Daten auf der Memory Card durch die Einwirkung von Magnetfeldern ganz oder teilweise gelöscht werden und die Card unlesbar wird.
Kleben Sie nur die mitgelieferten Etiketten auf die Memory Card. Stellen Sie außerdem sicher, daß die Etiketten nur an der dafür vorgesehenen Stelle angebracht werden.
- **So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):**
Um das versehentliche Löschen von wichtigen Daten zu vermeiden, kleben Sie das mit der Memory Card mitgelieferte Schreibschutzsiegel auf die dafür vorgesehene Stelle (innerhalb eines Kreises) auf die Karte.
Um danach Daten auf die Memory Card speichern zu können, muß das Schreibschutzsiegel wieder von der Karte entfernt werden.
Verwenden Sie ein abgezogenes Siegel nicht erneut.

■ Datensicherung

Zur Gewährleistung eines maximalen Datenschutzes empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien auf separaten Memory Cards anzulegen. Auf diese Weise verfügen Sie über einen gesicherten Datensatz, wenn eine der Memory Cards verlorengeht oder beschädigt wird.

Fehlerbehebung

Das DTXTREME erzeugt keinen Sound oder keinen getriggerten Sound

- Stellen Sie sicher, daß die Pads und Trigger richtig mit den Trigger-Eingängen des DTXTREME verbunden sind.
- Vergewissern Sie sich, daß die Verbindungen zwischen den Audio-Ausgängen des DTXTREME OUTPUT L/R (nicht der INDIVIDUAL OUTPUTS!) und den Audio-Eingängen des Verstärkers oder Mischpults einwandfrei sind.
- Erhöhen Sie mit den Lautstärke-Reglern die Lautstärke.
- Überprüfen Sie, ob im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus auf der Seite [TrgSens2] bei Level ein Eingangsspegel angezeigt wird, wenn Sie ein Pad oder eine Trommel mit Trigger spielen.
- Erhöhen Sie den minimalen Wert des „Level Range“.
- Vergewissern Sie sich, daß die Voice nicht einem Individual Output (Einzelausgang) zugewiesen ist.
- Stellen Sie sicher, daß „Trigger Bypass“ im Utility-Modus auf „off“ gestellt ist.
- Prüfen Sie den Status des Parameters „Local Control“ im Utility-Modus. Local Control sollte auf „on“ eingestellt sein.
- Überprüfen Sie die Kabel.

Der externe Klangerzeuger erzeugt keinen Ton

- Stellen Sie sicher, daß die MIDI-Verbindung korrekt hergestellt ist.
- Vergewissern Sie sich, daß der externe Klangerzeuger auf den Empfang der MIDI-Kanäle eingestellt ist, auf denen das DTXTREME sendet.
- Überprüfen Sie, ob die MIDI-Notennummern korrekt eingestellt sind.
- Stellen Sie sicher, daß der Trigger Bypass im Utility-Modus auf „off“ gestellt ist.
- Vergewissern Sie sich, daß der HOST-SELECT-Schalter korrekt eingestellt ist.

Der Klang stimmt nicht mit den Einstellungen überein

- Schließen Sie kein Mono-Kabel an einen Trigger-Eingang an, während das Instrument angeschaltet ist. Dadurch wird der Rim-Schalter des Trigger-Eingangs auf „on“ gestellt. Schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.
- Überprüfen Sie, ob der MIDI-Sendekanal auf Drum Voice (ch=10) gestellt ist.
- Vergewissern Sie sich, daß der „Pad Type“ korrekt eingestellt ist. Ist dies nicht der Fall, funktionieren „Mute“ und „Edge“ nicht korrekt.

Die Velocity (Sound) ist zu gering

- Erhöhen Sie die Gain-Einstellung.
- Stellen Sie eventuell vorhandene (Ausgangs-) Lautstärke-Regler am Pad korrekt ein.
- Erhöhen Sie die Velocity.
- Probieren Sie eine andere Velocity Curve (Velocity-Kurve) aus.
- Erhöhen Sie die Lautstärke der Voice.
- Vergewissern Sie sich, daß der Input Type korrekt eingestellt ist.
- Stellen Sie den INPUT-ATTENUATION-Schalter auf der Gehäuserückseite erneut auf den richtigen Wert.

Der getriggerte Sound ist instabil (mit akustischen Trommeln als Trigger)

- Vergewissern Sie sich, daß der Input Type korrekt eingestellt ist. Probieren Sie es mit einer größeren Trommel.
- Stellen Sie sicher, daß der Trigger-Pickup (DT-Produktreihe) mit neuem Klebeband fest angebracht ist.
- Überprüfen Sie, ob das Kabel fest mit dem DT10 verbunden ist.

Doppelauslösung

- Wenn Sie einen Sensor eines anderen Herstellers benutzen, kann die Doppelauslösung durch ein zu hohes Trigger-Signal ausgelöst werden.
- Stellen Sie sicher, daß das Schlagfell keine unregelmäßigen Vibrationen erzeugt. Falls das der Fall sein sollte, müssen Sie das Fell abdämpfen.
- Stellen Sie sicher, daß der Sensor in der Nähe des Randes angebracht ist (über der Halterung) und nicht in der Nähe der Schlagfellmitte.
- Vergewissern Sie sich, daß nichts den Sensor berührt.
- Stellen Sie eventuell vorhandene (Ausgangs-)Lautstärke-Regler am Pad korrekt ein.
- Erhöhen Sie den Rejection-Parameter. Stellen Sie ihn nicht zu hoch ein, sonst kann es dazu kommen, daß der Sound gestoppt wird, wenn eine andere Trommel gleichzeitig gespielt wird.
- Erhöhen Sie den Self-Rejection-Parameter.
- Stellen Sie den INPUT ATTENUATION-Schalter auf der Gehäuserückseite auf den richtigen Wert.

Es kommt zu einem Übersprechen

- Befestigen Sie den Sensor möglichst weit von benachbarten Trommeln weg.
- Der „Minimum Input Level“ muß erhöht werden.
- Erhöhen Sie die Gain-Einstellung.
- Erhöhen Sie den Rejection-Parameter. Stellen Sie ihn nicht zu hoch ein, sonst kann es dazu kommen, daß der Sound gestoppt wird, wenn eine andere Trommel gleichzeitig gespielt wird.
- Wenn der Sound auf einen bestimmten Trigger-Eingang überspricht, benutzen Sie die Spec-Rejection-Einstellungen.

Die Sounds werden während des Spielens abgeschnitten

- Wenn Sie einen Rim Shot spielen, stellen Sie den Parameter RIM Velocity im Drum Kit Trigger Edit-Modus auf einen anderen Wert als „mute Hi“ oder „mute Lo“.
- Stellen Sie nicht benötigte zweite Noten im Drum Kit Trigger Edit-Modus auf „off“.
- Stellen Sie den Key mode im Drum Kit Voice Edit-Modus auf „semi2“, „semi3“, „semi4“ usw.

Es wird nur ein Sound wiedergegeben, obwohl zwei Pads (Trommeln) gespielt wurden

- Erhöhen Sie die Gain-Einstellung des Pads (der Trommel), für die kein Sound erzeugt wird.
- Verringern Sie den Rejection-Parameter des Pads (der Trommel), für die kein Sound erzeugt wird.
- Vergewissern Sie sich, daß die beiden Pads (Trommeln) nicht der gleichen Gruppe in der Alternate-Group-Einstellung im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus zugeordnet sind.

Der Sound ist zu laut (die Velocity ist ständig zu hoch)

- Verringern Sie die Gain-Einstellung.
- Verringern Sie den minimalen Wert des „Velocity Range“.
- Probieren Sie eine andere Velocity Curve (Velocity-Kurve) aus.
- Wenn Sie einen Sensor eines anderen Herstellers benutzen, kann es sein, daß er ein zu hohes Trigger-Signal sendet.
- Stellen Sie den INPUT-ATTENUATION-Schalter auf der Gehäuserückseite erneut auf den richtigen Wert.

Der Hi-Hat-Fußcontroller oder Fußschalter funktioniert falsch herum

- Schalten Sie das Instrument erst ein, wenn der Fußcontroller oder Fußschalter an der Rückseite bereits angeschlossen ist. Das DTXTREME erkennt die Polarität des Schalters automatisch und ermöglicht so eine korrekte Funktionsweise. (Sollte das Instrument bereits angeschaltet sein, schalten Sie es erst aus und dann wieder ein.)
- Achten Sie darauf, daß Sie beim Einschalten des Instruments nicht auf das Fußpedal oder auf den Fußschalter treten.

Die Baß- oder die Akkord-Patterns werden im Pattern- oder Song-Modus nicht wiedergegeben

- Stellen Sie sicher, daß die Parts nicht stummgeschaltet sind.
- Vergewissern Sie sich, daß der Tr-Parameter im Song Play-Modus nicht auf „mute“ gestellt ist.

Das DTXTREME empfängt keine Signale von den Trigger-Eingängen

- Es ist ein Datenfehler aufgetreten. Schalten Sie das Instrument aus und dann bei gedrückt gehaltener Play- und [TRIGGER]-Taste wieder ein. Dadurch führen Sie einen Reset des DTXTREME durch. Alle eingestellten Daten gehen durch ein Reset verloren. Sorgen Sie daher dafür, daß Sie Ihre Daten regelmäßig auf externen Speichermedien wie dem Yamaha MDF3 Data Filer sichern, um Datenverluste zu vermeiden.

Der Sound hört nicht wieder auf

- Einige Sounds können extrem lange ausklingen, wenn die Rev Key Off-Funktion aktiviert ist. In solchen Fällen können Sie die Tasten [VOICE] und [SHIFT] gleichzeitig drücken, um den Sound zu stoppen.

Es ist schwierig, den Edge-Sound zu erzielen

- Sie müssen das Pad RHP120SD mit Position Sensing benutzen.

Fehlermeldungen

```
ERROR : MIDI input buffer full
                Push [ENTER]
```

Der MIDI-Buffer ist voll, weil er zu viele MIDI-Daten über MIDI IN oder TO HOST auf einmal empfangen hat. Verringern Sie die Datenmenge (die Datentransfer-Rate) oder erhöhen Sie am sendenden Gerät die Zeitdauer zwischen den Sendungen der einzelnen Datenpakete.

```
ERROR : MIDI data error
                Push [ENTER]
```

Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten. Überprüfen Sie, ob die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen und die MIDI-Daten für das DTXTREME geeignet sind.

```
ERROR : Host data error
                Push [ENTER]
```

Während des Empfangs von MIDI-Daten über die TO-HOST-Schnittstelle ist ein Fehler aufgetreten. Überprüfen Sie, ob das MIDI-Kabel korrekt angeschlossen ist und der HOST-SELECT-Schalter in der richtigen Position steht.

```
ERROR : HOST is offline
                Push [ENTER]
```

Die Kommunikation über die TO-HOST-Schnittstelle funktioniert nicht. Überprüfen Sie, ob der an der TO-HOST-Schnittstelle angeschlossene Computer eingeschaltet ist und korrekt funktioniert, ob das MIDI-Kabel korrekt angeschlossen ist und der HOST-SELECT-Schalter in der richtigen Position steht.

```
WARNING: All data initialized
                Push [ENTER]
```

Alle einstellbaren Daten wurden auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt, weil die Speicherbatterie im DTXTREME verbraucht sein könnte. Wenden Sie sich an den nächsten Yamaha-Fachhändler, um die Batterie auszuwechseln zu lassen.

```
WARNING : Battery voltage is low
                Push [ENTER]
```

Die Speicherbatterie im DTXTREME ist so gut wie verbraucht. Alle Daten des DTXTREME können verlorengehen, wenn Sie das Instrument nach Anzeige dieser Warnung ausschalten. Speichern Sie Ihre wichtigen Daten auf eine Memory Card oder ein anderes externes Speichermedium, und suchen Sie dann den nächsten Yamaha-Fachhändler auf, um die Batterie auszuwechseln zu lassen.

```
ERROR : MIDI check sum error
                Push [ENTER]
```

Die Checksumme der empfangenen Bulk-Daten ist nicht korrekt. Überprüfen Sie, ob die Daten vollständig und für das DTXTREME geeignet sind, und versuchen Sie die Übertragung erneut.

```
ERROR : MIDI Illegal data
                Push [ENTER]
```

Die empfangenen Bulk-Daten enthalten unbrauchbare Daten. Überprüfen Sie, ob die Daten vollständig und für das DTXTREME geeignet sind, und versuchen Sie die Übertragung erneut.

```
ERROR : Sequencer is Running
                Push [ENTER]
```

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine Funktion auszuführen, während der interne Sequenzer läuft. Stoppen Sie den Sequenzer und führen Sie die gewünschte Funktion aus.

```
ERROR : Sequence data is not empty
                Push [ENTER]
```

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, auf einen Track aufzunehmen, der bereits Daten enthält. Nehmen Sie auf einem leeren Track auf.

```
ERROR : Memory full
                Push [ENTER]
```

Der User-Speicherplatz ist voll. Speichern Sie benötigte Daten auf eine Memory Card und löschen Sie unnötige Daten, um Speicher freizugeben.

```
ERROR : Card is write protected
                Push [ENTER]
```

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, Daten auf eine schreibgeschützte Memory Card zu speichern. Entfernen Sie den Schreibschutz der Memory Card, und wiederholen Sie den Speichervorgang.

```
ERROR : Card read/write error
                Push [ENTER]
```

Während das DTEXTREME Daten von einer Memory Card gelesen oder auf eine Memory Card geschrieben hat, ist ein Fehler aufgetreten. Formatieren Sie die Memory Card und versuchen Sie, Daten auf die Memory Card zu speichern. Wenn die Fehlermeldung weiterhin erscheint, könnte die Memory Card beschädigt sein. Ersetzen Sie die Memory Card. In jedem Fall sind die auf der betreffenden Memory Card gespeicherten Daten mit hoher Wahrscheinlichkeit unbrauchbar.

```
ERROR : File is unknown format
                Push [ENTER]
```

Das DTEXTREME kann das Datei-Format einer ausgewählten Datei nicht erkennen. Überprüfen Sie, ob die Datei für das DTEXTREME geeignet und nicht beschädigt ist.

```
ERROR : Can't edit preset song
                Push [ENTER]
```

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie im Drum-Kit-Play-Modus versuchen, einen Song von einer Memory Card oder via Bulk-Daten zu laden, während ein Preset Song ausgewählt ist. Wählen Sie einen User Song aus, und wiederholen Sie den Ladevorgang.

```
ERROR : Can't edit card song
                Push [ENTER]
```

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie im Drum-Kit-Play-Modus versuchen, einen Song von einer Memory Card oder via Bulk-Daten zu laden, während ein Card Song ausgewählt ist. Wählen Sie einen User Song aus, und wiederholen Sie den Ladevorgang.

DTXTREME - Spezifikationen

Klangerzeugung

16-Bit AWM2 (PCM)

Wave-Speicher

DRAM 16 Mbit x 2 (max. 47 sec @ 44,1 kHz)

Polyphonie

Maximal 64 Stimmen

Parts

16 Parts

Voices

1757 Drum- und Percussion-Voices, 128 Keyboard-Voices (GM Level 1)

System-Effekte

2 Effektblöcke (Reverb, Chorus)

Effekte für Drum Kits

2 Insert-Effekte („Insertion“)

Sequencer

MIDI-Sequencer mit 2 Tracks

Betriebsarten

8 Modi

Drum-Kit-Play-Modus
Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus
Drum-Kit-Voice-Edit-Modus
Drum-Kit-Effect-Edit-Modus
Chain-Play-Modus
Song-Job-Modus
Utility-Modus
Store-Modus

Bedienelemente

23 Druckschalter

PAGE+, PAGE-, RHYTHM, BASS, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, COMMON, STORE, ENTER/YES, SPEAKER

10 Lautstärke-Schieberegler

MASTER VOLUME, PHONES, ACCOMP/REVERB, CLICK, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

5 Datenregler (Data)

Anzeige

- LC-Display mit 2 x 40 Zeichen (hintergrundbeleuchtet)
- 7-Segment-LED mit drei Zeichen
- 14 Funktions-LEDs

Speicherkarte

SmartMedia™, nur 3,3V-Karten

Anschlüsse

Rückseite

- MIDI IN/OUT/THRU
- TO HOST, HOST SELECT-Schalter
- FOOT SW (Monostecker) — FC4, FC5, HH60
- HI-HAT CONTROL (Stereostecker) — HH80, HH80A, HH60
- OUTPUT L/MONO (Monostecker)
- OUTPUT R (Monostecker)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 ~ 6 (Monostecker)
- Trigger-Eingänge 1 ~ 8 (Stereostecker — L: trigger, R: sw) x 8
- Trigger-Eingänge 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (Stereostecker — L, R: trigger) x 4
- INPUT-ATTENUATION-Schalter 1 ~ 16 (DIP-Schalter)

Seite

- SmartMedia™-Steckplatz

Vorderseite

- PHONES (Stereostecker)
- AUX IN (Stereo-Ministecker)
- AUX IN VOL

Stromversorgung

DC 12V (Gleichspannung)

Außenmaße (Höhe x Breite x Tiefe)

71 mm x 300 mm x 229 mm

Gewicht

2,2 kg

Mitgeliefertes Zubehör

Bedienungsanleitung
Netzadapter (PA-5C oder PA-D12)

Optionales Zubehör

Fußschalter Yamaha FS55, FC4, FC5
Fußpedal Yamaha HH80A, HH60, FC7

* Die in dieser Bedienungsanleitung genannten technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Die Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder deren technischen Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder Sonderzubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

INDEX

0 – 9

11to12	41
9to10	41

A

Abklingen	47
ACCOMP-Lautstärke	14
AcpSens (Accompaniment Sense)	57
AltGrp (Alternierende Gruppe)	48
Ändern oder Löschen von Events	22
Angle	57
Attack	47

B

Balance	45
BankLSB (Bank Select LSB)	50
BankMSB (Bank Select MSB)	50
BankMSB/BankLSB (Bank Select MSB/LSB)	68
BASS	16
BEAT	12
Beat	66
Bulk-Daten empfangen	76

C

CARD FORMAT	82
CARD LOAD	81
CARD RENAME	82
CARD SAVE	81
CC (Control Change)	23
Ch	68
Ch (Channel)	68, 69
Ch= (MIDI-Kanal)	22
Ch= (Ziel-Kanal)	50, 51
ChAfter (Channel Aftertouch)	24
Chain Name	60
Chain-Store-Modus	83
Channel (MIDI-Kanal)	33
Chorus	55
Chorus1	55
Chorus2	55
Chorus-Einheit	52
ChoSend	49, 51, 54
ChoSend (Chorus Send)	69
CLICK	12, 14
Click 1	77
Click 2	78
Click 3	78
Click 4	79
COMMON1	40
COMMON2	41
Copy from	65
Copy From Song	62, 64
(Copy to) Track	65
Create	66
Ctrl# (Controller-Nummer)	38, 51
Cursor	21
Curve	27, 38
CYMBAL	14

D

Datenbereich	21
Datenfluß von Pad-Nachrichten	7
Datenregler	10
Datensicherung	85
DecFunc	74
Delete	82
Dev.No	76
Dist (Distance)	57
DrSens (Drum Sense)	57
Drum-Kits und der Klangerzeuger	8
Drum-Kit-Store-Modus	83
DumpIntrvl	76

E

EdgeAdj	74
Effect	53
Effekte	8
EFFEKT-SETUP	53
Einen Bulk Dump ausführen	75
Einsetzen/ Herausnehmen von Memory Cards	85
Empty (Leer)	21
Endlos-Wiedergabe	12
Event-Parameter	22
Events	23
Event-Typ	22

F

Factory Set	75
Factory Set (Werkseinstellungen)	75
FAR	56
FCoffset	74
FCspt	74
FileName	81, 82
Filter	46, 69
FootCtrl1	38
FootCtrl2	39
FootSw1	39
FootSw2	40
Formatieren von Memory Cards	85
(from) Input	37
(from) Note	49
Func	29
Func (Funktion)	38, 39
Fußpedal 1	38
Fußpedal 2	39
Fußschalter 1	39
Fußschalter 2	40
FX=	55

G

Gain	27
Gate-Time	33
Groove Check	17
Grundsätzliches zum Card-Modus	80

H

HEADPHONE LOCALIZER SETUP1	56
HEADPHONE LOCALIZER SETUP2	57
HHInput (Hi-Hat-Eingang)	39
Voice	78
High Freq	71
High Gain	71
HI-HAT	14
Hold Grp (Hold-Gruppe)	31, 36
HostThrPort	77
HRTF (Head Related Transfer Function)	57

I

IncFunc	74
IndivOut	72
Informationen über Songs	12
Informationen zu Memory Cards	85
Informationen zum Tempo	15
Informationen zur Aufnahme von Voices und MIDI-Kanälen	19
Input=	26, 28, 29, 31, 34, 36
INS FX SETUP1/2	55
Insert-Effekte 1 und 2	52
InsFX	55

J

JumpRecnt	73
-----------------	----

K

KeyMode	47
KICK	14
KIT (Drum Kit)	11
KitName	41
Klick (Metronom)	16
Kompatibler Memory Card-Typ	85

L

Lautstärke anpassen	14
Lautstärke für einzelne Rhythmus-Sounds anpassen	14
Layer	46
Learn	73
LEDdisp	72
Level	28
Liste der Akkordtypen	34
Load	81
Local	77
Localizer	52, 54
Loclizr	56, 57
Voice	79
Low Freq	71
Low Gain	71

M

MAIN OUT	14
Master EQ 1	71
Master EQ 2	71
Master Tune	71
Master Vol	71
Measure	65, 66
Measure (from)	65, 66, 67
Measure (to)	65, 66, 67
Voice	78
Mid Freq	71
Mid Gain	71
MIDI (MIDI-Kanal)	38
MIDI (Sendekanal)	39, 40
MIDI 1	75
MIDI 2	76
MIDI 3	76
MIDI 4	77
MIDI Hüllkurvengenerator	37
MIDI SETUP1	50
MIDI SETUP2	51
MIDI SETUP3	51
MIDI1	50
MIDI2	51
MIDI3	51
MIDICl	79
MIDIEG	37
MIDI mode	76
MIDIOut	78
Mode	30, 31, 78
Muffle	45

N

Name	62
NEAR	56
NORMAL	56
Note	32, 35
Note# (MIDI Notennummer)	32
Notennummer und Notename	44, 46, 47, 48
Notennummern-Einstellungen auf der Grundlage von Akkordnamen	33
NoteOn (MIDI Note On)	23

O

OffValue	40
OnValue	40
OTHERS	16
Output	49, 78

P

Pad-Songwiedergabe	14
Pan	46, 51, 68
Pbend (Pitchbending)	23
PC	76
PC (Programmwechsel)	23
PC# (Programmnummer)	68
PC# (Programmwechsel)	50
PC10	77
PHONES	14
PlayCount	80
POINT	57
PolyKey (Polyphoner Tastendruck)	24

Q

Q	46
---	----

R

RecCount	80
Receive10	76
Rej (Rejektion)	29
Rename	82
Repeat	30, 63
RevBypas	72
Reverb	54
Reverb1	54
Reverb2	54
Reverb3	54
Reverb-Einheit	52
RevSend	49, 51, 54
RevSend (Reverb Send)	69
RHYTHM	16
RimKeyOn (Rim Key-On-Modus)	36
RimVel (Rim-Anschlagstärke)	36
Rotation	57
RvKeyOff (Receive Key Off)	48
RvKeyOn (Receive Key On)	48

S

Save	81
Seite s und t Tasten	9
SelfRej (Selbstrejektion)	29
SendHH	77
Sens (Empfindlichkeit)	38
SEQ1	79
SEQ2	79
Shell	45
Slider	72
SNARE	14
Snare	45
SONG	11
Song	30, 41
SONG CLEAR	62
SONG CLEAR TRACK	64
SONG COPY	62
SONG COPY MEASURE	64
SONG COPY TRACK	63
SONG CREATE MEASURE	66
SONG DELETE MEASURE	66
SONG ERASE MEASURE	67
SONG MIX TRACK	63
SONG NAME	62
Song Name	62
SONG QUANTIZE TRACK	63
Song stummschalten	16
SONG VOICE1	68
SONG VOICE2	68
SONG VOICE3	69
Song/Drum Kit-Nummer und -Name	60
Song1	62
Song10	66
Song11	67
Song12	68
Song13	68
Song14	69
Song2	62
Song3	62
Song4	63
Song5	63
Song6	63
Song7	64
Song8	64
Song9	66
Songs	8
Spec Rej (Spezifische Rejektion)	29
Speicherkapazität	85
Spezielle Snare-Drum-Einstellungen	45
Step	60
Steuern der Einzelausgänge 1 bis 6	15
Steuern der Hall-Effekte	15
Strainer	45
Swap L/R	72
SyncMode	79
SysEx	77
SYSTEM 1	72
SYSTEM 2	73
SYSTEM 3	74
SYSTEM 4	75

T

Takt/Schlag/Clock	21
Tap Tempo	16
Tasten EXIT/NO und ENTER/YES	10
Tasten SEQUENCE	10
TEMPO	11
Tempo	41, 62
Tempo (Tempowechsel)	24
TG1	71
TG2	72
Time	38
(to) Kit	37, 49
TOM	14
(to) Note	37, 49
Track	64, 65, 66, 67
Track (Track-Nummer)	63
Track To	64
Transmit	50, 68
TrgByp	73
TrgCopy1	37
TrgCopy2	37
TrgFunc	29
TrgLink	73
TrgMIDI1	30
TrgMIDI2	31
TrgMIDI3	34
TrgRim	36
TrgSens1	26
TrgSens2	28
TrgSens3	29
TrgSet	74
Trigger	7
Trigger kopieren 1	37
Trigger kopieren 2	37
Trigger MIDI 1	30
Trigger MIDI 2	31
Trigger MIDI 3	34
Trigger Rim	36
Trigger Sense 1	26
Trigger Sense 2	28
Trigger Sense 3	29
Trigger-Funktion	29
Tuning	45, 78, 79
Type	26, 39, 40, 44, 54, 55, 56, 60, 78, 79

U

Über das Datei-Format der Memory Card (SmartMedia™)	80
UseTempo	80
UT 1	71
	76, 77, 78, 79, 81, 71, 81, 82, 71, 72, 73, 74, 75

V

Value	63
Velocity	28, 39
VelXFade (Crossfading von Anschlagstärken)	35
Voice (obere Reihe)	45
Voice (untere Reihe)	45
Voice1	44
Voice2	45
Voice3	46
Voice4	47
Voice5	47
Voice6	48
VoiceCopy	49
VoiceSet	77
Vol	78, 79
Volume	40, 45, 51, 68

W

WaveDir (Wave-Verzeichnis)	40
Wert	51
WIDE	56
Wiedergabe des Hauptsongs	13
Wiedergabe Spur 1	12
Wiedergabe Spur 2	12

Z

Zusammenhang zwischen Velocity-Kurve, Eingangspegel und Velocity-Wert	28
Zwischen verschiedenen Modi umschalten	9

DATA List

MIDI Data Format

1. General

1.1 Coverage

The specifications described herein specify transmission and reception of MIDI data of the DTXTREME.

1.2 Compliance

The specifications described herein comply to following standards:

- MIDI 1.0
- YMCS V16.19
- GM System Level 1 standard specified by Yamaha Corporation

1.3 Legend

The following specifications are described as:

- Hexadecimals are headed with a dollar sign (\$).
- \$nn*N indicates that there are multiple values.

2. Channel Messages

Channel messages on MIDI channel 10 are not received when the "Receive10" system parameter is set to off.

2.1 Key On or Key Off

Supports both transmission and reception.

Reception note range: C-2 - G8

Velocity range: 1 to 127 (note on only)

2.2 Control Change

The internal sequencer is capable of recording or playback of all kinds of control change messages, so that the DTXTREME can transmit and receive those messages.

The internal tone generator and drum triggering function as follows.

2.2.1 bank select MSB, LSB - 0, 32

Supports both transmission and reception.

Operations based on bank select data may vary depending on the MIDI mode setting. However, in any MIDI mode setting, actual operations on bank select will be suspended until the DTXTREME receives a program change message that follows bank select data.

• MIDI mode setting: native

MSB=0	LSB=any value:	normal voice	
MSB=127	LSB=any value:	GM drum voice	*note1
MSB=125	LSB=0:	drum voice, preset kit1	*note2
MSB=125	LSB=1:	drum voice, user kit	*note2
MSB=125	LSB=2:	drum voice, card kit	*note2

• MIDI mode setting: GM

MSB=0	LSB=any value:	normal voice	
MSB=127	LSB=any value:	GM drum voice	*note1

*note1: The DTXTREME only receives program numbers 1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41 and 49 and selects a GM preset drum kit that corresponds to the received number.

*note2: The DTXTREME selects a drum kit that corresponds to the received number.

It is possible to select a drum voice for any MIDI channel (except 10). In this case, the drum map used for that voice is identical to that for MIDI channel 10.

2.2.2 1 modulation

Reception only.

2.2.3 4 foot controller

Supports both transmission and reception.

2.2.4 6 data entry

Reception only. Used to specify RPN data.

2.2.5 7 main volume

Supports both transmission and reception.

2.2.6 10 pan

Supports both transmission and reception.

0 is the far left of a stereo image and 127 is the far right of a stereo image.

2.2.7 11 expression

Reception only.

2.2.8 64 hold 1

Reception only.

2.2.9 71 harmonic content

Reception only.

2.2.10 72 release time

Reception only.

2.2.11 73 attack time

Reception only.

2.2.12 74 brightness

Reception only.

2.2.13 84 portamento control

Reception only.

2.2.14 91 effect1 depth

Reception only. Affects the reverb send level.

2.2.15 93 chorus depth

Reception only. Affects the chorus send level.

2.2.16 100, 101 data increment/decrement

Reception only.

2.2.17 RPN

\$00/\$00 pitch bend sensitivity: Reception only.

\$00/\$01 fine tuning: Reception only.

\$00/\$02 coarse tuning: Reception only.

\$71/\$71 NULL: Reception only.

2.3 Channel Mode Messages

Reception only.

2.3.1 120 all sound off

Mutes all the sounds currently playing through the specified channel.

2.3.2 121 reset all controllers

Sets the following controller values back to its initial value: pitchbend, modulation, expression, hold1, portamento control, RPN number

2.3.3 123 all note off

Mutes all notes from the specified channels currently playing. They will, however, not be muted until hold 1 is turned off.

2.3.4 124 omni off

Operates as all notes off is received.

2.3.5 125 omni on

Operates as all notes off is received.

2.3.6 126 mono

Operates as all sounds off is received.

2.3.7 127 poly

Operates as all sounds off is received.

2.4 Program Change

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREME does not receive program change data.

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREME does not receive program change data on MIDI channel 10.

2.5 Pitch Bend

Supports both transmission and reception.

2.6 Channel Aftertouch

Does not support transmission and reception.

2.7 Polyphonic Aftertouch

Does not support transmission and reception.

3. System Exclusive Messages

When the "receive system exclusive" system parameter is set to off, the DTXTREAME does not receive system exclusive messages.

The DTXTREAME does not receive system exclusive messages that does not include the device number specified with the "device number" system parameter.

3.1 Parameter Change

3.1.1 GM system ON

\$F0 \$7E \$7F \$09 \$01 \$F7

Sets all the data except the MIDI master tuning data to its initial value. Supports both transmission and reception.

3.1.2 XG system ON

\$F0 \$43 \$1n \$4C \$00 \$00 \$7E \$00 \$F7

n is device number.
Operates as GM system ON is received. Reception only.

3.1.3 identify request

\$F0 \$7E \$0n \$06 \$01 \$F7

n is device number.
After this message is received, the DTXTREME transmits identity reply. Reception only.

3.1.4 MIDI master volume

\$F0 \$7F \$7F \$04 \$01 \$XX \$mm \$F7

XX is dummy (ignored). mm is the volume data. Reception only.

3.1.5 MIDI master tune

\$F0 \$43 \$1n \$27 \$30 \$00 \$00 \$mm \$ll \$cc \$F7

n is device number.

Master tuning can be done by 128 cents which is specified by mm (MSnible) and ll (LSnible).

Reception only.

3.1.6 identify reply

\$F0 \$7E \$0n \$06 \$02 \$43 \$00 \$4C \$73 \$07 \$mm \$00 \$00 \$00 \$F7

n is device number.
mm is software version number (\$00).

Transmission only.

3.1.7 display data

\$F0 \$43 \$1n \$4c \$06 \$00 \$ii \$dd*N \$F7

n is device number (1 - F).
ii is display start position (\$00 - \$1F).
dd is an ASCII code number. Up to 32 "dd" values can be specified.
A specified string (of up to 32 characters) is displayed in the LCD for a certain period of time. If multiple data sets are received, the LCD displays each string at the specified start position in the received order.
Reception only.

3.1.8 clear all song

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$44 \$54 \$00 \$F7

n is device number (1 - F).
Clears all user songs.

3.1.9 remote SW

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$52 \$53 data \$F7

n is device number (1 - F).
Operates identically as a panel switch is pressed (on/off).
Data specifies the switch number (bit0 - bit5: \$00 - \$3F) and its status (bit6: \$40, 1: on, 0: off).
See Data Tables for the switch number.

3.1.10 parameter change

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$44 \$58 p1 p2 p3 p4 data1 (data2) \$F7

n is device number (1 - F).
Changes values for various parameters on the DTXTREME.
The parameter number specified with p1, p2, p3 and p4 is given a value specified with data1 and data2.
If the target parameter belongs to a user stack (one of 4 elements that comprise a user voice), it takes 2 bytes (data1 and data2). In this case, data1 (MS7bit) and data2 (LS7bit) is combined to express a single value (\$0000 - \$3FFF).
See Data Tables for the parameter number.
Reception only.

3.2 Bulk Dump

Bulk data is transmitted and received as follows:

\$F0	
\$43	
\$7D	
\$0n	n: device number
\$ss	data bytes MS7bit
\$ss	data bytes LS7bit
\$44	ID, ASCII char 'D'
\$54	ID, ASCII char 'T'
\$58	ID, ASCII char 'X'
\$54	ID, ASCII char 'T'
type1	type, ASCII char
type2	type, ASCII char
type3	type, ASCII char
type4	type, ASCII char
indM	index number MS7bit
indL	index number LS7bit
numM	object number MS7bit
numL	object number LS7bit
data	data
...	
data	
csum	check sum
\$F7	

n is device number (1 - F).

Data bytes is a numeric value obtained by adding 12 to the number of data bytes.

If data is more than 4,096 bytes, that data is divided into multiple packets (\$F0 - \$F7) and each packet is transferred with a unique index number. The first index number is \$00 \$01 (\$0001) and the last is \$7F \$7F (\$3FFF). If data is within 4,096 bytes, that data is transferred in a single packet with the first index number, \$00 \$01 (\$0001).

Object number specifies a unique number from multiple similar kinds of data (like drum kit number, song number or so on). If the target data is single (like system common data, edit buffer data or so on), this value must be \$7F (\$3FFF).

Check sum must be a 2's complement of the sum of the 7th byte (ID) and following data (before check sum).

3.2.1 bulk dump - system data

\$F0	
...	
\$58	ID, ASCII char 'X'
\$54	ID, ASCII char 'T'
\$53	type, ASCII char 'S'
\$59	type, ASCII char 'Y'
\$53	type, ASCII char 'S'
\$54	type, ASCII char 'T'
\$00	fix
\$00	fix
\$7F	fix
\$7F	fix
data	data
...	
data	
csum	check sum
\$F7	

See Data Tables for details of data.

3.2.2 bulk dump - drumkit data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$44 type, ASCII char 'D'
$4B type, ASCII char 'K'
$49 type, ASCII char 'I'
$54 type, ASCII char 'T'
$00 fix
$00 fix
numM drumkit number MS7bit
numL drumkit number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

Drumkit number is a user drumkit number counted from 0 (counted from 1 in the panel display).
 Drumkit number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the edit buffer.
 See Data Tables for details of data.

3.2.3 chain dump - chain data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$43 type, ASCII char 'C'
$48 type, ASCII char 'H'
$41 type, ASCII char 'A'
$49 type, ASCII char 'I'
$00 fix
$00 fix
numM drumkit number MS7bit
numL drumkit number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

Chain number is a user chain number counted from 0 (counted from 1 in the panel display).
 Chain number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the edit buffer.
 See Data Tables for details of data.

3.2.4 bulk dump - song data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$53 type, ASCII char 'S'
$4F type, ASCII char 'O'
$4E type, ASCII char 'N'
$47 type, ASCII char 'G'
indM index number MS7bit
indL index number LS7bit
numM song number MS7bit
numL song number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

If data is large, it is divided into multiple messages.

Song number must be counted from 0 (counted from 1 in the panel display).
 Song number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the one song (current song).

Each data byte is divided into 4-bit MSnibble and LSnibble, and then transferred as successive 2 bytes.
 See Data Tables for details of data.

3.2.5 bulk dump - stack data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$53 type, ASCII char 'S'
$54 type, ASCII char 'T'
$43 type, ASCII char 'C'
$4B type, ASCII char 'K'
$00 fix
$00 fix
numM stack number MS7bit
numL stack number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

Stack number is specified with numM and numL (\$00 - \$0F for each) and determines the user stack 1 - 16.

Each data byte is divided into 4-bit MSnibble and LSnibble, and then transferred as successive 2 bytes.
 See Data Tables for details of data.

3.3 Dump Request

When the DTXXTREME receives dump request (reception only), it transmits requested bulk data.

```

$F0
$43
$7D
$2n n: device number
$44 ID, ASCII char 'D'
$54 ID, ASCII char 'T'
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
type1 type, ASCII char
type2 type, ASCII char
type3 type, ASCII char
type4 type, ASCII char
numM object number MS7bit
numL object number LS7bit
$F7

```

Type specifies the type of bulk data. See the bulk dump format for available types.

Object number specifies a unique number from multiple similar kinds of data (like drum kit number, song number or so on). If the target data is single (like system common data, edit buffer data or so on), this value must be \$7F \$7F (\$3FFF).
 If there is only one song data on the DTXXTREME, this does not mean that data is single.

4. System Common Messages

5.1 Song Select

\$F3 \$nn

nn is song number.
 Reception only.

5. System Realtime Messages

Supports both transmission and reception.

5.1 Timing Clock

When the "MIDI sync mode" system parameter has a value of "ext" or "auto," the DTXXTREME synchronizes to incoming timing clock.

5.2 Start, Continue, Stop

When the "MIDI control" system parameter is set to off, the DTXXTREME does not receive start, continue and stop messages.

5.3 Active Sensing

Reception: If an active sensing message is received and there is no subsequent MIDI data coming in for approximately 300 milliseconds, the DTXXTREME will mute all current sounds playing.

Transmission: The DTXXTREME transmits MIDI data including active sensing message every (approximately) 300 milliseconds

MIDI Data Table

- Table A: Parameter Change – Parameter List
- Table B: Bulk Dump Data details
- Table C: Effect Parameter details

Table A: Parameter Change – Parameter List

range format:

```
OB24 0:-12, 1:-11, ... 12:0, 13:+1, ... 24:+12
OB30 0:-15, 1:-14, ... 15:0, 16:+1, ... 30:+15
OB32 0:-16, 1:-15, ... 16:0, 17:+1, ... 32:+16
OB48 0:-24, 1:-23, ... 24:0, 25:+1, ... 48:+24
OB64 0:-64, 1:-32, ... 32:0, 33:+1, ... 64:+32
OBl27 0:-127, 1:-62, ... 64:0, 65:+1, ... 127:+63
OB$0800 $0000:-$400,$0001:-$3ff,... $0400:$0,$0401:+$1,...$0800:+$400
OB$1000 $0000:-$800,$0001:-$7ff,... $0800:$0,$0801:+$1,...$1000:+$800
OB$1800 $0000:-$c00,$0001:-$bfff,... $0c00:$0,$0c01:+$1,...$1800:+$c00
ASCII $20 - $7f
```

A.1 parameter change - DRUM control parameter

P1-4	range	name
1 1 - -	0-2	KIT DEVICE
1 2 - -	0-	KIT NO
1 3 - -	0,1	KIT EDIT FLAG
1 4 - -	0-31	CHAIN NO
1 5 - -	0,1	CHAIN EDIT FLAG

A.2 parameter change - SEQ control parameter

P1-4	range	name
2 6 - -	0-2	SONG DEVICE
2 7 - -	0-	SONG NO
2 9 - -	30-300	TEMPO LSB 7bit
2 10 - -	30-300	TEMPO MSB 7bit
2 16 - -	0,1	REPEAT PLAY
2 19 - -	0-39	CLICK BEAT
2 20 - -	0-6	CLICK QUANTIZE
2 21 - -	0,1	MUTE RHY
2 22 - -	0,1	MUTE BASS
2 23 - -	0,1	MUTE OTHER

A.3 parameter change - system parameter

P1-4	range	name
3 1 - -	0,1	LINK MODE
3 2 - -	0,1	LEARN MODE
3 3 - -	0,1	BYPASS
3 4 - -	OB32	F/C OFFSET DATA
3 5 - -	0-127	F/C OFFSET TIME
3 6 - -	0,1	JUMP TO RECENT PAGE
3 7 - -	0-16	INC PAD NO
3 8 - -	0-16	DEC PAD NO
3 9 - -	0,1	LED DISPLAY
4 1 - -	0,1	MIDI MODE
4 2 - -	0-15	MIDI DEV NO
4 3 - -	0,1	LOCAL SW
4 4 - -	0,1	RECEIVE P/C
4 5 - -	0,1	RECEIVE MIDI CH10
4 6 - -	0,1	RECEIVE MIDI CH10 P/C
4 7 - -	0,1	RECEIVE SYSEX
4 8 - -	0,1	SEND HH CONTROL
4 9 - -	0,1	SEQ CONTROL
4 10 - -	0-7	MIDI THRU PORT
4 11 - -	0-5	BULK TIME
5 1 - -	OB24	EQ GAIN LO
5 2 - -	OB24	EQ GAIN MID
5 3 - -	OB24	EQ GAIN HI
5 4 - -	4-40	EQ FREQ LO
5 5 - -	14-54	EQ FREQ MID
5 6 - -	28-58	EQ FREQ HI
6 1 - -	0-	CLICK VOICE SET
6 2 - -	0-8	CLICK OUTSEL
6 3 - -	0,1	CLICK MIDI OUT
6 4 - -	0-3	CLICK MODE
6 5 - -	0,1	PLAY COUNT
6 6 - -	0,1	REC COUNT
6 7 - -	0,1	SYNC MODE
6 8 - -	0,1	GLOBAL TEMPO
28 1 m -	0-	USER CLICK VOICE CATEGORY
28 2 m -	0-	USER CLICK VOICE INDEX NO
28 3 m -	0-127	USER CLICK VOLUME
28 5 m -	OB\$1800	USER CLICK PITCH MSB 7bit
28 6 m -	OB\$1800	USER CLICK PITCH LSB 7bit
28 7 m -	OBl27	USER CLICK MODIFY
28 8 m -	OBl27	USER CLICK FILTER
28 9 m -	OBl27	USER CLICK Q
28 10 m -	OBl27	USER CLICK ATTACK
28 11 m -	OBl27	USER CLICK DECAY

```
7 1 - - OB$800 MASTER TUNE MSB7bit
7 2 - - OB$800 MASTER TUNE LSB7bit
7 3 - - 0-127 MASTER VOLUME
7 4 - - 0,1 REVERB BYPASS
7 5 - - 0,1 SWAP L/R
7 6 - - 0,1 AUTO INDIV OUTPUT
7 7 - - 0,1 SLIDER MODE
```

m: 0-2 click type

A.4 parameter change - Drumkit pad note parameter

P1-4	range	name
8 1 in n	0-127	MIDI NOTE NO
8 2 in n	0-99	GATE TIME
8 3 in n	0-16	MIDI CHANNEL
8 4 in n	0-9	VELOCITY TABLE

in: 0-15 trigger input number
n: note index number

A.5 parameter change - Drumkit pad parameter

P1-4	range	name
9 1 in -	0-4	KEY ON MODE
9 2 in -	0-21	PAD TYPE
9 3 in -	0-63	GAIN
9 4 in -	0-98	MIN LEVEL
9 5 in -	1-99	MAX LEVEL
9 6 in -	0-126	MIN VELOCITY
9 7 in -	0-127	MAX VELOCITY
9 8 in -	0-4	VELOCITY CURVE
9 9 in -	0-9	SELF REJECTION
9 10 in -	0-9	REJECTION
9 11 in -	0-15	SPECIFIED REJECT INPUT NO
9 12 in -	0-9	SPECIFIED REJECT
9 13 in -	0-7	PAD FUNCTION
9 14 in -	0-2	RIM KEY ON MODE
9 15 in -	0-16	RIM VELOCITY
9 16 in -	0-32	RIM HOLD GROUP
9 17 in -	0,1	PAD SONG DEVICE
9 18 in -	0-	PAD SONG NO
9 19 in -	0-2	PAD SONG MODE
9 20 in -	0,1	PAD SONG REPEAT
9 21 in -	0-32	HOLD GROUP

in: 0-15 trigger input number

A.6 parameter change - Drumkit map parameter

P1-4	range	name
10 1 nt -	0-	VOICE CATEGORY
10 2 nt -	0-	VOICE INDEX NO
10 3 nt -	0-127	VOLUME
10 4 nt -	0-127	PAN
10 5 nt -	OB\$1800	PITCH MSB 7bit
10 6 nt -	OB\$1800	PITCH LSB 7bit
10 7 nt -	OBl27	MODIFY
10 8 nt -	OBl27	FILTER
10 9 nt -	OBl27	Q
10 10 nt -	OBl27	ATTACK
10 11 nt -	OBl27	DECAY
10 12 nt -	0-3	KEY ASSIGN MODE
10 13 nt -	0-127	ALTERNATE GROUP
10 14 nt -	0,1	KEY OFF ENABLE
10 15 nt -	0,1	KEY ON ENABLE
10 16 nt -	0-11	OUTPUT SELECT
10 17 nt -	0-127	REVERB SEND
10 18 nt -	0-127	CHORUS SEND

nt: 0-81 (MIDI note number - 13)

A.7 parameter change - Drumkit xmap parameter

P1-4	range	name
24 1 - -	0-3	SNAPPY SELECT
24 2 - -	0-3	MUFFLING
24 3 - -	0-3	HEAD SELECT

A.8 parameter change - Drumkit insert FX parameter

P1-4	range	name
11 1 if -		PARAMETER 1 MSB 7bit
11 2 if -		PARAMETER 1 LSB 7bit
11 3 if -		PARAMETER 2 MSB 7bit
11 4 if -		PARAMETER 2 LSB 7bit
11 5 if -		PARAMETER 3 MSB 7bit
11 6 if -		PARAMETER 3 LSB 7bit
11 7 if -		PARAMETER 4 MSB 7bit
11 8 if -		PARAMETER 4 LSB 7bit
11 9 if -		PARAMETER 5 MSB 7bit
11 10 if -		PARAMETER 5 LSB 7bit
11 11 if -		PARAMETER 6 MSB 7bit
11 12 if -		PARAMETER 6 LSB 7bit
11 13 if -		PARAMETER 7 MSB 7bit
11 14 if -		PARAMETER 7 LSB 7bit
11 15 if -		PARAMETER 8 MSB 7bit
11 16 if -		PARAMETER 8 LSB 7bit
11 17 if -		PARAMETER 9 MSB 7bit
11 18 if -		PARAMETER 9 LSB 7bit

```

11 19 if - PARAMETER 10 MSB 7bit
11 20 if - PARAMETER 10 LSB 7bit
11 21 if - PARAMETER 11 MSB 7bit
11 22 if - PARAMETER 11 LSB 7bit
11 23 if - PARAMETER 12 MSB 7bit
11 24 if - PARAMETER 12 LSB 7bit
11 25 if - PARAMETER 13 MSB 7bit
11 26 if - PARAMETER 13 LSB 7bit
11 27 if - PARAMETER 14 MSB 7bit
11 28 if - PARAMETER 14 LSB 7bit
11 29 if - PARAMETER 15 MSB 7bit
11 30 if - PARAMETER 15 LSB 7bit
11 31 if - PARAMETER 16 MSB 7bit
11 32 if - PARAMETER 16 LSB 7bit
11 33 if - 0-44 TYPE
11 34 if - 1-127 PAN
11 35 if - 0-127 REVSEND
11 36 if - 0-127 CHOSEND
11 37 if - 0-119 CONTROL NO
11 38 if - 0-127 CONTROL SENS
11 39 if - 0-9 OUT SELECT

```

if: 0,1 Insert FX number

A.9 parameter change - Drumkit reverb parameter

```

Pl-4      range  name
-----
12 1 - -  PARAMETER 1
12 2 - -  PARAMETER 2
12 3 - -  PARAMETER 3
12 4 - -  PARAMETER 4
12 5 - -  PARAMETER 5
12 6 - -  PARAMETER 6
12 7 - -  PARAMETER 7
12 8 - -  PARAMETER 8
12 9 - -  PARAMETER 9
12 10 - - PARAMETER 10
12 11 - - PARAMETER 11
12 12 - - PARAMETER 12
12 13 - - PARAMETER 13
12 14 - - PARAMETER 14
12 15 - - PARAMETER 15
12 16 - - PARAMETER 16
12 17 - - 0-12 TYPE
12 18 - - 0-127 RETURN LEVEL
12 19 - - 0-127 PAN

```

A.10 parameter change - Drumkit chorus note parameter

```

Pl-4      range  name
-----
13 1 - -  PARAMETER 1
13 2 - -  PARAMETER 2
13 3 - -  PARAMETER 3
13 4 - -  PARAMETER 4
13 5 - -  PARAMETER 5
13 6 - -  PARAMETER 6
13 7 - -  PARAMETER 7
13 8 - -  PARAMETER 8
13 9 - -  PARAMETER 9
13 10 - - PARAMETER 10
13 11 - - PARAMETER 11
13 12 - - PARAMETER 12
13 13 - - PARAMETER 13
13 14 - - PARAMETER 14
13 15 - - PARAMETER 15
13 16 - - PARAMETER 16
13 17 - - 0-14 TYPE
13 18 - - 0-127 RETURN LEVEL
13 19 - - 0-127 PAN
13 20 - - 0-127 CHORUS TO REVERB LEVEL

```

A.11 parameter change - Drumkit localizer note parameter

```

Pl-4      range  name
-----
21 1 - -  PARAMETER 1
21 2 - -  PARAMETER 2
21 3 - -  PARAMETER 3
21 4 - -  PARAMETER 4
21 5 - -  PARAMETER 5
21 6 - -  PARAMETER 6
21 7 - -  PARAMETER 7
21 8 - -  PARAMETER 8
21 9 - -  PARAMETER 9
21 10 - - PARAMETER 10
21 11 - - PARAMETER 11
21 12 - - PARAMETER 12
21 13 - - PARAMETER 13
21 14 - - PARAMETER 14
21 15 - - PARAMETER 15
21 16 - - PARAMETER 16
21 17 - - 0-5 TYPE
21 18 - - 0-16 DRUM SENSITIVITY
21 19 - - 0-16 ACOMP SENSITIVITY

```

A.12 parameter change - Drumkit MIDI setup parameter

```

Pl-4      range  name
-----
14 1 i -  0,1 ENABLE SW
14 2 i -  0-127 PROGRAM CHANGE
14 3 i -  0-127 BANK SELECT MSB
14 4 i -  0-127 BANK SELECT LSB

```

```

14 5 i -  0-127 VOLUME
14 6 i -  0-127 PAN
14 7 i -  0-127 C/C NUMBER
14 8 i -  0-127 C/C DATA
14 9 i -  0-127 REVERB SEND
14 10 i - 0-127 CHORUS SEND

```

i: 0-16 MIDI channel

A.13 parameter change - Drumkit common parameter

```

Pl-4      range  name
-----
15 1 c -  ASCII NAME
15 2 - -  0,1 F/C FUNCTION
15 3 - -  0-63 F/C SENSITIVITY
15 4 - -  0-16 HH CONTROL INPUT NO
15 5 - -  0-15 F/C MIDI CHANNEL
15 6 - -  0-122 F/C MIDI CONTROL NO
15 7 - -  0-7 F/S FUNCTION
15 8 - -  1-127 F/S MIDI VELOCITY
15 9 - -  0-15 F/S MIDI CHANNEL
15 10 - - 0-119 F/S MIDI CONTROL NO
15 11 - - 0-127 F/S MIDI OFF DATA
15 12 - - 0-127 F/S MIDI ON DATA
15 13 - - 0,1 INPUT 9T010
15 14 - - 0,1 INPUT 11T012
15 15 - - 0,1 ENABLE LOCALIZER
15 16 - - 0,1 SONG SELECT DEVICE
15 17 - - 0- SONG SELECT NO
15 18 - - 30-300 TEMPO SELECT MSB 7bit
15 19 - - 30-300 TEMPO SELECT LSB 7bit
15 20 c -  ASCII VOLUME FILE NAME
15 21 - - 0-7 EG WAVE
15 22 - - 0-127 EG TIME
15 23 - - 0-119 EQ CONTROL NO
15 30 - - 0-127 DRUM VOLUME
15 31 - - 0-127 DRUM REVERB SEND
15 32 - - 0-127 DRUM CHORUS SEND

```

c: 0-7 column number

A.14 parameter change - user voice common parameter

```

Pl-4      range  name
-----
16 1 c i  ASCII NAME
16 2 - i  0,1 HH X FADE SW
16 3 - i  0-127 HH RATE

```

c: 0-7 column number

i: 0-98 user voice number

A.15 parameter change - user voice stack parameter

```

Pl-4      range  name
-----
17 1 j i  0- KEY BANK NO
17 2 j i  0-127 ATTENUATION
17 3 j i  OB48 TRANSPOSE
17 4 j i  0-127 TUNE
17 5 j i  0-127 AR
17 6 j i  0-127 DIR
17 7 j i  0-127 D2R
17 8 j i  90127 RR
17 9 j i  0-255 IL
17 10 j i 0-255 D1L
17 11 j i 0-255 D2L
17 13 j i 0-22 VELOCITY TABLE
17 14 j i OB30 KEY VELOCITY SENS
17 15 j i 0-31 Q
17 16 j i 0-2047 FILTER
17 17 j i 0-127 BOOST
17 19 j i OB$1000 PEG L1
17 20 j i 0-127 PEG R1
17 21 j i OB30 PITCH KVS
17 22 j i OB30 ATTACK KVS
17 23 j i OB30 DECAY KVS
17 24 j i 0,1 STACK ENABLE
17 25 j i OB127 GAIN LO
17 26 j i OB127 GAIN HI
17 27 j i 4-40 FREQ LO
17 28 j i 28-58 FREQ HI
17 29 j i 0-127 DIP FC

```

j: stack number

i: 0-98 user voice number

A.16 parameter change - Chain common parameter

```
-----
P1-4      range  name
-----
22 1 c -   ASCII  NAME
-----
c: 0-7 column number
```

A.17 parameter change - Chain step parameter

```
-----
P1-4      range  name
-----
23 1 i -   0-2   TYPE
23 2 i -   0-2   SONG/KIT DEVICE
23 3 i -   0-    SONG/KIT NO
-----
i: 0-31 step number
```

A.18 parameter change - remote sw

```
-----
sw number  sw name
-----
1          PLAY
2          TRIGGER
3          EXIT NO
4          ENTER YES
5          CLICK
6          TOP
7          CHAIN
8          VOICE
9          SHIFT
10         SOUND
11         PAGEG UP
12         PAGEG DOWN
13         SONG
14         EFFECT
15         FF
16         REC
17         RHYTHM
18         BASS
19         UTIL
20         STORE
21         REW
22         PLAY/STOP
23         OTHERS
-----
```

Tabel B: bulk dump data details

type formats:

- uc unmarked 8-bit data
- us unmarked 16-bit data
- *nn array of the same type of data
- [***] data block

B.1 bulk dump - system data

```
-----
[USER CLICK] block
-----
type  NAME
-----
UC    MIDI NOTE NO
UC    USER CLICK VOICE CATEGORY
UC    USER CLICK VOICE INDEX NO
UC    USER CLICK VOLUME
1 bytes reserve
UC    USER CLICK PITCH MSB 7bit
UC    USER CLICK PITCH LSB 7bit
UC    USER CLICK MODIFY
UC    USER CLICK FILTER
UC    USER CLICK Q
UC    USER CLICK ATTACK
UC    USER CLICK DECAY
6 bytes reserve
-----

system data
-----
type  NAME
-----
UC    LINK MODE
UC    LEARN MODE
UC    BYPASS
UC    F/C OFFSET DATA
UC    F/C OFFSET TIME
UC    JUMP TO RECENT PAGE
UC    INC PAD NO
UC    DEC PAD NO
UC    LED DISPLAY
4 bytes reserve
UC    MIDI MODE
UC    MIDI DEV NO
UC    LOCAL SW
UC    RECEIVE P/C
UC    RECEIVE MIDI CH10
UC    RECEIVE MIDI CH10 P/C
UC    RECEIVE SYSEX
UC    SEND HH CONTROL
UC    SEQ CONTROL
UC    MIDI THRU PORT
UC    BULK TIME
4 bytes reserve
UC    GAIN LO
UC    GAIN MID
UC    GAIN HI
```

```
UC    FREQ LO
UC    FREQ MID
UC    FREQ HI
4 bytes reserve
UC    VOICE SET
UC    OUTSEL
UC    CLICK MIDI OUT
UC    CLICK MODE
UC    PLAY COUNT
UC    REC COUNT
UC    SYNC MODE
UC    GLOBAL TEMPO
4 bytes reserve

[USER CLICK] * 3

UC    TUNE MSB7bit
UC    TUNE LSB7bit
UC    MASTER VOLUME
UC    REVERB BYPASS
UC    SWAP L/R
UC    AUTO INDIV OUTPUT
UC    SLIDER MODE
36 bytes reserve
-----
```

B.2 bulk dump - drumkit data

```
-----
[PADNOTE] block
-----
type  NAME
-----
UC    MIDI NOTE NO
UC    GATE TIME
UC    MIDI CHANNEL
UC    VELOCITY TABLE
-----

[PAD] block
-----
type  NAME
-----
[PADNOTE] * 16
UC    KEY ON MODE
UC    PAD TYPE
UC    GAIN
UC    MIN LEVEL
UC    MAX LEVEL
UC    MIN VELOCITY
UC    MAX VELOCITY
UC    VELOCITY CURVE
UC    SELF REJECTION
UC    REJECTION
UC    SPECIFIED REJECT INPUT NO
UC    SPECIFIED REJECT
UC    PAD FUNCTION
UC    RIM KEY ON MODE
UC    RIM VELOCITY
UC    RIM HOLD GROUP
UC    PAD SONG DEVICE
UC    PAD SONG NO
UC    PAD SONG MODE
UC    PAD SONG REPEAT
UC    HOLD GROUP
1 byte reserve
-----

[MAP] block
-----
type  NAME
-----
UC    VOICE CATEGORY
UC    VOICE INDEX NO
UC    VOLUME
UC    PAN
UC    PITCH MSB 7bit
UC    PITCH LSB 7bit
UC    MODIFY
UC    FILTER
UC    Q
UC    ATTACK
UC    DECAY
UC    KEY ASSIGN MODE
UC    ALTERNATE GROUP
UC    KEY OFF ENABLE
UC    KEY ON ENABLE
UC    OUTPUT SELECT
UC    REVERB SEND
UC    CHORUS SEND
-----

[XMAP] block
-----
type  NAME
-----
UC    SNAPPY SELECT
UC    MUFFLINT
UC    HEAD SELECT
-----
```

[INS FX] block

```

-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1 MSB 7bit
UC    PARAMETER 1 LSB 7bit
UC    PARAMETER 2 MSB 7bit
UC    PARAMETER 2 LSB 7bit
UC    PARAMETER 3 MSB 7bit
UC    PARAMETER 3 LSB 7bit
UC    PARAMETER 4 MSB 7bit
UC    PARAMETER 4 LSB 7bit
UC    PARAMETER 5 MSB 7bit
UC    PARAMETER 5 LSB 7bit
UC    PARAMETER 6 MSB 7bit
UC    PARAMETER 6 LSB 7bit
UC    PARAMETER 7 MSB 7bit
UC    PARAMETER 7 LSB 7bit
UC    PARAMETER 8 MSB 7bit
UC    PARAMETER 8 LSB 7bit
UC    PARAMETER 9 MSB 7bit
UC    PARAMETER 9 LSB 7bit
UC    PARAMETER 10 MSB 7bit
UC    PARAMETER 10 LSB 7bit
UC    PARAMETER 11 MSB 7bit
UC    PARAMETER 11 LSB 7bit
UC    PARAMETER 12 MSB 7bit
UC    PARAMETER 12 LSB 7bit
UC    PARAMETER 13 MSB 7bit
UC    PARAMETER 13 LSB 7bit
UC    PARAMETER 14 MSB 7bit
UC    PARAMETER 14 LSB 7bit
UC    PARAMETER 15 MSB 7bit
UC    PARAMETER 15 LSB 7bit
UC    PARAMETER 16 MSB 7bit
UC    PARAMETER 16 LSB 7bit
UC    TYPE
UC    PAN
UC    REVERSE
UC    CHOSEND
UC    CONTROL NO
UC    CONTROL SENS
UC    OUT SELECT
1 byte reserve
-----

```

[REVERB] block

```

-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1
UC    PARAMETER 2
UC    PARAMETER 3
UC    PARAMETER 4
UC    PARAMETER 5
UC    PARAMETER 6
UC    PARAMETER 7
UC    PARAMETER 8
UC    PARAMETER 9
UC    PARAMETER 10
UC    PARAMETER 11
UC    PARAMETER 12
UC    PARAMETER 13
UC    PARAMETER 14
UC    PARAMETER 15
UC    PARAMETER 16
UC    TYPE
UC    RETURN LEVEL
UC    PAN
1 byte reserve
-----

```

[LOC] block

```

-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1
UC    PARAMETER 2
UC    PARAMETER 3
UC    PARAMETER 4
UC    PARAMETER 5
UC    PARAMETER 6
UC    PARAMETER 7
UC    PARAMETER 8
UC    PARAMETER 9
UC    PARAMETER 10
UC    PARAMETER 11
UC    PARAMETER 12
UC    PARAMETER 13
UC    PARAMETER 14
UC    PARAMETER 15
UC    PARAMETER 16
UC    TYPE
UC    DRUM SENSITIVITY
UC    ACMP SENSITIVITY
1 byte reserve
-----

```

[CHORUS] block

```

-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1
UC    PARAMETER 2
UC    PARAMETER 3
UC    PARAMETER 4
UC    PARAMETER 5
UC    PARAMETER 6
UC    PARAMETER 7
UC    PARAMETER 8
UC    PARAMETER 9
UC    PARAMETER 10
-----

```

```

UC    PARAMETER 11
UC    PARAMETER 12
UC    PARAMETER 13
UC    PARAMETER 14
UC    PARAMETER 15
UC    PARAMETER 16
UC    TYPE
UC    RETURN LEVEL
UC    PAN
UC    CHORUS TO REVERB LEVEL
-----

```

[TRNS] block

```

-----
type  NAME
-----
UC    ENABLE SW
UC    PROGRAM CHANGE
UC    BANK SELECT MSB
UC    BANK SELECT LSB
UC    VOLUME
UC    PAN
UC    C/C NUMBER
UC    C/C DATA
UC    REVERB SEND
UC    CHORUS SEND
-----

```

drumkit data

```

-----
type  NAME
-----
8 bytes NAME
[PAD] * 16
[MAP] * 82
[XMAP] * 1
UC    F/C FUNCTION
UC    F/C SENSITIVITY
UC    HH CONTROL INPUT NO
UC    F/C MIDI CHANNEL
UC    F/C MIDI CONTROL NO
UC    F/S FUNCTION
UC    F/S MIDI VELOCITY
UC    F/S MIDI CHANNEL
UC    F/S MIDI CONTROL NO
UC    F/S MIDI OFF DATA
UC    F/S MIDI ON DATA
UC    INPUT 9T010
UC    INPUT 11T012
UC    ENABLE LOCALIZER
[INS FX] * 2
[LOC] * 1
[REVERB] * 1
[CHORUS] * 1
[TRNS] * 16
UC    SONG SELECT DEVICE
UC    SONG SELECT NO
UC    TEMPO SELECT MSB 7bit
UC    TEMPO SELECT LSB 7bit
8 bytes VOLUME FILE NAME
UC    EG WAVE
UC    EG TIME
UC    EG CONTROL NO
1 byte reserve
-----

```

B.6 bulk dump - user voice stack data

[STACKVOICE] block

```

-----
type  name
-----
US    kbank number
UC    attenuation @0.75db
UC    shift
UC    tune @1.17cent
UC    fr 0-127, Mode 0x80
UC    fl
UC    lr
UC    ll
UC    rr
lbyte reserve
UC    velTh1No
UC    fc kvs
UC    Q
US    fc
UC    volume boost
lbyte reserve
US    peg L1
UC    peg R1
UC    pitch kvs
UC    attack kvs
UC    decay kvs
UC    stack enable
UC    EQ gain Lo
UC    EQ gain Hi
UC    EQ freq Lo
UC    EQ freq Hi
UC    Dip fc
-----

```

stack data

type	name
ASCII	name
UC	HH xfade enable
UC	HH rate sens
[STACKVOICE]*4	

Table C: effect parameter details

C.1 HALL1~PLATE

param	range	name
1	0-69	reverb time
2	0-10	diffusion
3	0-63	initial delay
4	0-52	HPF cutoff frequency
5	34-60	LPF cutoff frequency
10	1-127	dry / wet balance
11	0-45	reverb delay
12	0-4	density
13	1-127	ER / rev balance
14	1-10	feedback high damp
15	1-127	feedback level

C.2 WHITE ROOM~BASEMENT

param	range	name
1	0-69	reverb time
2	0-10	diffusion
3	0-63	initial delay
4	0-52	HPF cutoff frequency
5	34-60	LPF cutoff frequency
6	0-37	width
7	0-73	height
8	0-104	depth
9	0-30	wall vary
10	1-127	dry / wet balance
11	0-45	reverb delay
12	0-4	density
13	1-127	ER / rev balance
14	1-10	feedback high damp
15	1-127	feedback level

C.3 CHORUS1~CHORUS4, CELESTE1~CELESTE4

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	1-127	feedback level
4	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
15	0-1	input mode mono / stereo

C.4 FLANGER1~FLANGER3

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	1-127	feedback level
4	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
14	4-124	LFO phase difference

C.5 SYMPHONIC

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

C.6 PHASER1

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	phase shift offset
4	1-127	feedback level
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	*4,5,6*	stage
12	0-1	diffusion mono / stereo

C.7 ENSEMBLE DETUNE

param	range	name
1	14-114	detune
2	0-127	initial delay Lch
3	0-127	initial delay Rch
10	1-127	dry / wet balance
11	4-40	EQ low frequency
12	52-76	EQ low gain
13	28-58	EQ high frequency
14	52-76	EQ high gain

C.8 ROTARY SPEAKER

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

C.9 TREMOLO

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	AM depth
3	0-127	PM depth
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
14	4-124	LFO phase difference
15	0-1	input mode mono / stereo

C.10 AUTO PAN

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	L/R depth
3	0-127	F/R depth
4	0-5	PAN direction
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

C.11 DISTORTION, OVERDRIVE

param	range	name
1	0-127	drive
2	4-40	EQ low frequency
3	52-76	EQ low gain
4	34-60	LPF cutoff frequency
5	0-127	output level
7	14-54	EQ mid frequency
8	52-76	EQ mid gain
9	10-120	EQ mid width
10	1-127	dry / wet balance
11	0-127	edge

C.12 AMP SIMULATOR

param	range	name
1	0-127	drive
2	0-3	AMP type
3	34-60	LPF cutoff frequency
4	0-127	output level
10	1-127	dry / wet balance
11	0-127	edge

C.13 HARMONIC ENHANCER

param	range	name
1	28-58	HPF cutoff frequency
2	0-127	drive
3	0-127	mix level

C.14 COMPRESSOR

param	range	name
1	0-19	attack
2	0-15	release
3	79-121	threshold
4	0-7	ratio
5	0-127	output level

C.15 NOISE GATE

param	range	name
1	0-19	attack
2	0-15	release
3	55-97	threshold
4	0-127	output level

C.16 AUTO WAH

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	cutoff frequency offset
4	10-120	resonance
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance

C.17 TOUCH WAH1, TOUCH WAH2

param	range	name
1	0-127	sensitive
2	0-127	cutoff frequency offset
3	10-120	resonance
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
16	52-67	release

C.18 2BAND EQ

param	range	name
1	4-40	EQ low frequency
2	52-76	EQ low gain
3	28-58	EQ high frequency
4	52-76	EQ high gain

C.19 3BAND EQ

param	range	name
1	52-76	EQ low gain
2	14-54	EQ mid frequency
3	52-76	EQ mid gain
4	10-120	EQ mid width
5	52-76	EQ high gain
6	8-40	EQ low frequency
7	28-58	EQ high frequency
15	0-1	input mode mono / stereo

C.20 FILTER

param	range	name
1	0-60	EQ HPF frequency
2	10-120	EQ HPF Q
3	0-60	EQ LPF frequency
4	10-120	EQ LPF Q

C.21 DELAY L, C, R

param	range	name
1	1-7429	delay time L
2	1-7429	delay time R
3	1-7429	delay time
4	1-7429	feedback time
5	1-127	feedback level
6	0-127	delay level C
7	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

C.22 DELAY L, R

param	range	name
1	1-7429	delay time L
2	1-7429	delay time R
3	1-7429	feedback time 1
4	1-7429	feedback time 2
5	1-127	feedback level
6	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

C.23 ECHO

param	range	name
1	1-3714	delay time L1
2	1-127	feedback level L
3	1-3714	delay time R1
4	1-127	feedback level R
5	1-10	feedback high damp
6	1-3714	delay time L2
7	1-3714	delay time R2
8	0-127	delay level
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

C.24 CROSS DELAY

param	range	name
1	1-3714	delay time L>R
2	1-3714	delay time R>L
3	1-127	feedback level
4	0-2	input select
5	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

C.25 KARAOKE1~KARAOKE3

param	range	name
1	0-127	delay time
2	1-127	feedback level
3	0-52	HPF cutoff frequency
4	34-60	LPF cutoff frequency
10	1-127	dry / wet balance

C.26 LOCALIZER

param	range	name
1	0-4	HRTF
2	1-120	rotation
3	0-15	distance
4	0-60	angle

Drum Voice List

AcKick (Acoustic Kick)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	2HeadHi	*		71	PhiDRY20	*	
2	2HeadLo	*		68	OpenFoot	*	
3	2HedMed1	*		69	OpenN'Mt	*	
4	2HedMed2	*		70	PhDRY20D	*	
5	AMBroom	*		72	Player	*	
6	Basic	*		73	PlayRoom	*	
7	BassCase	*		74	Pointy	*	
8	BassCasS	*		75	RC18	*	
9	BDafaty1	*		76	RC18Jazz	*	
10	BDafaty2	*		77	RC20		
11	BDbasc1			78	RC20JAZZ	*	
12	BDbasc2			79	RC20MUF		
13	BDbonzo2	*		80	Rock1		
14	BDersko1	*		81	Rock2		
15	BDevolvr	*		82	ROOM1		
16	BDpalmer	*		83	ROOM2		
17	BDstomp1	*		84	ROOM3		
18	Bdvmn	*		85	ROOM4		
19	BECHBASS			86	RoomBob		
20	BEECH22	*		87	ROOMer		
21	BEECH22T	*		88	Roomy1	*	
22	BEECHAMB			89	Roomy2	*	
23	BigSofty	*		90	SDRY 1		
24	Bottom	*		91	SDRY 2		
25	Bushy	*		92	SDRY 3		
26	DarkRoom	*		93	SDRY 4		
27	DryDirt	*		94	SDRYB1		
28	GATE1			95	SftPunch		
29	GATE2			96	ShortBak	*	
30	GATEbech	*		97	Simple	*	
31	GateM			98	Soft		
32	GM GATE			99	SoftBotm	*	
33	GMH			100	SoTight	*	
34	GMJ			101	Sympathy	*	
35	GML			102	TheBoot	*	
36	GMM			103	Thumper	*	
37	GMM2			104	TVDRY22	*	
38	Gr8Room	*		105	TVDRY22D	*	
39	HevyBsRm	*		106	TVDry24		
40	KONG1			107	VeloRoom	*	
41	LoRoom1	*		108	WetDirt	*	
42	LoRoomS	*		109	Who???	*	
43	MapleA22			110	WudPoint	*	
44	MapleAmb			111	XFKJak20	*	
45	MC20SIRM	*		112	XGKICK	*	
46	MCA20	*					
47	MC20SOFT	*					
48	MCA20Dry						
49	MCA20amb	*					
50	MCA20Wet						
51	MCA22	*					
52	MCA22AMB	*					
53	MCA22D	*					
54	MCABASS						
55	MCV20	*					
56	MCV20AMB	*					
57	MCV20D	*					
58	MCV20GT						
59	MCV20Rom						
60	MCVBASS						
61	Metal	*					
62	MONDO						
63	MotoCity	*					
64	MPGATE	*					
65	MPL20AMB	*					
66	MPL22AMB	*					
67	NN04C						

EIKick (Electric Kick)

G.No	Name	Layer	Loop
1	ambykik		
2	AnaQuick		
3	BD bass1	*	
4	BDdigiro	*	
5	BDfunky1	*	
6	BDlong1	*	
7	BDNIN1	*	
8	BDudu1	*	
9	BDurban1	*	
10	BDurban2	*	
11	BigBoy	*	
12	BigBoy2		
13	BigSteam	*	
14	Boomer	*	
15	Dance1		
16	Dance2		
17	Dance3		
18	Dance4		
19	Dance5	*	
20	Dance6		
21	Dance7		
22	DelayBD		
23	DIGIBS	*	
24	DirtBD	*	
25	DlayBDlo		
26	DragKik	*	
27	DynamoHm		
28	ELEC1		
29	ELEC2		
30	fefifom	*	
31	Hopper	*	
32	IDbdmuff		
33	Indst1	*	
34	JingDrum	*	
35	Mr.E	*	
36	MtlPoint	*	
37	Off2War	*	
38	QuikBuzz		
39	RatlDrum	*	
40	Rave1	*	
41	Rave2	*	
42	Rave3	*	
43	Rave4		
44	Rave5	*	
45	Revers		
46	RoboKick	*	
47	Scarface	*	
48	SIMN KIK		
49	SparKick	*	
50	SpiraBD	*	
51	SpkrDNDR	*	
52	SteelBD	*	
53	Sub1		
54	Sub2		
55	Sub3	*	
56	TEKHC1	*	
57	TEKHC2	*	
58	TEKHC3	*	
59	TEKVFX	*	
60	Walkik	*	

AcSnr1 (Acoustic Snare1)

G.No	Name	Layer	Loop
1	AJ137	*	
2	AJ137 R		
3	AMBomSD	*	
4	Bamboo	*	
5	BBoo L		
6	Beech55	*	
7	Beech55R		
8	BeechAF		
9	BeechAR		
10	BeechedM	*	
11	Big&Bad	*	
12	Big&BSHi	*	
13	Birch55	*	
14	Birch55R		
15	BomSD	*	
16	Brass 65	*	
17	Brass65B		
18	BrassMpl	*	
19	BrassRim		
20	BS edge		
21	DarkAmb	*	
22	DG35 BS	*	
23	DryPICSD	*	
24	DW1355AL	*	
25	DW1455AL	*	
26	DW1455R		
27	DW14amb		
28	DW14amR		
29	EarRing	*	
30	EarWig		
31	Franky	*	
32	FRP		
33	GARim		
34	HeartSD	*	
35	lightSD	*	
36	LitlDevl		
37	LittlGuy		
38	LngTooth	*	
39	Manu55 R		
40	Manu55BS	*	
41	MapleAmb	*	
42	MCA55	*	
43	MCA55 R	*	
44	MCA55bz	*	
45	MCV edge		
46	MCV55	*	
47	MCV55 R		
48	MCV55buz	*	
49	MCVdynam	*	
50	Mick		
51	Mick R		
52	MixSSD		
53	MP Cncrt	*	
54	MP Elv70	*	
55	MP55amb	*	
56	MP55amR		
57	MPElv70R		
58	MPL1040		
59	Mple550R		
60	muter	*	
61	NoSnare1	*	
62	NoSnare2	*	
63	OIHoller	*	
64	PandaSnr	*	
65	Pecan		
66	PhilyPic	*	
67	PhilyRim		

AcSnr1 (Acoustic Snare1)

G.No	Name	Layer	Loop
68	PicDDD	*	
69	RealRim	*	
70	RichShot	*	
71	Ringer	*	
72	RingGo	*	
73	RolrBall	*	
74	SlamDin2	*	
75	SlngVINT		
76	Smoothy	*	
77	SN ambDG		
78	SN amBMC		
79	SnapOn	*	
80	Snippet	*	
81	Snippet2		
82	Sparky		
83	Standby	*	
84	Standby2	*	
85	Standby3	*	
86	Steel 65	*	
87	Steel55F	*	
88	Steel65R		
89	SunSD	*	
90	TambSNpf	*	
91	TambSnrH	*	
92	TambSnrL	*	
93	ThinMple	*	
94	Tracker	*	
95	VintageA		
96	WFLNYLOM		
97	Wood7rim		
98	WoodPic		
99	X3Loosy	*	
100	X3MANU55	*	
101	X3Smooth	*	
102	X4Loosy	*	
103	XG 55	*	
104	XG 65	*	
105	XG SnMuf	*	
106	XMANU55R	*	
107	XMCA55EQ	*	

AcSnr2 (Acoustic Snare2)

G.No	Name	Layer	Loop
1	12soprno	*	
2	AL&BS	*	
3	Amb 01		
4	Amb 02		
5	Amb 03		
6	Ambient	*	
7	Ambient1	*	
8	AmbiRim	*	
9	Ambt1rim	*	
10	Barypic	*	
11	Baryrim	*	
12	BeatyRim		
13	Beauty	*	
14	BETA Sn	*	
15	BigWdRim	*	
16	BigWood		
17	Binky	*	
18	BlastX	*	
19	Blue90		
20	Blue90R	*	
21	BluePIC	*	
22	Brass55	*	
23	BrassRim		
24	Brassy	*	
25	BrysnH		
26	BrysnR		
27	BsSteel	*	
28	BuzRgRim	*	
29	Buzzring	*	
30	ClubOK	*	
31	ClubORri		
32	Cool Dry	*	
33	Deep&Dry	*	
34	Dry		
35	Drygyrim	*	
36	DryMetal	*	
37	Fat looz		
38	Fatbrass		
39	Fatbrim	*	
40	Fusion	*	
41	Gate		
42	Hip Hop		
43	Jelyrim	*	
44	Latinrim	*	
45	LesRim	*	
46	LiteSnr1	*	
47	Loosy	*	
48	LoosyRim	*	
49	Looz Pic		
50	Maple12	*	
51	Maple55A	*	
52	MapleV65	*	
53	Metalpic	*	
54	MickCJ8S	*	
55	MickDarS		
56	MickMHS	*	
57	MickOLD	*	
58	MrcSnrH		
59	MrcSnrM		
60	Nashvill	*	
61	OldCan	*	
62	OpnRim	*	
63	OpnRimA	*	
64	OpnRimB	*	
65	OpnRimC	*	
66	OpnRimD	*	
67	ParadeS	*	
68	PhlyRim	*	
69	Picket	*	

EleSnr (Electric Snare)

G.No	Name	Layer	Loop
1	AnaAir	*	
2	AnaBuzz	*	
3	AnaBzRim	*	
4	AnaDaRim	*	
5	AnaDark		
6	AnaHit	*	
7	AnAirRim	*	
8	Analog H	*	
9	Analog L	*	
10	AnalogH1	*	
11	AnalogL1	*	
12	AnaMeRim	*	
13	AnaMetal	*	
14	AnaShh	*	
15	AnaShRim	*	
16	AnaSlegh	*	
17	AnaSlRim	*	
18	AnaTite		
19	AnaVel	*	
20	AnaWee	*	
21	AnaWeRim	*	
22	AnaWide		
23	AnaWiRim	*	
24	AnHitRim	*	
25	AnSStick		
26	AnVelRim	*	
27	ASOBI	*	
28	Blaaaghf	*	
29	CapGun	*	
30	CapRim	*	
31	Dance		
32	Dance01		
33	Dance02		
34	Dance03		
35	Dance05		
36	Dance06		
37	DanceP		
38	DelaySN		
39	DelyShot	*	
40	DIGISD	*	
41	DirtSN	*	
42	Distort	*	
43	Dry Guy	*	
44	Dryroom	*	
45	Electric		
46	Elektrik		
47	Elem1		
48	Elem2		
49	Elem3	*	
50	EltrcRIM	*	
51	Eno rim	*	
52	Enotype	*	
53	Fact rim	*	
54	Factory	*	
55	Fantam	*	
56	FantaRim	*	
57	Fiitroll	*	
58	Fiitrim	*	
59	FX	*	
60	FX rim	*	
61	GhiGateS	*	
62	GrittySN	*	
63	HandSD	*	
64	Hi5Rim	*	
65	HiFive		
66	JelyRoll		
67	JnglSD1		
68	JnglSD2		
69	Manycure	*	

EleSnr (Electric Snare)

G.No	Name	Layer	Loop
70	Philydry	*	
71	popSSD	*	
72	Rain	*	
73	Rapper	*	
74	RIMpopr	*	
75	RIMshort	*	
76	RIMSHOT1	*	
77	RIMSHOT2	*	
78	RIMSHOT3	*	
79	RockRim	*	
80	RollEm1	*	
81	RollEm2	*	
82	RollEm3		
83	RollRim1	*	
84	RollRim2		
85	RollRim3		
86	Ruberbnd	*	
87	S Gate1		
88	S Gate2		
89	S Gate3		
90	S RuberS		
91	SAmbie4	*	
92	Sambie6	*	
93	SAna1	*	
94	SAna2	*	
95	SAna3	*	
96	Sddark!	*	
97	SDdkrim	*	
98	SDind58	*	
99	SDRAW1	*	
100	SDRAW2	*	
101	Sheetmtl		
102	ShmtlrIm	*	
103	Shotgun	*	
104	SimmnS		
105	Smacker	*	
106	Snarf	*	
107	SnarfRim	*	
108	SnBright		
109	SnDelay		
110	SnSpctcl		
111	SoppSD	*	
112	SpiraSN	*	
113	SteelRim	*	
114	SteelSN	*	
115	TechoSN		
116	TECHSD1	*	
117	TECHSD2	*	
118	TECHSD3	*	
119	Tekk1		
120	Tekk2		
121	Tekk3		
122	tkattak!	*	
123	TV hihop		
124	TV SN A		
125	UnclAB	*	
126	UnclARim	*	
127	WackyEFX	*	

OtrSnr (Snare & Others)

G.No	Name	Layer	Loop
1	BrHdMute		
2	BrHdMutP		
3	Brsh		
4	Brsh H		
5	Brsh1Rim	*	
6	Brsh2Rim	*	
7	BrshAtak		
8	BrshHit1		
9	BrshHrd2		
10	BrshOpen		
11	BrshSc		
12	BrshSlp		
13	BrshSlpL		
14	BrshSwp		
15	BrshSwp2		*
16	BrshTap		
17	BrshTpF		
18	BrshTpSo		
19	BrsUpRim	*	
20	BrSwH		*
21	BrSwL		*
22	BrSwTime		
23	BrSwTRim	*	
24	BrushHrd		
25	BrushOpn		
26	BrushPly		*
27	BruhPly2		*
28	BrushSwp		*
29	SdStkDry		
30	SStck1		
31	SStck2		
32	SStck3		
33	SStckWB	*	
34	Xstick		
35	XstickON		
36	StickOak		
37	Stickpon		
38	StickRed		
39	STK_HT		
40	SnRoll1		*
41	SnRoll2		*
42	SN RollL		*
43	SN Roll		
44	Roller		
45	RO_S		
46	41/2strk	*	
47	4strkrUF		
48	RollaRuf	*	
49	Buzz		
50	Drag		
51	Flam		
52	FlamaRuf	*	
53	Flammy		
54	FlubityB	*	
55	PingPong	*	

XtrSnr (Special Snare) AcTom1 (Acoustic Tom1)

Shell	
G.No	Name
1	Maple1370
2	MCAbs55
3	MCVint55
4	Beech55
5	Maple55
6	Alumin55
7	Brass35
8	Brass55
9	Brass65
10	Steel65
11	Bamboo
12	FRPSnr

Snappy	
G.No	Name
1	warm
2	crisp
3	cool
4	short
5	punchy
6	BS
7	silky
8	bright
9	old
10	VOX1
11	VOX2
12	VOX3
13	roll
14	trash

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	MCA10CL	*		70	MCA10ab2	*	
2	MCA12CL	*		71	MCA12ab2	*	
3	MCA14CL	*		72	MCA14ab2	*	
4	MCA16CL	*		73	MCA16ab2	*	
5	MCA10	*		74	MCV10abi	*	
6	MCA12	*		75	MCV12abi	*	
7	MCA14	*		76	MCV14abi	*	
8	MCA16	*		77	MCV16abi	*	
9	MCV10CL	*		78	MPL10ab2		
10	MCV12CL	*		79	MPL12ab2		
11	MCV13CL	*		80	MPL14ab2		
12	MCV14CL	*		81	MPL16ab2		
13	MCV16CL	*		82	MC10ab2		
14	MC10	*		83	MC12ab2		
15	MC12	*		84	MC14ab2		
16	MC14	*		85	MC16ab2		
17	MC16	*		86	BCH10abi	*	
18	MC10J	*		87	BCH12abi	*	
19	MC12J	*		88	BCH14abi	*	
20	MC14J	*		89	BCH16abi	*	
21	DryMPL10	*		90	BCH10ab2	*	
22	DryMPL13	*		91	BCH12ab2	*	
23	DryMPL14	*		92	BCH14ab2	*	
24	DryMPL16	*		93	BCH16ab2	*	
25	RC10PN	*		94	TMMvAm10		
26	RC12PN	*		95	TMMvAm12		
27	RC14PN	*		96	TMMvAm13		
28	RC16PN	*		97	TMMvAm16		
29	RC10CL	*		98	TMGrAm10		
30	RC12CL	*		99	TMGrAm13		
31	RC14CL	*		100	TMGrAm14		
32	RC16CL	*		101	TMGrAm16		
33	BCA10	*		102	TMBEAm10	*	
34	BCA12	*		103	TMBEAm12	*	
35	BCA14	*		104	TMBEAm14	*	
36	BCA16	*		105	TMBEAm16	*	
37	BEECH10	*		106	MALLET10	*	
38	BEECH12	*		107	MALLET12	*	
39	BEECH14	*		108	MALLET14	*	
40	BEECH16	*		109	MALLET16	*	
41	BEECH18R	*		110	TMMallSH		
42	XTMMCA10	*		111	TMMallSM		
43	XTMMCA12	*		112	TMMallSL		
44	XTMMCA13	*		113	TMMallSF		
45	XTMMCA16	*		114			
46	XTMVC10	*					
47	XTMVC12	*					
48	XTMVC13	*					
49	XTMVC16	*					
50	TMMC&A10	*					
51	TMMC&A12	*					
52	TMMC&A14	*					
53	TMMC&A16	*					
54	TMMPG10						
55	TMMPG12						
56	TMMPG13						
57	TMMPG16						
58	TMLRC10C						
59	TMLRC12C						
60	TMLRC13C						
61	TMLRC16C						
62	XLGBCA10	*					
63	XLGBCA12	*					
64	XLGBCA13	*					
65	XLGBCA16	*					
66	MCA10abi	*					
67	MCA12abi	*					
68	MCA14abi	*					
69	MCA16abi	*					

AcTom2 (Acoustic Tom2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	DRY8	*		70	JAZZ12	*	
2	DRY10	*		71	JAZZ14	*	
3	DRY12	*		72	JAZZ16	*	
4	DRY14	*		73	TOMntrlH		
5	DRY16	*		74	TOMntrlM		
6	XG8			75	TOMntrlL		
7	XG10			76	TOMntrlF		
8	XG12			77	Dry2 Hi		
9	XG14			78	Dry2 Mid		
10	XG16			79	Dry2 Lo		
11	TMTom10			80	Dry2 Flr		
12	TMTom12			81	Room3 Hi		
13	TMTom14			82	Room3Mid	*	
14	TMTom16			83	Room3 Lo	*	
15	NY8abi	*		84	Room3Flr	*	
16	NY10abi	*		85	RoomP H		
17	NY13abi	*		86	RoomP M		
18	NY16abi	*		87	RoomP L	*	
19	NY18abi	*		88	RoomP F		
20	V TOM10	*		89	RoomQH	*	
21	V TOM12	*		90	RoomQM	*	
22	V TOM14	*		91	RoomQL	*	
23	V TOM16	*		92	RoomQF	*	
24	richTom1	*		93	Room 6	*	
25	richTom2	*		94	Room 5	*	
26	richTom3	*		95	Room 4	*	
27	richTom4	*		96	Room 3	*	
28	IvoryTmH	*		97	Room 2	*	
29	IvoryTmM	*		98	Room 1	*	
30	IvoryTmF	*		99	Rock 6		
31	X3BigT12	*		100	Rock 5		
32	X3BigT14	*		101	Rock 4		
33	X3BigT16	*		102	Rock 3		
34	X3BigT18	*		103	Rock 2		
35	TMLBRSHH			104	Rock 1		
36	TMLBRSHM			105	SAmbTmH	*	
37	TMLBRSHL			106	SAmbTmM	*	
38	TMLBRSHF			107	SAmbTmL	*	
39	TMSBRSHH			108	SAmbTmF	*	
40	TMSBRSHM			109	AmbTomH		
41	TMSBRSHL			110	AmbTomM		
42	TMSBRSHF			111	AmbTomL		
43	BrshJzHi			112	AmbTomF		
44	BrshJzMd			113	ACTomH		
45	BrshJzLo			114	ACTomM		
46	BrshJzFl			115	ACTomL		
47	BrshRkHi			116	ACTomF		
48	BrshRkMd			117	Night10	*	
49	BrshRkLo			118	Night12	*	
50	BrshRkFl			119	Night14	*	
51	Dry1 Hi			120	Night16	*	
52	Dry1 Mid			121	TOMxfadH	*	
53	Dry1 Lo			122	TOMxfadM	*	
54	Dry1 Flr			123	TOMxfadL	*	
55	DRY GM6			124	TOMxfadF	*	
56	DRY GM5						
57	DRY GM4						
58	DRY GM3						
59	DRY GM2						
60	DRY GM1						
61	Maple10						
62	Maple12						
63	Maple14						
64	Maple16						
65	Lite Hi	*					
66	Lite Mid	*					
67	Lite Lo	*					
68	Lite Flr	*					
69	JAZZ10	*					

EleTom (Electric Tom)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Ana 1Hi			70	SpiraTM1	*	
2	Ana 1Mid			71	SpiraTM2	*	
3	Ana 1Lo			72	DirTM1	*	
4	Ana 1Flr			73	DirTM2	*	
5	Ana 2Hi	*		74	DirTM3	*	
6	Ana 2Mid	*		75	WetThumH		
7	Ana 2Lo	*		76	WetThumL	*	
8	Ana 2flr			77	StrngTom		
9	AnlgTom6			78	TOM2010	*	
10	AnlgTom5			79	TOMDOOML	*	
11	AnlgTom4			80	TOMNTRL	*	
12	AnlgTom3			81	TOMDOOMH	*	
13	AnlgTom2			82	Tombienc	*	
14	AnlgTom1			83	TomCymH	*	
15	TEKK 1H			84	TomCymL	*	
16	TEKK 1M			85	TM Revrs		
17	TEKK 1L			86	Analogs		
18	TEKK 1F			87	T GongE		
19	TEKK 2H						
20	TEKK 2M						
21	TEKK 2L						
22	TEKK 2F						
23	TEKK 3H						
24	TEKK 3M						
25	TEKK 3L						
26	TEKK 3F						
27	AnalndsH	*					
28	AnalndsM	*					
29	AnalndsL	*					
30	AnalndsF	*					
31	E Tom6						
32	E Tom5						
33	E Tom4						
34	E Tom3						
35	E Tom2						
36	E Tom1						
37	SIMTOM H	*					
38	SIMTOM M	*					
39	SIMTOM L	*					
40	SIMTOM F	*					
41	HybridH	*					
42	HybridM	*					
43	HybridL	*					
44	HybridF	*					
45	ElectrcH						
46	ElectrcM						
47	ElectrcL						
48	ElectrcF						
49	Distrt H						
50	Distrt M						
51	Distrt L						
52	Distrt F						
53	ETMooRH						
54	ETMooRM						
55	ETMooRL						
56	ETMooRXL						
57	IndTmH	*					
58	IndTmM	*					
59	IndTmL	*					
60	IndTmF	*					
61	DIGITOM	*					
62	DIGITOM	*					
63	DIGITOM	*					
64	BRYTOM1	*					
65	BRYTOM2	*					
66	FASRTOM1	*					
67	FASRTOM2	*					
68	TECHTOM1	*					
69	TECHTOM2	*					

Cymbal

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	BriteCrs			70	TrashCR2	*	
2	CR S18			71	TrashRid	*	
3	CR S18S	*		72	W.Cym	*	
4	CR Z18			73	HCym1		
5	CR Z18S	*		74	HCym2	*	
6	Crash 1			75	HCymClisL		
7	Crash 2			76	HCymClisM		
8	Crash 3			77	HCymOpnL		
9	Crash1Si	*		78	HCymOpnM		
10	CrshAC			79	C FX01		
11	Crash 16			80	C FX02		
12	CrshDRK			81	CR VFX		
13	FasCrash	*		82	RideVFDy		
14	Fast 14			83	RideVFX1		
15	Fast 17			84	RideVFX2		
16	PaperThn			85	FXCrshEg		
17	ReverseC			86	DIGICC		
18	SoftRoll			87	DIGIRC		
19	DeepCym	*		88	GlassCr		
20	FlatTopA			89	GlasRide		
21	FlatTopB			90	AngCym		
22	FTopSizz	*		91	Ride Anl		
23	JazzRide	*					
24	RideAC22						
25	RideEM	*					
26	RideFTK	*					
27	RideFTKS	*					
28	RideKC1S	*					
29	RideKC21						
30	RideKC22						
31	RideLite						
32	RideMlni						
33	RideP21						
34	Rider 3	*					
35	RideS Si	*					
36	RideS21						
37	RideXG						
38	RockRide						
39	RideSide						
40	SizzlDrk	*					
41	sizzle A	*					
42	Sizzler	*					
43	SizzLit	*					
44	SizzlRck	*					
45	SizzRide	*					
46	RideB20K						
47	RideBTip						
48	Bell A						
49	RidB Drk						
50	RidB Lit						
51	RidB Rc						
52	6*splash						
53	Splash 1						
54	Splash 2						
55	Splash 3						
56	Splash 4						
57	Splash 5						
58	Splash 6						
59	Splash 7						
60	6*china						
61	ChiMiSiz	*					
62	China						
63	China XG						
64	Chinese						
65	ChiXGSiz	*					
66	MinChina						
67	Clusher	*					
68	TrashBEL	*					
69	TrashCR1	*					

HiHat

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Close01			70	H Splsh		
2	Close02			71	Hpsplsh1	*	
3	Close03			72	FSplshAC		
4	Close04			73	FSplshV		
5	Close09			74	HatPin		
6	Close0X	*		75	DIGIHHC		
7	Cis01AC	*		76	DIGIHHC		
8	Cis01NB	*		77	LitlHats		
9	Cis02AC	*		78	TEKHH1	*	
10	CisAC13F			79	TEKHH2	*	
11	CisAC13P						
12	CisAC13X	*					
13	CisSHFT						
14	RealHatC	*					
15	H Cis01						
16	H Cis13						
17	H CisA1						
18	H CisA2						
19	H CisMu						
20	H CisNB1						
21	H TiClis1						
22	H TiClis2						
23	HH32cls	*					
24	HHbrtcls	*					
25	HHcl2Xfd	*					
26	HHclsXfd	*					
27	Bell						
28	Bell tip						
29	H CisTc1						
30	H CisTc3						
31	CisDance						
32	Open09						
33	Open ACL						
34	Open01						
35	Open01L						
36	Open02						
37	Open02L						
38	Opn01AC	*					
39	Opn02AC	*					
40	QOpen AC						
41	RealHatO	*					
42	Open01						
43	H OPMu						
44	H Opn13						
45	H OpnDW	*					
46	H OpnL1	*					
47	H OpnL3	*					
48	H OpnLK	*					
49	H QOPMu						
50	HHopen#1	*					
51	H OpnAMu						
52	H OpnAn						
53	H OpnLA1	*					
54	H OpnLA2	*					
55	PDL XG1						
56	PDL XG2						
57	PDLAC13						
58	H Pdl13						
59	H PdlDW						
60	H PdlLit	*					
61	H PdlMu						
62	H PdlNB						
63	HHFTpd1						
64	Hpdclis1	*					
65	Hpdclis3	*					
66	FTsplRK						
67	FTsplRK2	*					
68	FTsplsh1						
69	H SplNB						

Percs1 (Percussion1)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	AgogoCh			70	ShakerNw		
2	AgogoL			71	Shake1		
3	AgogoH			72	Shake2		
4	AgogoAgu			73	ShakeA		
5	AgogoJun			74	SIBell		
6	AnCongaM			75	SteelDrm		
7	AnCowbll			76	Surdo		
8	AnMaracs	*		77	SurdoM		
9	ATR			78	SurdoLo		
10	BassDr			79	Taiko		
11	Bell			80	TalkD		
12	Bell Tre			81	TalknDrD		
13	Bongo Hi			82	TalknDrU		
14	Bongo Lo			83	TalknDrV		
15	Bongo Mu			84	TamborAb		
16	Cabasa1			85	TamborDe		
17	Cabasa2	*		86	TamborVo		
18	Castanet			87	TambA		
19	Clap8			88	TambHH	*	
20	ClapA			89	Tambour1		
21	Clvs			90	Tambour2		
22	ClvsA			91	Tambour3		
23	Conga Hi			92	Timbale		
24	Conga Lw			93	Timbal1H		
25	CongaTw			94	Timbal1L		
26	Conga			95	Timbal2H		
27	Conga8H			96	Timbal2L		
28	CongaC			97	TimCas		
29	CongaG			98	TimpH		
30	CongaH			99	TimpL		
31	CongaM			100	Triangl		
32	CongaMV			101	Trianglo		
33	CongAn			102	TriMute1		
34	CongaO			103	TriMute2		
35	CongaS			104	TriMute3		
36	CongBe			105	XfadeTri	*	
37	CongC7			106	VibrSlap		
38	CowB1			107	WCHim		
39	CowB2			108	Whist		
40	CowBAn			109	WHP		
41	CowBM			110	WoodBloc		
42	CuicaAgu			111	SWhistH		*
43	CuicaMed			112	SWhistL		*
44	CuicaH						
45	CuicaL						
46	EthWB						
47	FSnap2						
48	Gong1						
49	Gong2	*					
50	Gong3						
51	GrCassa	*					
52	GrCassaM	*					
53	GrCassGM						
54	GCasMtGM						
55	Guiro						
56	GuiShtHi						
57	GuiShtLo						
58	HiQ						
59	JingBell						
60	Kalmb						
61	Log H						
62	Log L						
63	Maracas1	*					
64	Maracas2						
65	Maracas3						
66	Maracas4						
67	MtBel						
68	Mtron						
69	Scrach						

Percs2 (Percussion2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	A Bndi D			70	Djem1Edg		
2	A Bndi T			71	Djem1Ed2		
3	A Duf D1			72	Djem1Sub		
4	A Duf D2			73	Dje1SlpO		
5	A Duf T1			74	Dje1SlpM		
6	A Duf T2			75	Djem2Sub		
7	A Duf T3			76	Djem2SbM		
8	A Finger			77	Djem2/24		
9	A Haga1			78	Dje2/24S		
10	A Haga2			79	Djem2Edg	*	
11	A Haga3			80	G Chench		
12	A Haga4			81	G Kajaha		
13	A Clap1			82	G Kundan		
14	A Clap2			83	G Kundn2		
15	A ReqDum			84	G Kundn3		
16	A ReqTak			85	G Kununa		
17	A ReqBrs			86	G Tinkrk		
18	A SagatC			87	G Tnkrk2		
19	A SagatO			88	J YagrD1		
20	Tabla Ta			89	J YagrR1		
21	TablaTk1			90	J YagrDM		
22	TablaTkH			91	J YagrD2		
23	TablaTkL			92	J YagrR2		
24	TablaDum			93	J Okawa		
25	Tabla B			94	J Atarg		
26	Tabla BL			95	J AtargM		
27	Tabla BM			96	J AtrgM2		
28	Tabla BV			97	J ShimD1		
29	Tabla OV			98	J ShimD2		
30	TablaH			99	J ShimD3		
31	TablaM			100	J ShimD4		
32	TablaN			101	J ShimD5		
33	TablaO			102	J ShDri1		
34	TablaLP		*	103	J ShDri2		
35	TablPlay			104	J ShDri3	*	
36	TabFilLP		*	105	J Tsuzmi		
37	TablaFil			106	J TsuzmO		
38	Udo F			107	J TsuzmM		
39	Udo H			108	J OhtsuC		
40	Udo L						
41	Udu808H	*					
42	Udu808L	*					
43	CAXIXI						
44	PandroCa						
45	PandroDe						
46	PandTre						
47	PandTre2	*					
48	RecoReco						
49	Recoldpf						
50	Recolda3						
51	RepnqAbr						
52	RepnqAnl						
53	RepnqDed						
54	RepnqMao						
55	RpnqMMao						
56	RepnqKet						
57	ZabumbaA						
58	ZabumbaS						
59	ZabumbaV						
60	ChnBGfHi						
61	ChnBGfLo						
62	ChnBGRoI						
63	ChnBGRo2	*					
64	ChnBGRo3	*					
65	ChnBGRo4	*					
66	ChnCym						
67	ChnHCym						
68	ChnDrm1						
69	ChnDrm2						

Efect1 (Effect1)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	6AMBreth	*		70	SlikRoad	*	
2	Ambush	*		71	SloSprkl	*	
3	AMRhythm	*		72	Stream		
4	Applau	*		73	TablaX	*	
5	Bird			74	TakeOff	*	
6	Bird-P			75	TekGt		
7	Bottle			76	Thundr		
8	BreakOut			77	TimbTimp	*	
9	BrsHit			78	TineDrum	*	
10	BuzzyWak	*		79	Tire		
11	C Crash			80	TungDrum	*	
12	CarPss			81	TV vo		
13	CBRadi			82	TymKeepr	*	
14	ComVc			83	USS		
15	CoolSA			84	VoclShKR	*	
16	Creature	*		85	WetMetal	*	
17	Crush			86	Yadee		
18	CStart						
19	Didger						
20	Dog						
21	DogHats						
22	Door						
23	DSqrm						
24	FM Met						
25	FStep						
26	Funky						
27	Gargoyle	*					
28	Glass1						
29	Gun 1						
30	Gun 2						
31	Gun 3						
32	HaHoHee	*					
33	HandyDad	*					
34	HandySon	*					
35	Heli						
36	HipNs						
37	INDbells	*					
38	INDchina						
39	INDconga	*					
40	INDcrash						
41	InndogCR	*					
42	INDhihat	*					
43	INDrave	*					
44	INDride	*					
45	INDride2	*					
46	INDride3						
47	INDshakr	*					
48	Indust						
49	InsAmb						
50	Laugh						
51	LoMo						
52	MetalDip	*					
53	MotoM						
54	Motor						
55	NoyzEB	*					
56	OOOWWW						
57	OrchSmsh	*					
58	OrcHt1						
59	OrcHt2						
60	PAD						
61	RatlBoom	*					
62	RaveRide	*					
63	RaveWave	*					
64	Reverse	*					
65	Ring						
66	RubbrOil						
67	Scream						
68	Seasho						
69	Shazam!	*					

Efect2 (Effect2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	JNGLSN1	*		70	AmbHit01		
2	JNGLSN2	*		71	QueSPACE		
3	JNGLSN3	*		72	AmbHit02		
4	JNGLSN4	*		73	FRAG13		
5	JNGLSN5	*		74	Vocal04	*	
6	JNGLSN6	*		75	FRAG03		
7	JNGLSN7	*		76	FRAG14		
8	JNGLSN8	*		77	FRAG12		
9	JNGLSN9	*		78	FRAG08		
10	JNGLSN10	*		79	FRAG01		
11	JNGBASS1	*		80	FRAG18		
12	JNGBASS2	*		81	FRAG11		
13	JNGBASS3	*		82	FRAG05		
14	JNGBASS4	*		83	FRAG21		
15	JNGBASS5	*		84	FRAG20		
16	JNGBASS6	*					
17	JNGBASS7	*					
18	JNGBASS8	*					
19	GUMYBASS	*					
20	BDSUBSNK	*					
21	TENDO	*					
22	SPIKER	*					
23	PULSAR	*					
24	PULSAR2	*					
25	PULSAR3	*					
26	DALIBAS1	*					
27	DALIBAS2	*					
28	DALIBAS3	*					
29	IRONBASS	*					
30	SEAMNSTR	*					
31	D&BFRAG1						
32	POPPX						
33	WINER	*					
34	DOOMED	*					
35	ANVILISH	*					
36	TRANQUL	*					
37	MOSHER	*					
38	D&BFRAG8						
39	PEEPER						
40	WYZOG						
41	D&FRAG11						
42	SCRUNCH						
43	VOLTAGE	*					
44	D&FRAG14						
45	GRONKER						
46	SEMILOOP						
47	POINGER						
48	JNGSN11	*					
49	SUKRPNCH						
50	D&FRAG20						
51	BOUNCER	*					
52	SHUTDOWN	*					
53	DOPPLER	*					
54	DUCKSTER	*					
55	TAMTAMY	*					
56	PANKY	*					
57	ANAFROGR	*					
58	GOWAH	*					
59	DEEPDIVE	*					
60	ASCENDER	*					
61	JURASSIC	*					
62	CLOUDS	*					
63	TRAINBRK	*					
64	RUNNER	*					
65	RADAMACU	*					
66	UMK 47						
67	FRAG23						
68	AmbHit10						
69	WAKX PAD						

Efect3 (Effect3)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Amb Hi			70	SEQ2010	*	
2	Amb Lo			71	Sexy		
3	Amb4db	*		72	Sinuses		
4	AsianBel	*		73	SLoop1	*	
5	BEEZDR	*		74	SLoop2	*	
6	BixBeadz			75	Spiralon		
7	BIZBASS	*		76	Spirlon2	*	
8	Boombam			77	TEHRAN	*	
9	BOONDWAT	*		78	TEKBASS1	*	
10	Booom!!	*		79	TEKNEW1	*	
11	Breezin1			80	TEKNEW2	*	
12	Breezin2			81	TEKNEW3		
13	Come'in	*		82	TEKNEW4	*	
14	Come'on	*		83	TEKNEW5	*	
15	Crazstab			84	TRAILNOR	*	
16	DBbdfx			85	Tree	*	
17	DBflufer			86	Tweeters	*	
18	DBfrag1			87	VAPORIZE	*	
19	DBfrag2			88	VFXBASS	*	
20	DBfrag3			89	VFXLPFG1	*	
21	DBfrag4			90	VFXLPFG2	*	
22	DBsnbd			91	Vnlsn		
23	DogChaze	*		92	Vocodvox		
24	Drink!?!?			93	WatrBell		
25	DUOFRG1	*		94	WhichWay	*	
26	DUOFRG2	*		95	ZAPOIDS1	*	
27	Evilamb			96	ZAPOIDS2		
28	Fall			97	ZAPOIDS3	*	
29	fantSoun			98	ZAPOIDS4	*	
30	FATRIZER	*		99	ZAPOIDS5	*	
31	Fizlshot			100	Zip Opn		
32	Frapnel1			101	Zip fire		
33	Frapnel2			102	Zip Cls1		
34	GEDDON	*		103	Zip Cls2		
35	Ghost!!!						
36	GlasJngl						
37	GumiDrop	*					
38	Gun Bass	*					
39	HighNote						
40	IDbicut						
41	IDbright						
42	JLP						
43	LittleBe	*					
44	LoFiDlay	*					
45	LoozPhat	*					
46	METOID1	*					
47	METOID2	*					
48	Mnagerie						
49	MultiBas						
50	MUSE 1	*					
51	MUSE 2	*					
52	NEBULA	*					
53	newbreed	*					
54	nightbar						
55	No48.1						
56	No48.2						
57	NOYBER	*					
58	Padster						
59	RainSSS	*					
60	Ready?	*					
61	RevdbHL						
62	Rhimz						
63	Rhodeyze	*					
64	Rhody						
65	Ribbit						
66	Ricochet						
67	Running						
68	SANDMAN	*					
69	Scream						

Loop

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	AlienSp	*	*	70	Spirals		*
2	BigBeat		*	71	SpyShift		*
3	Blaznoz		*	72	StreamLP		*
4	Cybryawn		*	73	SwingnL		*
5	C'YDNCE	*	*	74	TranZyLP	*	*
6	Cymbloop	*	*	75	TriLoop		*
7	Danse??	*	*	76	UK2x2LP	*	*
8	DBloop		*	77	UptownL		*
9	DBpanefx		*	78	VFXLoop		*
10	DBrevbt		*	79	VFX2Loop		*
11	DBtrbeat		*	80	WE LOOP		*
12	DIGERDO		*				
13	DigiTime	*	*				
14	DncFoot		*				
15	DpAfair		*				
16	DruggdLp	*	*				
17	Dubby		*				
18	E NZE		*				
19	ET Loop	*	*				
20	EvLloop		*				
21	FactryLP		*				
22	Go UP!		*				
23	HelilLoop		*				
24	HellsBel		*				
25	HipLoop		*				
26	Hipspoof		*				
27	Hollis L		*				
28	House1		*				
29	IDloop		*				
30	Indian		*				
31	JgFrag1		*				
32	JgFrag2		*				
33	JgFrag3		*				
34	JgLoop1		*				
35	JgLoop2		*				
36	JgLoop3		*				
37	JgLoop4		*				
38	JgLoop5		*				
39	JgLoop6		*				
40	JgLoop7		*				
41	JgLoop8		*				
42	JgLoop9		*				
43	JgLoop10		*				
44	JngleLuv	*	*				
45	KillnL		*				
46	Lauratl		*				
47	Lexrloop		*				
48	LITELOOP		*				
49	LoMLoop	*	*				
50	LoMO LP		*				
51	LoMsolo		*				
52	LoopFrg1		*				
53	LoopFrg2		*				
54	LoopHole	*	*				
55	Lowdown		*				
56	LPloop1		*				
57	LPloop2		*				
58	MachineL	*	*				
59	NightLP		*				
60	NYCLoop	*	*				
61	PhotoLP		*				
62	Printprz		*				
63	PsychoLP	*	*				
64	Reverooov		*				
65	Revloon		*				
66	Rolly		*				
67	ScrewLP		*				
68	SlicLoop		*				
69	SNAPLOOP		*				

Voice (Human Voice)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	BD1 LR			70	Count10S	*	
2	BD1 TW			71	Count11S	*	
3	BD2 LR	*		72	Count12S	*	
4	BD3 LR			73	Count13S	*	
5	SD1 LR			74	Count14S	*	
6	SD2 LR			75	Count15S	*	
7	SD3 LR			76	Count16S	*	
8	SD4 LR						
9	SD5 LR						
10	SD5 TW						
11	SD6 LR						
12	SD7 LR	*					
13	TOM 1 H						
14	TOM 1 M						
15	TOM 1 L						
16	TOM 1 F						
17	TOM 2 H						
18	TOM 2 M						
19	TOM 2 L						
20	TOM 2 F						
21	SIMM H						
22	SIMM M						
23	SIMM L						
24	SIMM F						
25	Conga H						
26	Conga L						
27	Conga Mu						
28	Conga Sf						
29	Cabasa						
30	CabasSht						
31	Cowbell						
32	ChestTOM						
33	HH Cls						
34	HH Qter						
35	HH Opn						
36	Splash						
37	Ride						
38	SteamCy						
39	WaterCy						
40	Count 1						
41	Count 2						
42	Count 3						
43	Count 4						
44	Count 5						
45	Count 6						
46	Count 7						
47	Count 8						
48	Count 9						
49	Count 10						
50	Count 11						
51	Count 12						
52	Count 13						
53	Count 14						
54	Count 15						
55	Count 16						
56	Count A						
57	Count An						
58	CountAnd						
59	Count Da						
60	Count E						
61	Count 1S	*					
62	Count 2S	*					
63	Count 3S	*					
64	Count 4S	*					
65	Count 5S	*					
66	Count 6S	*					
67	Count 7S	*					
68	Count 8S	*					
69	Count 9S	*					

Melody

G.No	Name	Layer	Loop
1	Brass 4		*
2	Brass 5		*
3	Celesta		
4	Chor 516		*
5	Chor 539		*
6	Chorus 4		*
7	GlockenH		
8	GlockenL		
9	GlockenM		
10	Marimba		
11	MTrp 4		*
12	ORGAN 3		*
13	SBrass 4		*
14	SBrass 5		*
15	sitar599		
16	SteelDr3		
17	SynPf 3		
18	Trb 3		*
19	Trp 4		*
20	vibe 541		
21	Xylophon		
22	SStrngA4		*
23	SStrngB4		*
24	STRNG 3		*
25	STRNG 4		*
26	Syn 3		*
27	SynSt 3		*
28	AcBass		
29	BassSAWH		*
30	BassSAWL		*
31	BassSINH		
32	BassSINL		
33	SyBass2H		
34	SyBass2L		

GM Keyboard Voice List

No	Category	Display	Layer	No	Category	Display	Layer	No	Category	Display	Layer	No	Category	Display	Layer
1	Piano	GrandPno	1	33	Bass	Aco.Bass	1	65	Reed	SpnoSax	1	97	Synth Effects	Rain	2
2		BritePno	1	34		FngrBass	1	66		Alto Sax	1	98		SoundTrk	2
3		E.Grand	2	35		PickBass	1	67		TenorSax	1	99		Crystal	2
4		HnkyTonk	2	36		Fretless	1	68		Bari.Sax	1	100		Atmosphr	2
5		E.Piano1	2	37		SlapBas1	1	69		Oboe	1	101		Bright	2
6		E.Piano2	2	38		SlapBas2	1	70		Eng.Horn	1	102		Goblins	2
7		HarpSi.	1	39		SynBass1	1	71		Bassoon	1	103		Echoes	2
8		Clavi.	1	40		SynBass2	1	72		Clarinet	1	104		SF	2
9	Chromatic Percussion	Celesta	1	41	Strings	Violin	1	73	Pipe	Piccolo	1	105	Ethnic	Sitar	1
10		Glocken	1	42		Viola	1	74		Flute	1	106		Banjo	1
11		MusicBox	2	43		Cello	1	75		Recorder	1	107		Shamisen	1
12		Vibes	1	44		ContraBs	1	76		PanFlute	1	108		Koto	1
13		Marimba	1	45		Trem.Str	2	77		Bottle	2	109		Kalimba	1
14		Xylophon	1	46		Pizz.Str	2	78		Shakhchi	1	110		Bagpipe	2
15		TubulBel	1	47		Harp	1	79		Whistle	1	111		Fiddle	1
16		Dulcimer	2	48		Timpani	1	80		Ocarina	1	112		Shanai	1
17	Organ	DrawOrgn	1	49	Ensemble	Strings1	1	81	Synth Lead	SquareLd	2	113	Percussiv	TnkBell	2
18		PercOrgn	1	50		Strings2	1	82		Saw.Lead	2	114		Agogo	1
19		RockOrgn	2	51		Syn.Str1	2	83		CaliopLd	2	115		SteelDrm	2
20		ChrchOrg	2	52		Syn.Str2	2	84		Chiff Ld	2	116		WoodBlok	1
21		ReedOrgn	1	53		ChoirAah	2	85		CharanLd	2	117		TaikoDrm	1
22		Acordion	2	54		VoiceOoh	1	86		Voice Ld	2	118		MelodTom	1
23		Harmnica	1	55		SynVoice	1	87		Fifth Ld	2	119		Syn.Drum	1
24		TangoAccd	2	56		Orch.Hit	1	88		Bass &Ld	2	120		RevCymb1	1
25	Guitar	NylonGtr	1	57	Brass	Trumpet	1	89	Synth Pad	NewAgePd	2	121	Sound Effect	FretNoiz	1
26		SteelGtr	1	58		Trombone	1	90		Warm Pad	2	122		BrthNoiz	1
27		Jazz Gtr	1	59		Tuba	1	91		PolySyPd	2	123		Seashore	2
28		CleanGtr	2	60		Mute.Trp	1	92		ChoirPad	2	124		Tweet	2
29		Mute.Gtr	1	61		Fr.Horn	1	93		BowedPad	2	125		Telephone	1
30		Ovrdrive	1	62		BrasSect	1	94		MetalPad	2	126		Helicptr	2
31		Dist.Gtr	1	63		SynBras1	2	95		Halo Pad	2	127		Applause	2
32		GtrHarmo	1	64		SynBras2	2	96		SweepPad	2	128		Gunshot	1

Preset Drum Kit List

NO	Kit Name	Pad song	NO	Kit Name	Pad song	NO	Kit Name	Pad song
1	MAPLE		31	Elec.Ave		61	MixedMtr	
2	MC Clear		32	GM Elec		62	AZSunset	
3	MC Reglr		33	ANALOG 1		63	3forMe	
4	MCV ambi		34	ANALOG 2		64	StarLite	
5	MCA Clea		35	GM Analg		65	GM Clasc	
6	MCA ambi		36	VOX 1		66	GM Clasc	
7	RC clear		37	VOX 2		67	GM Clasc	
8	RC PIN		38	VOX 3		68	GM Clasc	
9	RC Reglr		39	EthnicPr		69	GM Clasc	
10	RC Jazz		40	LatinPer		70	GM Clasc	
11	BEECH		41	OrientPr		71	GM Clasc	*
12	GM std 1		42	PBworld1		72	GM Clasc	
13	Acoustic		43	PBworld2		73	GM Clasc	
14	X Snare1		44	Hpstudio		74	GM Clasc	*
15	X Snare2		45	Hphall		75	GM Clasc	*
16	ROOM 1		46	HPmaple1		76	GM Clasc	*
17	ROOM 2		47	HPmaple2		77	GM Clasc	*
18	GM Room		48	LiteShot		78	GM Clasc	
19	HALL 1		49	Cockt@ail		79	GM Clasc	*
20	HALL 2		50	Studio		80	GM Clasc	*
21	ROCK 1		51	Be-Bop		81	GM Clasc	
22	ROCK 2		52	MPL Rock		82	GM Clasc	*
23	ROCK 3		53	AcousticX		83	GM Clasc	*
24	GM Rock		54	GM std 2		84	GM Clasc	
25	7080HrdD		55	GM Jazz		85	GM Clasc	
26	POWER 1		56	GM Brush		86	GM Clasc	
27	POWER 2		57	VariGrvr		87	GM Clasc	
28	POWER 3		58	XTNATRL'		88	GM Clasc	*
29	POWER 4		59	VersaKIT		89	GM Clasc	*
30	ELECTRIC		60	LAFwy		90	GM Clasc	*

* Using Pad Song

No.1 MAPLE

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	NO	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom1	75	MCV12abi
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	76	MCV14abi
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	77	MCV16abi
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	1	Close01
9	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
10	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	AcKick	53	MCA22D
11	1st	36	AcKick	53	MCA22D
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
13	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	39	CowB2
14	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.2 MC Clear

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
2	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
	1st	48	AcTom1	9	MCV10CL
3	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
	1st	47	AcTom1	10	MCV12CL
4	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
	1st	45	AcTom1	12	MCV14CL
5	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
	1st	43	AcTom1	13	MCV16CL
6	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
7	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
8	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
9	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
10	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	1st	33	AcKick	7	BassCase
12	1st	36	AcKick	8	BassCasS
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	3	AgogoH
15	1st	93	Percs1	2	AgogoL

No.3 MC Reglr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	48	MCV55buz
	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
2	1st	48	AcTom1	18	MC10J
	rim	86	AcTom1	74	MCV10abi
3	1st	47	AcTom1	19	MC12J
	rim	87	AcTom1	75	MCV12abi
4	1st	45	AcTom1	20	MC14J
	rim	88	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	17	MC16
	rim	89	AcTom1	77	MCV16abi

6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	14	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	41	Fast 14
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	15	Fast 17
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
11	1st	33	AcKick	6	Basic
	1st	36	AcKick	6	Basic
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	6	Crash 1
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
14	1st	92	Percs1	49	Gong2
	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.4 MCV ambi

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	15	BomSD
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	94	TMMvAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	95	TMMvAm12
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	96	TMMvAm13
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	97	TMMvAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	9	Cis02AC
	fcls	44	HiHat	62	H PdINB
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	38	Opn01AC
11	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
	1st	36	AcKick	56	MCV20AMB
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
14	1st	92	Percs1	39	CowB2
	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.5 MCA Clea

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
2	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
	1st	48	AcTom1	1	MCA10CL
3	rim	86	AcTom1	66	MCA10abi
	1st	47	AcTom1	2	MCA12CL
4	rim	87	AcTom1	67	MCA12abi
	1st	45	AcTom1	3	MCA14CL
5	rim	88	AcTom1	68	MCA14abi
	1st	43	AcTom1	8	MCA16
6	rim	89	AcTom1	69	MCA16abi
	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
7	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
8	mute	94	Cymbal	53	Splash 1
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
9	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
10	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	AcKick	53	MCA22D
12	1st	36	AcKick	53	MCA22D
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk

12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.6 MCA ambi

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom1	66	MCA10abi
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	67	MCA12abi
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	68	MCA14abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	38	Opn01AC
9	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
10	rim	90	HiHat	37	Open02L
	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
11	1st	36	AcKick	52	MCA22AMB
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
13	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	38	CowB1
14	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.7 RC clear

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	31	Franky
	rim	34	AcSnr2	15	BigWdRim
2	1st	48	AcTom1	29	RC10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	30	RC12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	31	RC14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	32	RC16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	21	FlatTopB
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	112	XGKICK
	1st	36	AcKick	112	XGKICK
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	9	Crash1Si
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
14	1st	92	AcKick	0	NoAssign
	1st	93	AcKick	0	NoAssign

No.8 RC PIN

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	27	RC14PN
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	28	RC16PN
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.9 RC Reglr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	54	MP Elv70
	rim	34	AcSnr2	11	Baryrim
2	1st	48	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	61	TMLRC16C
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	78	RC20JAZZ
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.10 RC Jazz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom2	71	JAZZ14
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom2	72	JAZZ16
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	22	FTopSizz

7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	94	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	76	RC18Jazz
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.11 BEECH

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	37	LittlGuy
	rim	34	AcSnr2	17	Binky
2	1st	48	AcTom1	37	BEECH10
	rim	86	AcTom1	102	TMBeAm10
3	1st	47	AcTom1	38	BEECH12
	rim	87	AcTom1	103	TMBeAm12
4	1st	45	AcTom1	39	BEECH14
	rim	88	AcTom1	104	TMBeAm14
5	1st	43	AcTom1	40	BEECH16
	rim	89	AcTom1	105	TMBeAm16
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.12 GM std 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.13 Acoustic

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	47	Loosy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	2	DRY10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	3	DRY12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	4	DRY14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	5	DRY16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.14 X Snare1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	9	MCV10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	10	MCV12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	12	MCV14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	13	MCV16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	7	BassCase
10	1st	36	AcKick	8	BassCasS
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	3	AgogoH
16	1st	93	Percs1	2	AgogoL

No.15 X Snare2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	27	RC14PN
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	28	RC16PN
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
8	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.16 ROOM 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	90	BCH10ab2
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	91	BCH12ab2
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	92	BCH14ab2
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	93	BCH16ab2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	7	Crash 2
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
7	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
8	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
8	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	9	1st	33	AcKick	7
10	1st	36	AcKick	7	BassCase
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.17 ROOM 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	37	LittlGuy
	rim	34	AcSnr1	67	PhilyRim
2	1st	48	AcTom1	94	TMMvAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	95	TMMvAm12
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	96	TMMvAm13
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	97	TMMvAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A

7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	72	Player
10	1st	36	AcKick	72	Player
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	12	Crash 1
14	1st	84	Percs1	6	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.18 GM Room

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	98	SnareM
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	94	Room 5
	rim	86	AcTom1	66	MCA10abi
3	1st	47	AcTom2	95	Room 4
	rim	87	AcTom1	67	MCA12abi
4	1st	45	AcTom2	96	Room 3
	rim	88	AcTom1	68	MCA14abi
5	1st	43	AcTom2	97	Room 2
	rim	89	AcTom1	69	MCA16abi
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	55	Cymbal	54	Splash 2
7	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	8	open	46	HiHat	43
clse		42	HiHat	19	H ClsMu
fcls		44	HiHat	55	PDL XG1
spls		91	HiHat	71	Hpsplsh1
rim		90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs2	39	Udo H
16	1st	93	Percs2	40	Udo L

No.19 HALL 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	90	BCH10ab2
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	91	BCH12ab2
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	92	BCH14ab2
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	93	BCH16ab2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	33	GMH
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.20 HALL 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	75	MCV12abi
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	76	MCV14abi
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	76	MCV14abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	77	MCV16abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	7	Crash 2
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
10	1st	36	AcKick	55	MCV20
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.21 ROCK 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	83	Standby
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	98	TMBAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	99	TMBAm13
	rim	87	AcTom1	104	TMBAm14
4	1st	45	AcTom1	100	TMBAm14
	rim	88	AcTom1	105	TMBAm16
5	1st	43	AcTom1	101	TMBAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	7	Cls01AC
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
10	1st	36	AcKick	52	MCA22AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

No.22 ROCK 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	15	BomSD
	rim	34	AcSnr2	66	OpnRimD
2	1st	48	AcTom2	94	Room 5
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom2	95	Room 4
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom2	96	Room 3
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom2	97	Room 2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	48	H OpnLK
9	clse	42	HiHat	11	ClsAC13P
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	83	ROOM2
10	1st	36	AcKick	83	ROOM2
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

No.23 ROCK 3

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	29	EarRing
	rim	34	AcSnr2	20	Blue90R
2	1st	48	AcTom1	102	TMBAm10
	rim	86	AcTom1	98	TMGrAm10
3	1st	47	AcTom1	103	TMBAm12
	rim	87	AcTom1	99	TMGrAm13
4	1st	45	AcTom1	104	TMBAm14
	rim	88	AcTom1	100	TMGrAm14
5	1st	43	AcTom1	105	TMBAm16
	rim	89	AcTom1	101	TMGrAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	6	Crash 1
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	89	Roomy2
10	1st	36	AcKick	89	Roomy2
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.24 GM Rock

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	85	RockM
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	100	Rock 5
	rim	86	AcTom2	117	Night10
3	1st	47	AcTom2	101	Rock 4
	rim	87	AcTom2	118	Night12
4	1st	45	AcTom2	102	Rock 3
	rim	88	AcTom2	119	Night14
5	1st	43	AcTom2	103	Rock 2
	rim	89	AcTom2	120	Night16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite

7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	43	H OPMU
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	36	AcKick	32	GM GATE
10	1st	36	AcKick	32	GM GATE
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs2	66	ChnCym

No.25 7080HrdD

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	72	Powerpic
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	16	NY10abi
	rim	86	AcTom1	42	XTMCA10
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	rim	87	AcTom1	43	XTMCA12
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	88	AcTom1	44	XTMCA13
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	89	AcTom1	45	XTMCA16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	1	BriteCrs
	open	46	HiHat	46	H OpnL1
9	clse	42	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	30	GATEbech
	2nd	25	AcKick	28	GATE1
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.26 POWER 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	99	X3Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	109	AmbTomH
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	110	AmbTomM
	rim	87	AcTom2	113	ACTomH
4	1st	45	AcTom2	111	AmbTomL
	rim	88	AcTom2	114	ACTomM
5	1st	43	AcTom2	112	AmbTomF
	rim	89	AcTom2	115	ACTomL
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	107	VeloRoom
10	1st	36	AcKick	107	VeloRoom
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18

14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.27 POWER 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	21	DarkAmb
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	117	Night10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	118	Night12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	119	Night14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	120	Night16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	41	LoRoom1
10	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.28 POWER 3

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	29	EarRing
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom2	77	Dry2 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	78	Dry2 Mid
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	79	Dry2 Lo
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	80	Dry2 Fir
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	56	MCV20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.29 POWER 4

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	AcSnr2	84	RockL
		34	AcSnr2	12	BeatyRim
2	1st rim	48	AcTom2	20	V TOM10
		86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st rim	47	AcTom2	21	V TOM12
		87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st rim	45	AcTom2	22	V TOM14
		88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st rim	43	AcTom2	23	V TOM16
		89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st rim	59	Cymbal	29	RideKC21
		51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st mute rim	49	Cymbal	4	CR Z18
		55	Cymbal	58	Splash 6
		57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	35	Open01L
		42	HiHat	34	Open01
		44	HiHat	59	H PdlDW
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	48	H OpnLK
		9	1st	33	AcKick
10	1st	36	AcKick	16	BDpalmer
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.30 ELECTRIC

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	EleSnr	34	Dance03
		34	AcSnr2	85	RockM
2	1st rim	48	EleTom	32	E Tom5
		86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st rim	47	EleTom	33	E Tom4
		87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st rim	45	EleTom	34	E Tom3
		88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st rim	43	EleTom	35	E Tom2
		89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st rim	59	Cymbal	38	RockRide
		51	Cymbal	29	RideKC21
7	1st rim	49	Cymbal	2	CR S18
		57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	38	Opn01AC
		42	HiHat	38	Opn01AC
		44	HiHat	57	PDLAC13
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	39	Opn02AC
		9	1st	35	AcKick
10	1st	36	AcKick	31	GateM
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect3	78	TEKBASS1
16	1st	93	Efect1	49	InsAmb

No.31 Elec.Ave

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	AcSnr2	84	RockL
		34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st rim	50	EleTom	32	E Tom5
		66	Percs1	94	Timbal1L
3	1st rim	47	EleTom	33	E Tom4
		65	Percs1	93	Timbal1H
4	1st rim	43	EleTom	34	E Tom3
		77	Percs1	69	Scrach
5	1st rim	45	EleTom	35	E Tom2
		89	EleTom	36	E Tom1
6	1st rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
		52	Cymbal	23	JazzRide

7	1st mute rim	49	Cymbal	8	Crash 3
		83	Efect1	50	Laugh
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	17	H Opn13
		42	HiHat	17	H ClsA1
		44	HiHat	59	H PdlDW
		20	HiHat	68	FTsplsh1
		16	HiHat	46	H OpnL1
		9	1st	36	AcKick
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	58	EleSnr	65	HiFive
16	1st	79	Percs1	7	AnCowbll

No.32 GM Elec

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	AcSnr2	84	RockL
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	EleTom	32	E Tom5
		86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st rim	47	EleTom	33	E Tom4
		87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st rim	45	EleTom	34	E Tom3
		88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st rim	43	EleTom	35	E Tom2
		89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st rim	59	Cymbal	38	RockRide
		51	Cymbal	31	RideLite
7	1st mute rim	49	Cymbal	10	CrshAC
		94	Cymbal	54	Splash 2
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClsMu
		44	HiHat	55	PDL XG1
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	47	H OpnL3
		9	1st	36	AcKick
10	1st	36	AcKick	31	GateM
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect1	15	CoolSA
16	1st	93	Efect1	48	Indust

No.33 ANALOG 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	EleSnr	93	SAna1
		34	EleSnr	3	AnaBzRim
2	1st rim	48	EleTom	37	SIMTOM H
		86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st rim	47	EleTom	38	SIMTOM M
		87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st rim	45	EleTom	39	SIMTOM L
		88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st rim	43	EleTom	40	SIMTOM F
		89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st rim	59	Cymbal	91	Ride Anl
		51	Voice	37	Ride
7	1st rim	49	Cymbal	61	ChiMiSiz
		57	Cymbal	88	GlassCr
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClsMu
		44	HiHat	61	H PdlMu
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	53	H OpnLA1
		9	1st	36	EiKick
10	1st	36	EiKick	48	SIMN KIK
11	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	90	AngCym
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.34 ANALOG 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	EleSnr	32	Dance01
		34	EleSnr	36	Dance06
2	1st rim	48	EleTom	23	TEKK 3H
		86	EleTom	23	TEKK 3H
3	1st rim	47	EleTom	24	TEKK 3M
		87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st rim	45	EleTom	25	TEKK 3L
		88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st rim	43	EleTom	26	TEKK 3F
		89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st rim	59	Cymbal	91	TEKK 3L
		51	Cymbal	89	GlasRide
7	1st rim	49	Cymbal	90	AngCym
		57	Cymbal	86	DIGICC
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	51	H OpnAMu
		42	HiHat	17	H ClsA1
		44	HiHat	18	H ClsA2
		91	HiHat	52	H OpnAn
		90	Voice	35	HH Opn
		9	1st	33	EiKick
10	1st	36	EiKick	16	Dance2
11	1st	53	Voice	37	Ride
12	1st	56	Percs1	40	CowBAN
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.35 GM Analg

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	EleSnr	10	AnalogH1
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	EleTom	23	Ana 1Mid
		86	EleTom	2	TEKK 3H
3	1st rim	47	EleTom	3	Ana 1Lo
		87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st rim	45	EleTom	3	Ana 1Lo
		88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st rim	43	EleTom	4	Ana 1Flr
		89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st rim	59	Cymbal	43	SizzLit
		51	Cymbal	31	RideLite
7	1st mute rim	49	Cymbal	90	AngCym
		94	Cymbal	54	Splash 2
		49	Cymbal	90	AngCym
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	51	H OpnAMu
		42	HiHat	17	H ClsA1
		44	HiHat	18	H ClsA2
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	47	H OpnL3
		9	1st	35	EiKick
10	1st	36	EiKick	29	ELEC2
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	40	CowBAN
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect3	73	SLoop1
16	1st	93	Efect3	18	DBfrag1

No.36 VOX 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	6	SD2 LR
	rim	34	Voice	8	SD4 LR
2	1st	48	Voice	13	TOM 1 H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	14	TOM 1 M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	15	TOM 1 L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	16	TOM 1 F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	29	Cabasa
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	34	HH Qter
8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	Voice	1	BD1 LR
10	1st	36	Voice	1	BD1 LR
11	1st	53	Voice	39	WaterCy
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

No.37 VOX 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	10	SD5 TW
	rim	34	Voice	5	SD1 LR
2	1st	48	Voice	17	TOM 2 H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	18	TOM 2 M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	19	TOM 2 L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	20	TOM 2 F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	29	Cabasa
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	34	HH Qter
8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	Voice	2	BD1 TW
10	1st	36	Voice	2	BD1 TW
11	1st	53	Voice	31	Cowbell
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

No.38 VOX 3

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	11	SD6 LR
	rim	34	Voice	5	SD1 LR
2	1st	48	Voice	21	SIMM H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	22	SIMM M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	23	SIMM L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	24	SIMM F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	36	Splash
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	39	WaterCy

8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
9	1st	33	Voice	4	BD3 LR
	rim	90	Voice	35	HH Opn
10	1st	36	Voice	4	BD3 LR
11	1st	53	Voice	31	Cowbell
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

No.39 EthnicPr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Percs2	3	A Duf D1
	rim	34	Percs2	6	A Duf T2
2	1st	48	Percs2	71	Djem1Ed2
	rim	86	Percs2	79	Djem2Edg
3	1st	47	Percs2	77	Djem2/24
	rim	87	Percs2	73	Dje1SlpO
4	1st	45	Percs2	9	A Haga1
	rim	88	Percs2	24	TablaDum
5	1st	43	Percs2	75	Djem2Sub
	rim	89	Percs2	52	RepnqAnl
6	1st	59	Percs2	44	PandroCa
	rim	51	Percs2	47	PandTre2
7	1st	49	Percs2	17	A ReqBrs
	mute	94	Percs2	18	A SagatC
8	open	46	Percs2	15	A ReqDum
	clse	42	Percs2	4	A Duf D2
9	fcls	44	Percs2	55	RpnqMMao
	spls	91	Percs2	16	A ReqTak
	rim	90	Percs2	5	A Duf T1
	rim	90	Percs2	5	A Duf T1
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	45	PandroDe
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs2	48	RecoReco
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.40 LatinPer

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	64	Percs1	26	Conga
	rim	20	Percs1	30	CongaH
2	1st	66	Percs1	94	Timbal1L
	rim	56	Percs1	38	CowB1
3	1st	65	Percs1	93	Timbal1H
	rim	55	Percs1	97	TimCas
4	1st	57	Percs2	39	Udo H
	rim	52	Percs2	33	TablaO
5	1st	28	Percs2	40	Udo L
	rim	58	Percs1	106	VibrSlap
6	1st	67	Percs1	3	AgogoH
	rim	68	Percs1	3	AgogoH
7	1st	81	Percs1	100	Triangl
	mute	80	Percs1	104	TriMute3
	rim	49	Cymbal	11	Crash 16
8	open	47	Percs1	62	Log L
	clse	63	Percs1	26	Conga
	fcls	59	Percs2	40	Udo L
	spls	91	Percs2	39	Udo H
9	1st	33	AcKick	31	CongaM
	rim	62	Percs1	21	CongaM
10	1st	36	Percs1	36	CongBe
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	79	Percs1	45	CuicaL
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.41 OrientPr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Percs2	97	J ShimD1
	rim	34	Percs2	93	J Okawa
2	1st	48	Percs2	105	J Tsuzmi
	rim	86	Percs2	107	J TsuzmM
3	1st	47	Percs2	106	J TsuzmO
	rim	87	Percs2	99	J ShimD3
4	1st	45	Percs2	88	J YagrD1
	rim	88	Percs2	89	J YagrR1
5	1st	43	Percs2	72	Djem1Sub
	rim	89	Percs2	101	J ShimD5
6	1st	59	Percs2	94	J Atarg
	rim	51	Percs2	95	J AtargM
7	1st	49	Percs2	66	ChnCym
	mute	94	Percs1	89	Tambour1
8	open	46	Percs2	83	G Kundn2
	clse	42	Percs2	69	ChnDrum2
9	fcls	44	Percs2	80	G Chench
	spls	91	Percs2	102	J ShDr1
	rim	90	Percs2	84	G Kundn3
10	1st	33	Percs2	91	J YagrD2
11	1st	53	Percs2	96	J AtargM2
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs1	50	Gong3
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.42 PbworlId

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	89	Percs2	35	TablPlay
	rim	90	Percs2	37	TablaFil
2	1st	49	Percs2	15	A ReqDum
	rim	51	Percs2	17	A ReqBrs
3	1st	57	Percs2	1	A Bndi D
	rim	56	Percs2	2	A Bndi T
4	1st	23	Efect1	66	RubbrOil
	rim	22	Efect1	78	TineDrum
5	1st	41	Percs2	40	Udo L
	rim	40	Percs2	39	Udo H
6	1st	80	Percs2	47	PandTre2
	rim	16	Percs1	109	WHP
7	1st	55	Percs1	90	Tambour2
	rim	51	Percs2	17	A ReqBrs
8	open	46	Percs2	66	ChnCym
	clse	42	Efect1	10	BuzzyWak
	fcls	44	Percs2	67	ChnHCym
	spls	55	Percs1	90	Tambour2
	rim	53	Percs2	80	G Chench
9	1st	20	ElKick	39	RatIDrum
10	1st	31	Percs2	94	J Atarg
11	1st	31	Percs2	94	J Atarg
12	1st	58	Percs2	62	ChnBGRol
13	1st	92	Efect1	71	SloSprkl
14	1st	58	Percs2	62	ChnBGRol
15	1st	77	Percs2	10	A Haga2
16	1st	78	Percs2	11	A Haga3

No.43 PBworld2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	72	Percs2	51	RepnqAbr
	rim	77	Percs2	56	RepnqKet
2	1st	60	Percs1	81	TalknDrD
	rim	69	Percs2	30	TablahH
3	1st	65	Percs2	101	J ShimD5
	rim	48	AcTom2	44	BrshJzMd
4	1st	84	EleTom	76	WetThumL
	rim	85	EleTom	76	WetThumL
5	1st	24	ElKick	37	Off2War
	rim	31	EleTom	84	TomCymL
6	1st	51	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	55	Cymbal	21	FlatTopB
7	1st	83	Percs1	59	JingBell
	rim	94	Efect1	4	Applau
8	open	74	Percs2	53	RepnqDed
	clse	76	Percs2	55	RpnqMMao
	fcls	75	Percs2	54	RepnqMao
	spls	54	Percs1	91	Tambour3
	rim	73	Percs2	52	RepnqAnl
9	1st	36	AcKick	23	BigSofty
10	1st	22	Percs2	19	A SagatO
11	1st	22	Percs2	19	A SagatO
12	1st	56	Percs2	108	J OhtsuC
13	1st	26	Percs2	49	Recoldpf
14	1st	56	Percs2	108	J OhtsuC
15	1st	89	Percs2	63	ChnBGRo2
16	1st	90	Percs2	64	ChnBGRo3

No.44 Hpstudio

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.46 HPMape1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite

7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
rim	90	HiHat	35	Open01L	
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.47 HPMape2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	49	MCVdynam
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom1	102	TMBeAm10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	103	TMBeAm12
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	104	TMBeAm14
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	105	TMBeAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
rim	57	Cymbal	7	Crash 2	
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	51	MCA22
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	39	CowB2
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.48 LiteShot

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	50	Mick
	rim	34	AcSnr1	51	Mick R
2	1st	48	AcTom1	5	MCA10
	rim	86	Percs1	89	Tambour1
3	1st	47	AcTom1	5	MCA10
	rim	87	Percs1	38	CowB1
4	1st	45	AcTom1	7	MCA14
	rim	88	Cymbal	66	MinChina
5	1st	43	Percs2	75	Djem2Sub
	rim	89	Percs2	79	Djem2Edg
6	1st	59	Cymbal	31	RideLite
	rim	51	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	72	W.Cym
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	60	H PdlLit
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
9	1st	33	AcTom1	16	MC14
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.49 Cockt@il

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	54	MickCJ8S
	rim	34	AcSnr2	105	TrashRIM
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	Percs1	93	Timbal1H
3	1st	47	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	87	Percs1	94	Timbal1L
4	1st	45	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	88	Percs1	94	Timbal1L
5	1st	43	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	89	Percs1	94	Timbal1L
6	1st	59	Cymbal	71	TrashRid
	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
7	1st	49	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	11	Crash 16
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	60	H PdlLit
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
9	1st	33	AcTom2	74	TMNtrIM
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	35	RideS Si
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	52	6'splash
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.50 Studio

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom2	7	XG10
	rim	86	AcTom1	86	BCH10abi
3	1st	47	AcTom2	8	XG12
	rim	87	AcTom1	87	BCH12abi
4	1st	45	AcTom2	9	XG14
	rim	88	AcTom1	88	BCH14abi
5	1st	43	AcTom2	10	XG16
	rim	89	AcTom1	89	BCH16abi
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	27	RideFTKS
7	1st	49	Cymbal	6	Crash 1
	mute	94	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	112	XGKICK
10	1st	36	AcKick	112	XGKICK
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

No.51 Be-Bop

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	AcTom2	43	BrshJzHi
3	1st	47	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	87	AcTom2	44	BrshJzMd
4	1st	45	AcTom2	71	JAZZ14
	rim	88	AcTom2	45	BrshJzLo
5	1st	43	AcTom2	72	JAZZ16
	rim	89	AcTom2	46	BrshJzFI
6	1st	59	Cymbal	41	sizzle A
	rim	51	Cymbal	42	Sizzler
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	45	H OpnDW
	clse	42	HiHat	45	H OpnDW
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	76	RC18Jazz
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.52 MPL Rock

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	16	NY10abi
	rim	86	AcTom1	103	TMBAm12
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	rim	87	AcTom1	104	TMBAm14
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	65	MPL20AMB
10	1st	36	AcKick	65	MPL20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

No.53 AcoustcX

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	75	AcSnr2	15	BigWdRim
	3rd	37	AcSnr1	85	Standby3
	rim	74	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	15	NY8abi
	rim	13	AcTom2	89	RoomQH
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	7th	56	Percs1	72	Shake2
	8th	39	Efect3	82	TEKNEW4
	9th	61	Percs2	74	Dje1SlpM
	rim	14	AcTom2	90	RoomQM
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	15	AcTom2	91	RoomQL

5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	7th	54	Percs1	89	Tambour1
	8th	56	Percs1	72	Shake2
	9th	54	Percs1	89	Tambour1
	rim	16	AcTom2	92	RoomQF
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	36	AcKick	99	SoftBotm
	2nd	33	AcKick	4	2HedMed2
	3rd	35	AcKick	24	Bottom
10	1st	58	Percs1	39	CowB2
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	40	Cymbal	62	China
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

No.54 GM std 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	83	Standby
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	25	RC10PN
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	26	RC12PN
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	27	RC14PN
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	28	RC16PN
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	112	XGKICK
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs2	45	PandroDE
16	1st	93	Percs2	46	PandTre

No.55 GM Jazz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	58	TMLRC10C
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2

8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	34	GMJ
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	OtrSnr	7	BrshAtak
16	1st	93	OtrSnr	30	SStck1

No.56 GM Brush

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	13	BrshSlpL
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	43	BrshJzHi
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom2	44	BrshJzMd
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom2	45	BrshJzLo
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom2	46	BrshJzFI
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	34	GMJ
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	107	WCHim
16	1st	93	Percs1	100	Triangl

No.57 VariGrvr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr1	46	MCV55
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom2	2	DRY10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom2	3	DRY12
4	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	88	AcTom2	5	DRY16
5	1st	41	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom2	5	DRY16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	57	Splash 5
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	14	BDersko1
10	1st	85	Cymbal	44	SizzIRck
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	55	Cymbal	64	Chinese
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.58 XTNatrL'

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	84	Standby2
	2nd	38	AcSnr2	32	Cool Dry
	3rd	71	AcSnr1	95	VintageA
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	13	AcTom2	105	SAmbTmH
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	14	AcTom2	106	SAmbTmM
4	1st	43	AcTom1	27	RC14PN
	rim	15	AcTom2	107	SAmbTmL
5	1st	41	AcTom1	28	RC16PN
	rim	16	AcTom2	107	SAmbTmL
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	53	Cymbal	44	SizzlRck
	7	1st	49	Cymbal	1
mute		94	Cymbal	55	Splash 3
8	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
9	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
10	1st	33	AcKick	27	DryDirt
	2nd	35	AcKick	36	GMM
	3rd	74	AcKick	46	MCA20
10	1st	53	Cymbal	44	SizzlRck
11	1st	51	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	52	Cymbal	63	China XG
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.59 VersaKIT

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	84	Standby2
	2nd	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	37	BEECH10
	rim	13	AcTom1	74	MCV10abi
3	1st	47	AcTom1	37	BEECH10
	rim	14	AcTom1	75	MCV12abi
4	1st	45	AcTom1	38	BEECH12
	rim	15	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	40	BEECH16
	rim	16	AcTom1	77	MCV16abi
6	1st	59	Cymbal	41	sizzle A
	rim	51	Cymbal	44	SizzlRck
7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	rim	55	Cymbal	58	Splash 6
	8	open	46	HiHat	39
clse		42	HiHat	39	Opn02AC
fcls		44	HiHat	59	H PdIDW
9	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	HiHat	39	Opn02AC
	1st	36	AcKick	27	DryDirt
10	2nd	33	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	56	Percs1	38	CowB1
12	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
13	1st	71	Cymbal	64	Chinese
14	1st	57	Cymbal	4	CR Z18
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.60 LAFwy

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	70	MCA10ab2
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	71	MCA12ab2

4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	72	MCA14ab2
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	73	MCA16ab2
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	84	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	58	Splash 6
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdIDW
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
9	rim	46	HiHat	43	H OPMu
	1st	33	AcKick	72	Player
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	51	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	52	Cymbal	62	China

No.61 MixedMtr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	11	TMTom10
	rim	86	AcTom1	71	MCA12ab2
3	1st	47	AcTom2	12	TMTom12
	rim	87	AcTom1	72	MCA14ab2
4	1st	45	AcTom2	13	TMTom14
	rim	88	AcTom1	73	MCA16ab2
5	1st	43	AcTom2	14	TMTom16
	rim	89	AcTom1	73	MCA16ab2
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
rim	16	HiHat	46	H OpnL1	
9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

No.62 AZSunset

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	51	Dry1 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	52	Dry1 Mid
	rim	13	AcTom2	113	ACTomH
4	1st	45	AcTom2	53	Dry1 Lo
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
5	1st	43	AcTom2	54	Dry1 Flr
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
6	1st	52	Cymbal	23	JazzRide
	rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	46	H OpnL1

9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	56	Percs1	39	CowB2
16	1st	54	Percs1	89	Tambour1

No.63 3forMe

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	51	Dry1 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	52	Dry1 Mid
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	53	Dry1 Lo
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	54	Dry1 Flr
	rim	17	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
rim	46	HiHat	46	H OpnL1	
9	1st	36	AcKick	8	BassCasS
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

No.64 StarLite

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	11	TMTom10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	12	TMTom12
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	13	TMTom14
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	14	TMTom16
	rim	17	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	52	Cymbal	23	JazzRide
	rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
rim	46	HiHat	46	H OpnL1	
9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

No.65 GM Clasc

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	58	TMLRC10C
	rim	86	AcTom1	110	TMMailSH
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom1	111	TMMailSM
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom1	112	TMMailSL
5	1st	43	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	89	AcTom1	113	TMMailSF
6	1st	59	Cymbal	76	HCymClisM
	rim	51	Cymbal	76	HCymClisM
7	1st	49	Cymbal	77	HCymOpnL
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	78	HCymOpnM
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClisMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	Percs1	53	GrCassGM
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	51	GrCassa

No.66 SYMPHONY

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	48	MCV55buz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	Percs1	98	TimpH
	rim	86	AcTom1	110	TMMailSH
3	1st	47	Percs1	98	TimpH
	rim	87	AcTom1	111	TMMailSM
4	1st	45	Percs1	99	TimpL
	rim	88	AcTom1	112	TMMailSL
5	1st	43	Percs1	99	TimpL
	rim	89	AcTom1	113	TMMailSF
6	1st	59	Cymbal	77	HCymOpnL
	rim	51	Cymbal	76	HCymClisM
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Percs2	66	ChnCym
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	15	H Clis01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	1st	33	Percs1	51	GrCassa
10	1st	36	Percs1	53	GrCassGM
11	1st	53	Cymbal	23	JazzRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs1	50	Gong3
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.67 Brush

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	7	BrshAtak
	rim	34	OtrSnr	13	BrshSlpL
2	1st	48	AcTom2	43	BrshJzHi
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom2	44	BrshJzMd
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom2	45	BrshJzLo
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom2	46	BrshJzFl
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	40	SizziDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A

7	1st	49	Cymbal	16	PaperThn
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.68 Mallet

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	62	NoSnare2
	rim	34	AcSnr2	42	Hip Hop
2	1st	48	AcTom1	106	MALLET10
	rim	86	AcTom1	110	TMMailSH
3	1st	47	AcTom1	107	MALLET12
	rim	87	AcTom1	111	TMMailSM
4	1st	45	AcTom1	108	MALLET14
	rim	88	AcTom1	112	TMMailSL
5	1st	43	AcTom1	109	MALLET16
	rim	89	AcTom1	113	TMMailSF
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	16	PaperThn
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.69 Inputs?

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	40	Count 1
	rim	34	Voice	31	Cowbell
2	1st	48	Voice	41	Count 2
	rim	86	Voice	21	SIMM H
3	1st	47	Voice	42	Count 3
	rim	87	Voice	22	SIMM M
4	1st	45	Voice	43	Count 4
	rim	88	Voice	23	SIMM L
5	1st	43	Voice	44	Count 5
	rim	89	Voice	23	SIMM L
6	1st	59	Voice	45	Count 6
	rim	51	Voice	37	Ride
7	1st	49	Voice	46	Count 7
	rim	57	Voice	39	WaterCy
8	open	46	Voice	47	Count 8
	clse	42	Voice	47	Count 8
	fcls	44	Voice	56	Count A
	spls	91	Voice	26	Conga L
9	rim	90	Voice	11	SD6 LR
	1st	33	Voice	48	Count 9
10	2nd	36	Voice	2	BD1 TW
	1st	56	Voice	49	Count 10
11	1st	53	Voice	50	Count 11
12	1st	13	Voice	51	Count 12
13	1st	14	Voice	52	Count 13
14	1st	15	Voice	53	Count 14
15	1st	16	Voice	54	Count 15
16	1st	17	Voice	55	Count 16

No.70 FX-UL8R!

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	75	AcSnr2	15	BigWdRim
	3rd	76	AcSnr2	46	LiteSnr1
	4th	37	AcSnr1	85	Standby3
	edge	37	AcSnr1	85	Standby3
2	rim	74	AcSnr1	49	MCVdynam
	1st	48	AcTom2	15	NY8abi
3	rim	13	AcTom2	89	RoomQH
	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
4	7th	56	Percs1	72	Shake2
	8th	39	Efect3	82	TEKNEW4
	9th	61	Percs2	74	Dje1SlpM
	rim	14	AcTom2	90	RoomQM
5	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	15	AcTom2	91	RoomQL
6	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	16	AcTom2	92	RoomQF
7	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	53	Cymbal	35	RideS Si
8	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	81	CR VFX
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
9	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClisNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
10	rim	42	Efect3	46	METOID1
	1st	36	AcKick	99	SoftBotm
11	2nd	33	AcKick	4	2HedMed2
	3rd	35	EIKick	24	DirBD
12	1st	58	Percs1	39	CowB2
13	1st	51	Cymbal	46	RideB20K
14	1st	40	Cymbal	62	China
15	1st	52	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	72	Shake2
17	1st	56	Percs1	72	Shake2

No.71 MIAMINO

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	77	MIDI 9ch : PC-109 Kalimba	8	AnMaracs
	2nd	65			
	3rd	54			
	rim	86			
3	1st	58	Percs1	69	Scrach
	2nd	62			
	3rd	55			
	rim	87			
4	1st	76	Percs1	8	AnMaracs
	2nd	64			
	3rd	54			
	rim	88			
5	1st	58	Percs1	55	Guio
	2nd	60			
	3rd	57			
	rim	89			
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	PadSong	R57	MIAMINO		*1
	rim	57	Percs1	55	Guio
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	Efect3	39	HighNote
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	4th	31	MIDI 8ch : PC-35 ElectricBass (pick)		*2
10	1st	36	EiKick	59	TEKVFX
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

*1 Assigned with a padsong. *2 GM voice on other than ch10.

No.72 SHAMY

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	40	DIGISD
	rim	34	Efect2	41	D&FRAG11
2	1st	90	Melody	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	59			
	5th	54			
	6th	55			
3	1st	91	Melody	28	AcBass
	2nd	59			
	3rd	64			
	4th	67			
	5th	53			
	6th	57			
4	1st	92	Melody	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	69			
	5th	55			
	6th	57			

5	1st	93	Melody	28	AcBass
	2nd	64			
	3rd	57			
	4th	66			
	5th	61			
	6th	71			
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	23	Melody	15	sitar599
	2nd	25	Melody	15	sitar599
	3rd	23	Melody	15	sitar599
	4th	20	Melody	15	sitar599
	5th	18	Melody	15	sitar599
	6th	15	Melody	15	sitar599
	7th	18	Melody	15	sitar599
	8th	20	Melody	15	sitar599
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	20	Melody	15	sitar599
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	Melody	28	AcBass
	rim	90	Melody	28	AcBass
9	1st	33	Percs2	37	TablaFil
	2nd	35	Loop	39	JgLoop6
10	1st	36	AcKick	57	MCV20D
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Efect3	83	TEKNEW5
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Melody	28	AcBass
16	1st	93	Melody	28	AcBass

No.73 Live'D&B

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	38	AcSnr1	20	BS edge
	edge	37	OtrSnr	31	SStck2
	rim	34	AcSnr1	29	EarRing
2	1st	72	Loop	68	SlicLoop
	rim	83	Efect3	21	DBfrag4
3	1st	47	EleTom	78	TOM2010
	rim	77	Efect2	38	D&BFRAG8
4	1st	49	MIDI 1ch : PC101 Brightness	102	J ShDr11
	2nd	56			
	3rd	59			
	4th	63			
	rim	78			
5	1st	59	MIDI 1ch : PC101 Brightness		
	2nd	66			
	3rd	64			
	4th	71			
6	1st	53	Cymbal	44	SizzlRck
	rim	16	Efect3	64	Rhody
7	1st	82	Efect2	75	FRAG03
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	HiHat	1	Close01
9	1st	33	AcKick	27	DryDirt
	2nd	35	Efect3	7	BIZBASS
10	1st	71	Efect3	51	MUSE 2
11	1st	18	Efect3	28	Fall
12	1st	52	Cymbal	63	China XG
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.74 VFX/NYC1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	45	MCV edge
	2nd	75	AcSnr1	29	EarRing
	3rd	76	AcSnr2	46	LiteSnr1
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	74	AcSnr1	36	LitDevl
2	1st	68	Efect2	31	D&BFRAG1
	rim	88	Efect2	66	UMK 47
3	Padsong : R4 Shyn4D&B rim	89	Efect3	56	No48.2
4	Padsong : R66 Suspens3 rim	90	Efect3	97	ZAPOIDS3
5	Padsong : R1 Shyn1D&B rim	24	Efect2	16	JNGBASS6
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	46	RideB20K
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	72	FSplshAC
9	1st	36	AcKick	11	BDbascl
	2nd	33	AcKick	3	2HedMed1
10	1st	13	Efect3	81	TEKNEW3
11	1st	30	Loop	8	DBloop
12	1st	40	Loop	9	DBpanefx
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

No.75 VFX/NYC2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	92	SD1931W
	2nd	38	AcSnr2	75	RIMdry1
	edge	37	Efect3	21	DBfrag4
	rim	34	AcSnr2	79	RIMouch!
2	1st	27	Efect3	55	No48.1
	rim	37	Efect3	21	DBfrag4
3	Padsong : R11 Beyond B rim	25	Efect3	88	VFXBASS
4	Padsong : R12 Beyond C rim	89	Efect3	28	Fall
5	Padsong : R16 Beyond G rim	24	Efect3	88	VFXBASS
6	1st	51	Cymbal	35	RideS Si
	rim	53	Cymbal	51	RidB Rc
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdIMu
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	HiHat	19	H ClsMu
9	1st	35	AcKick	107	VeloRoom
	2nd	36	EiKick	18	Dance4
10	1st	64	Percs2	79	Djem2Edg
	2nd	65	Percs2	75	Djem2Sub
	3rd	66	Percs2	72	Djem1Sub
	4th	62	Percs2	73	Dje1SlpO
	5th	60	Percs2	78	Dje2/24S
	6th	62	Percs2	73	Dje1SlpO
11	1st	26	Efect3	93	WatrBell
12	1st	56	Percs1	72	Shake2
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

No.76 FutrKIT1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge rim	34	AcSnr1	85	Standby3
		37	Efect3	46	METOID1
		32	AcSnr1	36	LitlDevl
2	1st 2nd 3rd rim	68	Percs2	38	Udo F
		78	Percs2	40	Udo L
		83	Percs2	39	Udo H
3	Padsong: R33 Electro4 rim	51	Loop	52	LoopFrg1
		72	Voice	42	Count 3
4	Padsong: R31 Electro2 rim	71	Voice	64	Count 4S
		30	Efect3	20	DBfrag3
5	Padsong: R30 Electro1 rim	79	Cymbal	29	RideKC21
		84	Cymbal	51	RidB Rc
6	1st rim	59	Efect3	92	Vocodvox
		57	Cymbal	81	CR VFX
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	32	Open09
		44	HiHat	31	ClsDance
		44	HiHat	31	ClsDance
		91	HiHat	73	FSplshV
		42	Efect3	66	Ricochet
9	1st 2nd rim	35	AcKick	108	WetDirt
		33	ElKick	2	AnaQuick
10	1st rim	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
11	1st rim	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
12	1st rim	56	Percs1	72	Shake2
13	1st rim	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st rim	56	Percs1	72	Shake2
15	1st rim	56	Percs1	72	Shake2
16	1st rim	56	Percs1	72	Shake2

No.77 Portzhed

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st 2nd edge rim	71	AcSnr2	3	Amb 01
		31	AcSnr1	102	X4Loosy
		37	Efect3	46	METOID1
		37	Efect3	46	METOID1
2	1st rim	48	AcTom2	118	Night12
		26	Efect3	9	BOONDWAT
3	Padsong: R41 TripHop2 rim	27	Efect3	9	BOONDWAT
		78	Efect3	75	Spiralon
5	Padsong: R43 TripHop4 rim	84	Percs2	65	ChnBGRo4
		59	Cymbal	36	RideS21
6	1st rim	51	Cymbal	33	RideP21
		52	Cymbal	64	Chinese
7	1st rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
		46	HiHat	32	Open09
8	open clse fcls spls rim	44	HiHat	31	ClsDance
		44	HiHat	31	ClsDance
		91	HiHat	73	FSplshV
		42	Efect3	46	METOID1
		34	AcKick	108	WetDirt
10	1st rim	23	Efect3	81	TEKNEW3
11	1st rim	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st rim	83	Efect3	77	TEHRAN
13	1st rim	52	Cymbal	64	Chinese
14	1st rim	24	Efect2	16	JNGBASS6
15	1st rim	56	Percs1	71	Shake1
16	1st rim	56	Percs1	71	Shake1

No.78 AmbiEfx

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	87	EleSnr	41	DirTSN
		34	Efect3	1	Amb Hi
2	1st rim	48	EleTom	64	BRYTOM1
		30	Efect3	40	IDbicuit
3	1st rim	47	EleTom	64	BRYTOM1
		89	Efect3	22	DBSnbd
4	1st rim	43	EleTom	64	BRYTOM1
		90	Efect3	5	BEEZDR
5	MIDI EG: InsertFX1 rim	88	Efect3	26	DUOFRG2
		59	Cymbal	26	RideFTK
6	1st rim	51	Cymbal	28	RideKC1S
		49	Cymbal	12	CrshDRK
7	1st rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
		46	HiHat	43	H OPMu
8	open clse	42	HiHat	24	HHbrtcls
		44	HiHat	61	H PdIMu
9	1st rim	91	HiHat	72	FSplshAC
		92	HiHat	43	H OPMu
9	1st rim	36	ElKick	48	SIMN KIK
10	1st rim	53	Cymbal	84	RideVFX2
11	1st rim	53	Cymbal	84	RideVFX2
12	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
13	1st rim	52	Cymbal	62	China
14	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
15	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
16	1st rim	56	Percs1	38	CowB1

No.79 HouseJaz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	87	AcSnr1	38	LngTooth
		34	EleSnr	56	FantaRim
2	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th rim	48	Voice	17	TOM 2 H
		48	Voice	17	TOM 2 H
		50	Voice	18	TOM 2 M
		45	Voice	19	TOM 2 L
		43	Voice	20	TOM 2 F
		45	Voice	19	TOM 2 L
3	Padsong: R47 HJ Piano rim	85	EleTom	41	HybridH
		86	EleTom	42	HybridM
4	Padsong: R48 HJ Synth rim	88	EleTom	43	HybridL
		89	EleTom	44	HybridF
6	1st rim	59	Cymbal	25	RideEM
		51	Cymbal	31	RideLite
7	1st rim	49	Voice	38	SteamCy
		57	Cymbal	3	CR S18S
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	44	H Opn13
		42	Voice	33	HH Cls
		44	HiHat	61	H PdIMu
		91	HiHat	68	FTsplsh1
		90	HiHat	44	H Opn13
9	1st 2nd rim	36	Voice	1	BD1 LR
		35	ElKick	29	ELEC2
10	1st rim	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st rim	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
13	1st rim	52	Cymbal	62	China
14	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
15	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
16	1st rim	56	Percs1	38	CowB1

No.80 DanzFlor

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge rim	87	EleSnr	9	Analog L
		37	OtrSnr	31	SSStck2
		34	EleSnr	31	Dance
2	1st rim	48	EleTom	33	E Tom4
		85	EleTom	31	E Tom6
3	Padsong: R52 DanzIT-C rim	86	EleTom	34	E Tom3
		88	EleTom	35	E Tom2
5	Padsong: R50 DanzIT-A rim	89	EleTom	36	E Tom1
		59	Cymbal	43	SizzLit
6	1st rim	51	Cymbal	31	RideLite
		49	Cymbal	11	Crash 16
7	1st rim	57	Cymbal	7	Crash 2
		46	HiHat	43	H OPMu
8	open clse fcls spls rim	42	HiHat	19	H ClsMu
		44	HiHat	61	H PdIMu
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	43	H OPMu
		36	ElKick	21	Dance7
10	1st rim	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st rim	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
13	1st rim	52	Cymbal	62	China
14	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
15	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
16	1st rim	56	Percs1	38	CowB1

No.81 BigBeatz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	87	EleSnr	117	TECHSD2
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	Efect3	75	Spiralon
		88	Loop	41	JgLoop8
3	1st rim	47	Efect3	75	Spiralon
		89	Loop	43	JgLoop10
4	1st rim	43	Efect3	39	HighNote
		90	Loop	2	BigBeat
5	1st rim	92	Loop	17	Dubby
		91	Loop	76	UK2x2LP
6	1st rim	59	Cymbal	43	SizzLit
		51	Efect3	12	Breezin2
7	1st rim	49	Cymbal	17	ReverseC
		52	Efect3	11	Breezin1
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClsMu
		44	HiHat	61	H PdIMu
		91	Loop	76	UK2x2LP
		93	HiHat	43	H OPMu
9	1st rim	36	AcKick	33	GMH
10	1st rim	53	Efect3	71	Sexy
11	1st rim	53	Efect3	71	Sexy
12	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
13	1st rim	52	Efect3	11	Breezin1
14	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
15	1st rim	56	Percs1	38	CowB1
16	1st rim	56	Percs1	38	CowB1

No.82 7/8Craze

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	AcSnr2	33	Deep&Dry
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	85	AcTom2	56	DRY GM5
3	PadSong : R55 7Craze-B				
	rim	86	AcTom2	57	DRY GM4
4	PadSong : R55 7Craze-A				
	rim	88	AcTom2	58	DRY GM3
5	1st	41	AcTom2	60	DRY GM1
	rim	89	AcTom2	59	DRY GM2
6	1st	59	Cymbal	31	RideLite
	rim	51	Cymbal	47	RideBTip
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
8	fcls	44	Percs1	38	CowB1
	spls	91	AcTom1	0	NoAssign
	rim	46	HiHat	43	H OPMu
	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
9	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.83 PhatGel

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	110	SnSpctcl
	rim	34	EleSnr	112	SpiraSN
2	1st	48	EleTom	70	SpiraTM1
	rim	85	EleTom	41	HybridH
3	PadSong : R54 PhatGe2				
	rim	86	EleTom	42	HybridM
4	PadSong : R53 PhatGe1				
	rim	88	EleTom	43	HybridL
5	1st	41	AcTom2	60	DRY GM1
	rim	89	EleTom	44	HybridF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	81	CR VFX
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	44	H Opn13
9	1st	36	ElKick	50	SpiraBD
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.84 TR @ rsh!

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	51	Flam
	2nd	39	Percs1	19	Clap8
	3rd	37	EleSnr	65	HiFive
	rim	34	OtrSnr	48	RollaRuf
2	1st	48	AcTom1	67	MCA12abi
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom1	68	MCA14abi
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12

4	1st	45	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
	1st	59	Cymbal	68	TrashBEL
6	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
	1st	49	Cymbal	55	Splash 3
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	61	ChiMISiz
8	open	46	HiHat	42	Open01
	clse	42	HiHat	24	HHbrtcls
	fcls	44	HiHat	56	PDL XG2
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	Cymbal	83	RideVFX1
9	1st	33	AcKick	46	MCA20
	2nd	18	AcKick	75	RC18
	3rd	17	AcKick	46	MCA20
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Efect3	91	Vnlsn
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.85 DEJAVU??

Input	Note	Note#	Voice			
			Type	Num	Name	
1	1st	31	Efect3	17	DBflufer	
	2nd	18	EleSnr	39	DelyShot	
	rim	34	EleSnr	116	TECHSD1	
2	1st	48	Efect3	29	fantSoun	
	2nd	43	Efect3	71	Sexy	
	rim	86	Percs2	22	TablTKH	
3	1st	47	Efect3	55	No48.1	
	2nd	49	Efect3	56	No48.2	
	rim	87	Percs2	26	Tabla BL	
4	1st	45	Efect3	58	Padster	
	rim	88	Percs2	37	TablaFil	
5	1st	41	Efect3	72	Sinuses	
	rim	89	Percs2	35	TablPlay	
6	1st	53				
	2nd	56				
	3rd	58				
	4th	60				
	5th	63				
	6th	65				
	7th	63				
	8th	60				
	9th	63				
	rim	51				
7	1st	70				
	2nd	72				
	3rd	70				
	4th	68				
	5th	65				
	6th	63				
	7th	60				
	8th	63				
	9th	65				
	mute	94				
8	open	46	Percs2	49	Recoldpf	
	clse	42	Percs2	46	PandTre	
	fcls	44	Percs2	64	ChnBGRo3	
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1	
	rim	90	Percs2	47	PandTre2	
	9	1st	33	Efect3	7	BIZBASS
	10	1st	36	AcKick	33	GMH
	11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
	12	1st	56	Percs1	38	CowB1

13	1st	63		26	Conga
	2nd	63	MIDI 8ch : PC56 Orch.Hit	26	Conga
	3rd	65		93	Timbal1H
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.86 AnDerd !

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Efect3	49	MultiBas
	rim	34	EleSnr	52	Enotype
2	1st	48	Efect3	69	Scream
	rim	86	EleTom	32	E Tom5
3	1st	94	Voice	40	Count 1
	2nd	93	Voice	60	Count E
	3rd	92	Voice	57	Count An
	4th	91	Voice	59	Count Da
4	rim	87	EleTom	34	E Tom3
	1st	45	Efect3	41	IDbright
5	rim	88	EleTom	35	E Tom2
	1st	43	Efect3	67	Running
6	rim	89	EleTom	36	E Tom1
	1st	59	Cymbal	46	RideB20K
7	rim	51	Cymbal	31	RideLite
	1st	49	Voice	36	Splash
	mute	94	Voice	40	Count 1
8	rim	57	Voice	39	WaterCy
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	Percs1	1	AgogoCh
	spls	82	Percs1	71	Shake1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
10	1st	33	Efect3	6	BixBeadz
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	EleTom	50	Distrt M
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	63	China XG
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Voice	57	Count An
17	1st	93	Voice	60	Count E

No.87 bontibon

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	10	AnalogH1
	rim	34	EleSnr	36	Dance06
2	1st	48	EleTom	56	ETMooRXL
	rim	86	EleTom	45	ElectrcH
3	1st	47	EleTom	55	ETMooRL
	rim	87	EleTom	46	ElectrcM
4	1st	45	Loop	55	Lowdown
	rim	88	EleTom	47	ElectrcL
5	1st	43	Loop	57	LPloop2
	rim	89	EleTom	48	ElectrcF
6	1st	59	Percs2	48	RecoReco
	rim	51	Percs1	69	Scrach
7	1st	49	Cymbal	46	RideB20K
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	79	TEKH2
	clse	42	HiHat	74	HatPin
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	Percs1	78	SurdoLo
9	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	1st	33	ElKick	25	DlayBDlo
10	2nd	19	Efect3	86	Tweeters
	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	56	RepnqKet
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.88 WAZA

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge	38	AcSnr1	24	DW1355AL
		37	AcSnr1	110	Amb 01
2	Pad song : R59 Waza1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	Pad song : R59 Waza2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	Pad song : R60 Waza3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st	44	HiHat	55	PDL XG1
	2nd	127	EleTom	0	NoAssign
	3rd	36	AcKick	13	BDbonzo2
	4th	125	Efect3	0	NoAssign
	rim	41	AcTom1	24	DryMPL16
6	1st	59	Cymbal	45	SizzRide
	rim	51	Cymbal	21	FlatTopB
7	1st	49	Cymbal	1	BriteCrs
	rim	52	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	36	Open02
	clse	42	HiHat	4	Close04
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	67	FTspIRK2
	rim	90	HiHat	36	Open02
9	1st	36	AcKick	13	BDbonzo2
10	1st	53	Cymbal	47	RideBTip
11	1st	53	Cymbal	47	RideBTip
12	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
13	1st	55	Cymbal	82	RideVFDy
14	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
15	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
16	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16

No.89 zEn

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge	38	AcSnr2	43	Jelyrim
		37	AcSnr1	110	Amb 01
2	Pad song : R61 zEn1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	Pad song : R62 zEn2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	Pad song : R63 zEn3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st	40	AcSnr1	35	lightSD
	rim	41	AcTom1	24	DryMPL16
6	1st	52	Cymbal	62	China
	rim	49	Cymbal	1	BriteCrs
7	1st	49	Cymbal	1	BriteCrs
	rim	52	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	36	Open02
	clse	42	HiHat	25	HHcl2Xfd
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	67	FTspIRK2
	rim	90	HiHat	36	Open02
9	1st	36	AcKick	18	Bdvman
10	1st	53	Cymbal	34	Rider 3
11	1st	53	Cymbal	34	Rider 3
12	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
13	1st	55	Cymbal	66	MinChina
14	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
15	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
16	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16

No.90 Mistery

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	Efect2	82	FRAG05
		34	Efect2	1	JNGLSN1
2	Pad song : R64 Suspens1 rim	86	Efect2	41	D&FRAG11
3	Pad song : R65 Suspens2 rim	87	Efect2	73	FRAG13
4	Pad song : R66 Suspens3 rim	88	Efect2	82	FRAG05
				93	WatrBell
5	1st rim	43	Efect3	69	WAKX PAD
		89	Efect2	69	WAKX PAD
6	1st rim	59	Cymbal	91	Ride Anl
		51	Cymbal	82	RideVFDy
7	1st mute rim	49	Cymbal	85	FXCrshEg
		94	Cymbal	54	Splash 2
8	open clse	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClsMu
9	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	35	Open01L
10	1st	33	EIKick	7	BDNIN1
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs1	50	Gong3
17	1st	93	Percs1	48	Gong1

Preset Song List

P1– P31 Demo Songs

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Horizon	59	VersaKIT
2	Robin's7	61	MixedMtr
3	Crimson	62	AZSunset
4	RokChick	21	ROCK 1
5	AOR	5	MCA Clea
6	Vbop2001	57	VariGrvr
7	With You	64	StarLite
8	BaconBlis	22	ROCK 2
9	Rock Inn	52	MPL Rock
10	UnionSQ	58	XTNatrL'
11	B to B	31	Elec.Ave
12	Jemseg	63	3forMe
13	Latiniq	11	BEECH
14	Antenna	43	PBworld2
15	Funct U	13	Acoustic
16	Fastlane	60	LAFwy
17	Mestizo	12	GM std1
18	Ritual	43	PBworld2
19	tribe	42	PBworld1
20	Vee Bop	51	Be-Bop
21	ZarousDB	78	AmbiEfx
22	BigDadd	12	GM std1
23	Muses	12	GM std1
24	KitDemo1	8	RC PIN
		34	ANALOG 2
		2	MC Clear
		1	MAPLE
		5	MCA Clea
		11	BEECH
25	KitDemo2	21	ROCK 1
		22	ROCK 2
		23	ROCK 3
		26	POWER 1
		29	POWER 4
		30	ELECTRIC
26	KitDemo3	9	RC Reglr
		10	RC Jazz
27	KitDemo4	3	MC Reglr
		50	Studio
28	KitDemo5	7	RC clear
29	KitDemo6	86	AnDerd!
		84	TR@→→sH!
		87	bontibon
		85	DEJAVU??
		88	WAZA
		89	zEn
30	KitDemo7	70	FX-UL8R!
		73	Live'D&B
		74	VFX/NYC1
		75	VFX/NYC2
		77	Portzhed
31	KitDemo8	79	HouseJaz
		80	DanzFlor
		81	BigBeatz
		82	7/8Craze
		83	PhatGel

*P24 to P31 are provided for introducing drum kits. Songs except for P28 use multiple drum kits (Kits are switched automatically during playback).

Practice Songs from Q1– Q67 Various Genres

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Samba 1	12	GM std 1
2	Samba 2	12	GM std 1
3	8beat 1	12	GM std 1
4	8beat 2	12	GM std 1
5	16 beat	12	GM std 1
6	HdRck 1	24	GM Rock
7	HdRck 2	24	GM Rock
8	HdRck 3	24	GM Rock
9	HdRck 4	24	GM Rock
10	SlowRock	12	GM std 1
11	Ballad1	12	GM std 1
12	Ballad2	12	GM std 1
13	Ballad3	12	GM std 1
14	Ballad4	55	GM Jazz
15	Ballad5	35	GM Analg
16	Ballad6	12	GM std 1
17	Ballad7	35	GM Analg
18	Ballad8	12	GM std 1
19	RckPop1	12	GM std 1
20	RckPop2	55	GM Jazz
21	RckPop3	24	GM Rock
22	RckPop4	55	GM Jazz
23	RckPop5	18	GM Room
24	RckPop6	55	GM Jazz
25	Dance 1	33	ANALOG 1
26	Dance 2	35	GM Analg
27	Dance 3	35	GM Analg
28	Dance 4	32	GM Elec
29	Latin 1	12	GM std 1
30	Latin 2	40	LatinPer
31	Latin 3	12	GM std 1
32	Latin 4	12	GM std 1
33	Latin 5	12	GM std 1
34	Latin 6	12	GM std 1
35	Latin 7	12	GM std 1
36	Latin 8	55	GM Jazz
37	Latin 9	12	GM std 1
38	Latin10	55	GM Jazz
39	Jazz 1	55	GM Jazz
40	Jazz 2	55	GM Jazz
41	Jazz 3	12	GM std 1
42	Jazz 4	10	RC Jazz
43	Jazz 5	56	GM Brush
44	Jazz 6	10	RC Jazz
45	Jazz 7	56	GM Brush
46	R&B 1	12	GM std 1
47	R&B 2	55	GM Jazz
48	R&B 3	18	GM Room
49	R&B 4	32	GM Elec
50	R&B 5	55	GM Jazz
51	R&B 6	55	GM Jazz
52	R&B 7	12	GM std 1
53	R'n'R 1	12	GM std 1
54	R'n'R 2	12	GM std 1
55	Funk 1	12	GM std 1
56	Funk 2	12	GM std 1
57	Funk 3	12	GM std 1
58	Funk 4	12	GM std 1
59	Funk 5	12	GM std 1
60	Reggae1	18	GM Room
61	Reggae2	35	GM Analg
62	Waltz	18	GM Room
63	March	12	GM std 1
64	Shuffle1	12	GM std 1
65	Shuffle2	12	GM std 1
66	Fusion 1	12	GM std 1
67	Fusion 2	12	GM std 1

R1 – R66 Pad Songs

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Shyn1D&B	74	VFX/NYC1
2	Shyn2D&B	74	VFX/NYC1
3	Shyn3D&B	74	VFX/NYC1
4	Shyn4D&B	74	VFX/NYC1
5	Shyn5D&B	74	VFX/NYC1
6	Shyn6D&B	74	VFX/NYC1
7	DwnSideA	74	VFX/NYC1
8	DwnSideB	74	VFX/NYC1
9	DwnSideC	74	VFX/NYC1
10	Beyond A	75	VFX/NYC2
11	Beyond B	75	VFX/NYC2
12	Beyond C	75	VFX/NYC2
13	Beyond D	75	VFX/NYC2
14	Beyond E	75	VFX/NYC2
15	Beyond F	75	VFX/NYC2
16	Beyond G	75	VFX/NYC2
17	Beyond H	75	VFX/NYC2
18	Hrdcor1	76	FutrKIT1
19	Hrdcor2	76	FutrKIT1
20	Hrdcor3	76	FutrKIT1
21	Hrdcor4	76	FutrKIT1
22	Hrdcor5	76	FutrKIT1
23	Hrdcor6	76	FutrKIT1
24	Hrdcor7	76	FutrKIT1
25	Hrdcor8	76	FutrKIT1
26	Hrdcor9	76	FutrKIT1
27	Hrdcor10	76	FutrKIT1
28	Hrdcor11	76	FutrKIT1
29	Hrdcor12	76	FutrKIT1
30	Electro1	76	FutrKIT1
31	Electro2	76	FutrKIT1
32	Electro3	76	FutrKIT1
33	Electro4	76	FutrKIT1
34	Electro5	76	FutrKIT1
35	D&Bfill1	76	FutrKIT1
36	D&Bfill2	76	FutrKIT1
37	D&Bintro	76	FutrKIT1
38	D&BgrvA	76	FutrKIT1
39	D&Bbridg	76	FutrKIT1
40	TripHop1	77	Portzhed
41	TripHop2	77	Portzhed
42	TripHop3	77	Portzhed
43	TripHop4	77	Portzhed
44	TekHous1	77	Portzhed
45	TekHous2	77	Portzhed
46	TekHous3	77	Portzhed
47	HJ_Piano	79	HouseJaz
48	HJ_Synth	79	HouseJaz
49	HJ_Bass	79	HouseJaz
50	DanzIt-A	80	DanzFlor
51	DanzIt-B	80	DanzFlor
52	DanzIt-C	80	DanzFlor
53	PhatGel	83	PhatGel
54	PhatGel2	83	PhatGel
55	7Craze-A	82	7/8Craze
56	7Craze-B	82	7/8Craze
57	MIAMINO	71	MIAMINO
58	Waza1	88	WAZA
59	Waza2	88	WAZA
60	Waza3	88	WAZA
61	zEn1	89	zEn
62	zEn2	89	zEn
63	zEn3	89	zEn
64	Suspens1	90	Mystery
65	Suspens2	90	Mystery
66	Suspens3	90	Mystery

Effect Parameter List

System Reverb

HALL1,2,ROOM1,2,3,STAGE1,2,PLATE,WHITEROOM,
TUNNEL,CANYON,BASEMENT

Parameter	Value
Time	0.3– 30
Diffusion	0– 10
InitDlay	0.1– 99.3
RevDlay	0.1– 99.3
HPF	thru,22– 8.0k
LPF	1k– 18k,thru
ErBalance	1– 127
FBLevel	-63– 63
Pan	L64– C– R63
RevRetrn	0– 127

HALL1,2,ROOM1,2,3,STAGE1,2,PLATE

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Time	0.3 – 30	
Diffusion	0 – 10	
InitDlay	0.1 – 99.3	
LPF	1k – 18k,thru	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

System Chorus

CHORUS1,2,3,4,CELESTE1,2,3,4,FLANGER1,2,3,

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
FBLevel	-63 – +63
DlayOfst	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

DelayLCR

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 742.9	
RchDlay	0.1 – 742.9	
CchDlay	0.1 – 742.9	
FBDlay	0.1 – 742.9	
FBLevel	-63 – 63	
HiDamp	0.1 – 1.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

SYMPHONIC

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
DlayOfst	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

DelayLR

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 742.9	
RchDlay	0.1 – 742.9	
FBDlay1	0.1 – 742.9	
FBDlay2	0.1 – 742.9	
FBLevel	-63 – 63	
HiDamp	0.1 – 1.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

ENSEMBLE

Parameter	Value
Detune	-50 – +50
LchDlay	0.0 – 50.0
RchDlay	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

PHASER

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
FBLevel	-63 – +63
PhseOfst	0 – 127
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

Insertion Effects

Parameters marked with a ● in the "Control" column can be control using the DTXTREME's MIDI EG function and external MIDI controllers.

THRU

Parameter	Value
RevSend	0 – 127
ChoSend	0 – 127

ECHO

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 371.4	
RchDlay	0.1 – 371.4	
L_FBLvl	-63 – 63	
R_FBLvl	-63 – 63	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

CrossDelay

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
L→R Delay	0.1 – 371.4	
R→L Delay	0.1 – 371.4	
FBLevel	-63 – 63	
Input	L,R,L&R	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

KARAOKE1,2,3

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
DelayTm	0 – 127	
FBLevel	-63 – 63	
HPF	thru,22 – 8.0k	
LPF	1k – 18k,thru	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

CHORUS1,2,3,4,CELESTE1,2,3,4,FLANGER1,2,3

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
FBLevel	-63 – +63	
DelayOfst	0.0 – 50.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

SYMPHONIC

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
DelayOfst	0.0 – 50.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

ENSEMBLE

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Detune	-50 – +50	
LchDelay	0.0 – 50.0	
RchDelay	0.0 – 50.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

ROTARY

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

TREMOLO

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
AMDepth	0 – 127	
PMDepth	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

AUTOPAN

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
L/RDpth	0 – 127	
F/RDpth	0 – 127	
PanDir	L<>R,L->R,L<-R,Lturn,Rturn,L/R	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

PHASER

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
PhaseOfst	0 – 127	
FBLevel	-63 – 63	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

DISTORTION,OVERDRIVE

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Drive	0 – 127	
LPF	1.0k – 18k,thru	
OutLevel	0 – 127	
Edge	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

AMPSIM

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	
Drive	0 – 127	●
Amp	0,1,2,3	
LPF	1.0k – 18k,thru	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

3BandEQ

Parameter	Value	Control
LoFreq	50 – 2.0k	
LoGain	-12 – +12	●
MidFreq	100 – 10k	
MidWidth	10 – 120	
MidGain	-12 – +12	
HiFreq	500 – 16k	
HiGain	-12 – +12	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND46	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

2BandEQ

Parameter	Value	Control
LoFreq	32 – 2.0k	
LoGain	-12 – +12	●
HiFreq	500 – 16k	
HiGain	-12 – +12	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

FILTER

Parameter	Value	Control
LPFFreq	thru,22 – 18k,thru	●
LPFQ	0.0 – 12.0	
HPFFreq	thru,22 – 18k,thru	
HPFQ	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

AUTOWAH

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	●
CtofOfst	0 – 127	
Q	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

TOUCHWAH1,2

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	
Sens	0 – 127	●
CtofOfst	0 – 127	
Q	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

ENHANCER

Parameter	Value	Control
HPF	500 – 16k	
Drive	0 – 127	●
MixLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

COMP

Parameter	Value	Control
Attack	1 – 40	
Release	10 – 680	
Threshld	-48 – -6	●
Ratio	1.0 – 20.0	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

NOISEGATE

Parameter	Value	Control
Attack	1 – 40	
Release	10 – 680	
Threshld	-48 – -6	●
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

Effect Parameter Description

LCD	Parameter name	Effect types in which the parameter exists	Explanation of parameter
AMDepth	AM Depth	TREMOLO	Depth of volume modulation
Amp	AMP Type	AMPSIM	Select the type of amp to be simulated
Attack	Attack	COMP NOISEGATE	Time until the compressor effect begins to apply Time until the gate begins to open
CchDelay	Cch Delay	DelayLCR	Length of the center channel delay
ChoSend	Chorus Send	All types	Send level of insertion effect output to system chorus effect
ChoRetrn	Chorus Return	System Chorus only	Return level of system chorus effect
CtofOfst	Cutoff Frequency Offset	WAH type	Frequency offset value that will control the wah filter
Depth	LFO Depth	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC ROTARY PHASER AUTOWAH	Depth of delay modulation Depth of modulation caused by speaker rotation Depth of phase modulation Depth at which the wah filter will be controlled
Detune	Detune	ENSEMBLE	Amount of pitch shift
DelayOfst	Delay Offset	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC	Offset value of delay modulation
DelayTm	Delay Time	KARAOKE type	Spacing of reflections for karaoke echo
Diffusion	Diffusion	REVERB type, PHASER	Control the spaciousness
Drive	Drive	DISTORTION type ENHANCER	Depth of distortion Depth at which the excite is applied
Dry/Wet	Dry/Wet	All types	Balance between dry sound and effect sound
Edge	Edge	DISTORTION,OVERDRIVE	Curve of distortion characteristics (sharp(127) distorts suddenly, mild(0) distorts gradually)
F/RDpth	F/R Depth	AUTOPAN	Depth of front/back panning (valid when PAN Direction=Lturn,Rturn)
FBDlay	Feedback Delay	DelayLCR	Length of feedback delay
FBDlay1	Feedback Delay1	DelayLR	Length of feedback delay 1
FBDlay2	Feedback Delay2	DelayLR	Length of feedback delay 2
FBLevel	Feedback Level	System Reverb only DelayLCR,DelayLR,CrossDelay KARAOKE type CHORUS type, FLANGER type PHASER	Feedback amount of initial delay Feedback amount Setting for repeated reflections Level at which delay output is again returned to the input (negative values invert the phase) Level at which phaser output is again returned to the input (negative values insert the phase)
ErBalance	Er/Rev Balance	REVERB type	Level balance between the early reflections and the reverberation
HiDamp	High Damp	DelayLCR,DelayLR	Attenuation of the high frequency range (lower values will cause the high range to decay more rapidly)
HiFreq	High Frequency	3BAND EQ,2BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting higher frequencies
HiGain	High Gain	3BAND EQ,2BAND EQ	Gain level for boosting or cutting higher frequencies
HPF	HPF Cutoff Frequency	REVERB type, KARAOKE type, ENHANCER	Frequency below which frequencies are cut off by high-pass filter
HPFFreq	HPF Cutoff Frequency	FILTER	Frequency below which frequencies are cut off by high-pass filter
HPRQ	HPF Q	FILTER	Q value for high-pass filter
InitDelay	Initial Delay	REVERB type	Delay time until the early reflections
Input	Input Select	CrossDelay	Input select
L/RDpth	L/R Depth	AUTOPAN	Depth of left/right panning
L→R Delay	L→R Delay	CrossDelay	Delay time from left (input) to right (output)
LchDelay	Lch Delay	DelayLCR,DelayLR,ECHO,ENSEMBLE	Length of left channel delay
L_FBLvl	Lch Feedback Level	ECHO	Amount of left channel feedback
LFO	LFO Frequency	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC ROTARY TREMOLO AUTOPAN PHASER AUTOWAH	Frequency of delay modulation Frequency at which the speaker will rotate Modulation frequency Autopan frequency Phase modulation frequency Frequency at which wah filter will be controlled
LoFreq	Low Frequency	3BAND EQ,2BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting lower frequencies
LoGain	Low Gain	3BAND EQ,2BAND EQ	Gain level for boosting or cutting lower frequencies
LPF	LPF Cutoff Frequency	REVERB type, KARAOKE type, DISTORTION type	Frequency above which frequencies are cut off by low-pass filter
LPFFreq	LPF Cutoff Frequency	FILTER	Frequency above which frequencies are cut off by low-pass filter
LPFQ	LPF Q	FILTER	Q value for low-pass filter
MidFreq	Mid Frequency	3BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting middle frequencies
MidGain	Mid Gain	3BAND EQ	Gain level for boosting or cutting middle frequencies
MidWidth	Mid Width	3BAND EQ	Bandwidth for boosting or cutting middle frequencies
MIDI Ctl#	MIDI Control Change Number	All types	Controller number used for real-time control of the effect
MIDI Sens	MIDI ControlSensitivity	All types	Seneitivity used for real-time control of the effect
MixLevel	Mix Level	ENHANCER	Level of the effect sound that is mixed into the dry sound
OutLevel	Output Level	DISTORTION type, COMP, NOISEGATE	Output level
Output	Output Select	All types	Output routing

LCD	Parameter name	Effect types in which the parameter exists	Explanation of parameter
Pan	Pan	All types	Pan of first unit
PanDir	Pan Direction	AUTOPAN	Autopan type
PhseOfst	Phase Shift Offset	PHASER	Offset value for phase modulation
PMDepth	PM Depth	TREMOLO	Depth of delay modulation
Q	Q	WAH type	bandwidth for wah filter
R→Ldlay	R→L Delay	CrossDelay	Delay time from right (input) to left (output)
Ratio	Ratio	COMP	Compression ratio of the compressor
RchDlay	Rch Delay	DelayLCR,DelayLR,ECHO,ENSEMBLE	Length of right channel delay
R_FBLvl	Rch Feedbak Level	ECHO	Amount of right channel feedback
Release	Release	COMP NOISEGATE	Time until the sound is released from the compressor effect Time until the gate closes
RevDlay	Reverb Delay	System Reverb only	Delay time between the early reflections and the reverberation
RevSend	Reverb Send	All types	send level of insertion effect output to system reverb effect
RevRetrn	Reverb Return	System Reverb only	return level of system reverb effect
Sens	Sensitive	TOUCHWAH1,2	sensitivity range of wah filter for input level
Threshld	Threshold	COMP NOISEGATE	Input level at which compression will begin Input level at which the gate will begin to open
Time	Reverb Time	REVERB type	duration of reverb effect

Supplements

REVERB type	HALL1, 2, ROOM1, 2, 3, STAGE1, 2, PLATE
DELAY type	DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDelay
KARAOKE type	KARAOKE1, 2, 3
CHORUS type	CHORUS1, 2, 3, 4, CELESTE1, 2, 3, 4
FLANGER type	FLANGER1, 2, 3
DISTORTION type	DISTORTION, OVERDRIVE, AMPSIM
WAH type	AUTOWAH, TOUCHWAH1, 2

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode	Default Messages Alterd	X X *****	3 3 X	
Note Number : True voice		0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note Off	O 9nH,v=1-127 X 9nH,v=0	O v=1-127 X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bender		X	O	7 bit resolution
Control Change	0,4,7,10,32 1,6,11,64 71,72,73 74,84,91 93,100,101	O X X X X	O O O O O	
Prog Change : True #		O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	
System : Song Pos. : Song Sel. Common : Tune		X X X	X O X	
System :Clock Real Time :Commands		O O	O O	
Aux :All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset		X X O X O X	O O O O (123-127) O X	

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid) Spain
Tel: 91-201-0700

GREECE

Philipp Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: 971-4-81-5868

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3486-0011

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Sin-
gapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205, Aus-
tralia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Guitar & Drum Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2581

