



GENERAL
MIDI

TOM1 TOM2 TOM3 TOM4 RIDE CRASH HI-HAT KICK
STANDBY CONTRAST HOST SELECT TO HOST FOOT SW HI-HAT CONTROL
ON Mac MIDI PC-1 PC-2
1 2 3 4 5 6 IN OUT THRU
INDIVIDUAL OUTPUT MIDI

DEXTREME
DRUM TRIGGER MODULE

DEXTREME

DRUM TRIGGER MODULE

Guida dell'utente — Guida di riferiment —

SHIFT

BASS DEL

OTHERS

CLICK

TAP

GROOVE CHECK

PLAY

TRIGGER

CHAIN

VOICE

SONG JOB

EFFECT

UTILITY

STORE

EXIT NO

ENTER YES

MAX

MIN

PHONES

CLICK

ACCOMP REVERB

SNARE

KICK

TOM

HI-HAT

CYMBAL

MISC

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROSEGUIRE

* Conservare le presenti precauzioni in un luogo sicuro per riferimento futuro.



AVVERTENZA

Per evitare il rischio di lesioni gravi o di morte a causa di scosse elettriche, cortocircuiti, incendi o danni di altro genere, attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito. Tali precauzioni includono quanto segue:

- Non aprire lo strumento e non tentare di rimuoverne le parti interne o di modificarle per alcun motivo. All'interno dello strumento non vi sono parti soggette a manutenzione da parte dell'utente. Nel caso di malfunzionamento dello strumento, sospendere immediatamente l'utilizzo e richiedere l'assistenza del personale autorizzato Yamaha.
- Non esporre lo strumento alla pioggia, non utilizzarlo in prossimità di acqua o in ambienti umidi e non posizionare su di esso recipienti contenenti liquidi che potrebbero entrare nelle aperture.
- Qualora il cavo dell'adattatore CA risulti consumato o danneggiato o si verifichi un'improvvisa mancanza di suono durante l'utilizzo dello strumento o nel caso in cui si noti fumo o la presenza di odori insoliti provenienti dallo strumento stesso, spegnere immediatamente l'interruttore di accensione, scollegare la spina dell'adattatore dall'alimentazione e richiedere l'assistenza del personale autorizzato Yamaha.
- Utilizzare unicamente l'adattatore specificato (PA-5C, PA-D12 o un equivalente consigliato da Yamaha). L'utilizzo di un adattatore diverso può causare danni allo strumento o provocare un surriscaldamento eccessivo.
- Rimuovere sempre la spina dall'alimentazione prima di procedere alla pulizia dello strumento. Non inserire o rimuovere mai una spina elettrica con le mani bagnate.
- Controllare periodicamente la spina elettrica e rimuovere l'eventuale polvere presente.



ATTENZIONE

Per evitare il rischio di lesioni personali all'utente, ad altre persone, danni allo strumento o ad altri beni, attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito. Tali precauzioni includono quanto segue:

- Non avvicinare il cavo dell'adattatore CA a sorgenti di calore, quali caloriferi e non piegare eccessivamente o danneggiare in alcun altro modo il cavo; non posizionare oggetti pesanti sul cavo ed evitare che il cavo possa essere calpestato o che vi si possa inciampare.
 - Quando si rimuove la spina elettrica dalla presa di alimentazione o dallo strumento, afferrare sempre la spina e non il cavo.
 - Non collegare lo strumento a una sorgente elettrica utilizzando un connettore multiplo. La mancata osservanza della suddetta precauzione può produrre una scarsa qualità sonora e causare il surriscaldamento della presa.
 - Scollegare l'adattatore CA quando non si utilizza lo strumento o durante tempeste elettromagnetiche.
 - Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnere gli interruttori di tutti i componenti. Prima di accendere gli interruttori dei componenti impostare tutti i livelli del volume sul minimo. Assicurarsi che i livelli del volume di tutti i componenti siano impostati sul minimo, quindi alzare gradualmente i volumi durante l'utilizzo fino ad ottenere il livello di volume desiderato.
 - Non esporre lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive, temperature estreme (ad esempio esposizione diretta ai raggi solari, vicino a un calorifero o all'interno di un'auto durante la giornata) per ridurre il rischio di danni al pannello esterno o ai componenti interni.
 - Non utilizzare lo strumento in prossimità di altri apparecchi elettrici, quali televisori, radio o altoparlanti che potrebbero causare interferenze in grado di incidere sul corretto funzionamento di tali apparecchiature.
 - Non sistemare lo strumento su superfici instabili dalle quali potrebbe accidentalmente cadere.
 - Prima di trasportare lo strumento, rimuovere l'adattatore e tutti gli altri cavi collegati.
 - Per la pulizia dello strumento, utilizzare un panno soffice e asciutto. Non utilizzare diluenti, solventi, detergenti o panni impregnati con prodotti chimici di alcun genere. Non appoggiare inoltre oggetti in vinile, plastica o gomma sullo strumento che potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
 - Non appoggiarsi sullo strumento e non posizionare oggetti pesanti su di esso. Non esercitare un'eccessiva pressione su pulsanti, interruttori o connettori.
 - Utilizzare unicamente il piedistallo o il rack specifico per lo strumento. Per il collegamento del piedistallo o del rack, utilizzare unicamente le viti fornite. La mancata osservanza di questa precauzione potrebbe causare danni a componenti interni o provocare la caduta dello strumento.
 - Non utilizzare lo strumento per lunghi periodi a un livello di volume eccessivo che potrebbe causare la perdita permanente dell'udito. In caso di perdita o disturbi dell'udito, consultare un medico.
- #### ■ SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA DI BACKUP
- Lo strumento contiene una batteria interna non ricaricabile che consente di memorizzare i dati interni anche quando lo strumento è spento. Quando è necessario sostituire la batteria, viene visualizzato il messaggio "Battery voltage is low" (Batteria scarica) sul display a cristalli liquidi. In questo caso, eseguire il backup dei dati utilizzando un dispositivo esterno, ad esempio il dispositivo Yamaha Midi Data Filer MDF3 basato su dischetti floppy, quindi contattare il personale di assistenza autorizzato Yamaha per richiedere la sostituzione della batteria.
 - Per evitare danni gravi, non tentare di sostituire la batteria. La sostituzione della batteria di backup deve essere in qualsiasi caso eseguita dal personale di assistenza autorizzato Yamaha.
 - Non riporre mai la batteria in luoghi facilmente accessibili a bambini che potrebbero accidentalmente inghiottirla. Se ciò dovesse accadere, consultare immediatamente un medico.
- #### ■ SALVATAGGIO DEI DATI DELL'UTENTE
- Per ridurre il rischio di perdita di dati importanti causato da possibili malfunzionamenti o errori di utilizzo dell'utente, salvare frequentemente i dati su una scheda di memoria SmartMedia.
 - Per ridurre il rischio di perdita di dati importanti causato da possibili malfunzionamenti o errori di utilizzo dell'utente, salvare tutti i dati utilizzando un dispositivo esterno, ad esempio il dispositivo Yamaha Midi Data Filer MDF3.
- Yamaha declina ogni responsabilità per danni causati da un utilizzo improprio dello strumento, da modifiche apportate allo strumento o dalla perdita o distruzione dei dati.
- Spegnere sempre lo strumento quando non viene utilizzato.

Sommario

— Guida di riferimento —

Funzioni di DTXTREME 6

Informazioni su DTXTREME	6
Struttura generale.....	6
Istruzioni di base del modulo DTXTREME	9

Modalità Drum Kit Play 11

Attivazione della modalità Drum Kit Play	11
Pagine della modalità Drum Kit Play.....	11
Esecuzione di una song	12
Registrazione di una song	18
1. Prima della registrazione	19
2. Standby della registrazione	19
3-A. Registrazione in tempo reale.....	20
3-B. Registrazione in modalità Step	21

Modalità Drum Kit Trigger Edit 25

Attivazione della modalità Drum Kit Trigger Edit	25
Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Drum Kit Trigger Edit.....	25
Funzioni in ciascuna pagina.....	26
Parametri di ingresso	26
Impostazioni controller/switch a pedale	38
Parametri comuni.....	40

Modalità Drum Kit Voice Edit 42

Attivazione della modalità Drum Kit Voice Edit	43
Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Drum Kit Voice Edit	43
Pagine di modifica	44
Parametri voce	44
Parametri MIDI.....	50

Modalità Drum Kit Effect Edit..... 52

Attivazione della modalità Drum Kit Effect Edit	52
Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Drum Kit Effect Edit	53
Pagine di modifica	53
Impostazione degli effetti	53
Unità di riverbero.....	54
Unità di chorus	55
Unità di inserimento	55
Localizer	56

Modalità Chain Play 58

Attivazione della modalità Chain Play.....	58
Configurazione e principali operazioni in modalità Chain Play	58
Selezione di un chain	58
Selezione di uno step	58
Modalità Chain Edit	59
Attivazione della modalità Chain Play	59
Configurazione e principali operazioni in modalità Chain Play	59
Pagina Chain Edit	60

Modalità Song Job 61

Attivazione della modalità Song Job.....	61
Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Song Job	61
Pagine di modifica.....	62
Modifica a livello song.....	62
Modifica a livello traccia	63
Modifica a livello misura	64
Impostazioni relative alla voce.....	68

Modalità Utility 70

Attivazione della modalità Utility	70
Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Utility.....	70
Funzioni in ciascuna pagina	71
Master EQ (Master Equalizer).....	71
TG (Tone Generator, generatore sonoro)	71
SYSTEM	72
MIDI	75
CLICK	77
SEQ (Sequencer).....	79
Card	80

Modalità Store 83

Attivazione della modalità Store	83
Procedura di salvataggio	83
Copia di un drum kit o di un chain	84

— APPENDICE —

Gestione della Memory Card (SmartMedia™*) 85

Risoluzione dei problemi 86

Messaggi di errore..... 89

Specifiche di DTXTREME 91

INDICE..... 92

DATA List 95

Funzioni di
DTXTREME

Modalità Drum
Kit Play

Modalità Drum
Kit Trigger Edit

Modalità Drum
Kit Voice Edit

Modalità Drum
Kit Effect Edit

Modalità
Chain Play

Modalità
Song Job

Modalità Utility

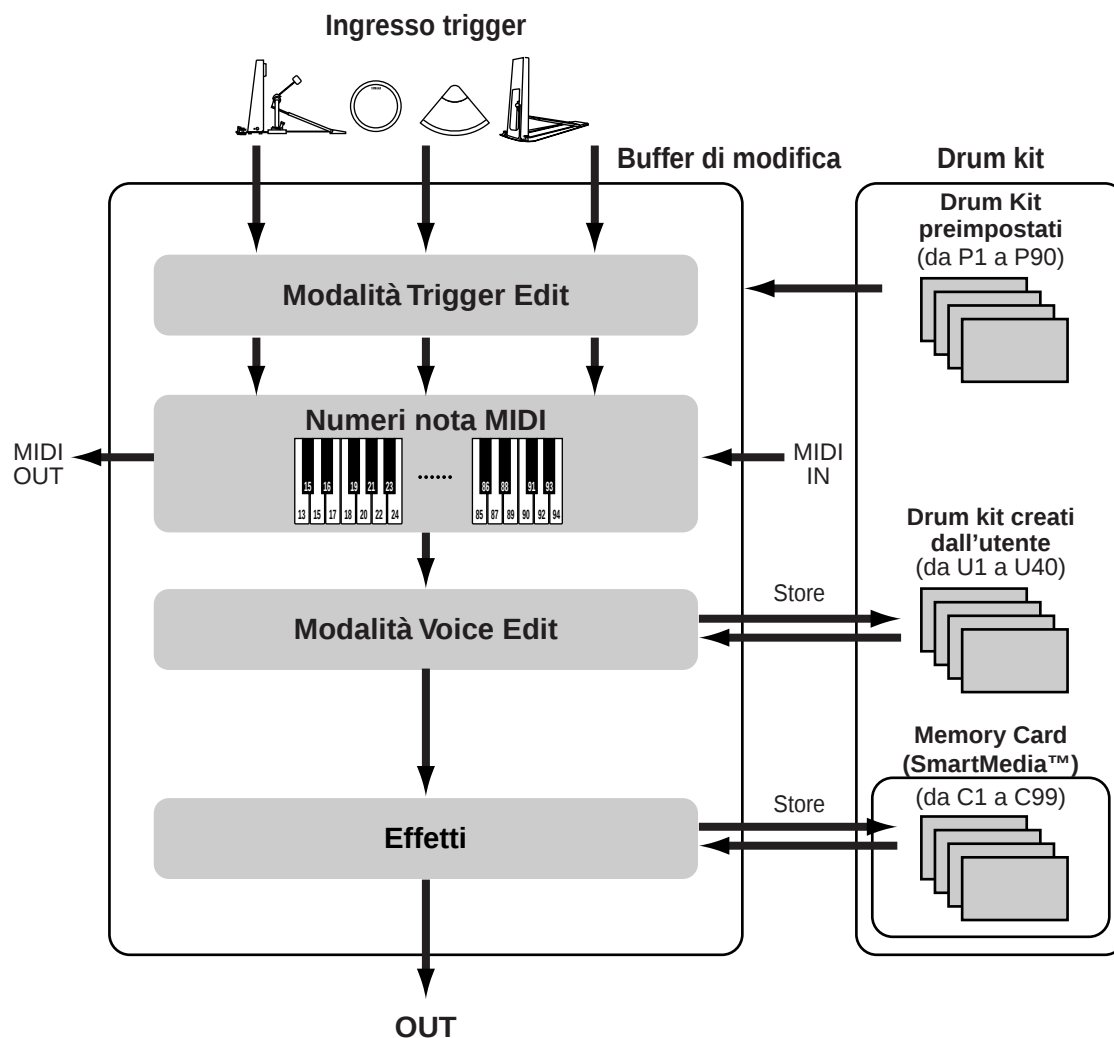
Modalità Store

APPENDICE

Funzioni di DXTREME

Informazioni su DXTREME

Struttura generale



Flusso di messaggi dal pad

I segnali del trigger inviati dai pad collegati con i jack di ingresso da 1 a 16 e dai jack HI-HAT CONTROL e FOOT SW sono gestiti in base alle impostazioni del drum kit corrente caricato nel buffer di modifica.

A ciascun ingresso trigger viene assegnato il numero corrispondente a una specifica nota MIDI; tale numero viene a sua volta assegnato una voce drum che è possibile gestire in modalità Drum Voice Edit.

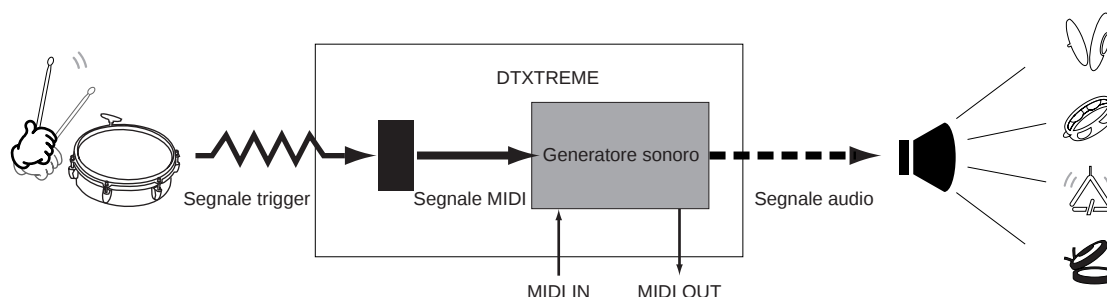
Inoltre, è possibile impostare parametri di configurazione MIDI per le voci di tastiera (tutte quelle voci che non comprendono suoni di batteria o di percussioni) utilizzate nella riproduzione di una song e così via.

È anche possibile applicare effetti di sistema (System Effects) per completare i drum kit ed effetti di inserimento (Insertion Effects) alle voci individuali.

In base a tutte queste impostazioni, la voce sarà prodotta nella sezione del generatore sonoro e il suono in uscita sarà riprodotto attraverso i jack OUTPUT e PHONES.

Trigger

Quando viene colpito un pad o un componente di una batteria con un microfono trigger o un sensore collegato, viene inviato un segnale trigger alla sezione del generatore sonoro di DTXXTREME e viene emesso il suono. Per ciascun segnale trigger possono essere emesse fino a sei voci, il che consente di emettere un accordo o una serie di suoni diversi attraverso un unico colpo sul pad. Con il trigger è anche possibile emettere note (pitch) o voci diverse ogni volta che lo stesso pad viene colpito.



Drum kit e generatore sonoro

Il drum kit è un insieme di voci di percussione (tra 1757 voci diverse) assegnate ai pad (ingressi del trigger) e regolate o modificate con impostazioni quali, ad esempio, quelle di riverbero. È possibile configurare diversi drum kit per diversi generi musicali. Un drum kit è composto, fondamentalmente, da sezioni separate per trigger, voci, effetti e impostazioni MIDI; tutti i parametri vengono mantenuti dall'ingresso trigger all'emissione della voce.

Quando si seleziona un drum kit, i dati relativi a tutti questi parametri vengono copiati nel buffer di modifica e utilizzati per le performance (vedere la figura riportata sopra).

In modalità Voice Edit, sono disponibili diversi parametri che consentono di regolare i suoni a proprio piacimento, come ad esempio i parametri per la modifica della tonalità di una voce o quelli per l'applicazione del riverbero.

Sono disponibili 90 tipi di drum kit preimpostati (da P1 a P90). È anche possibile memorizzare fino a 40 drum kit creati e modificati dall'utente (da U1 a U40). Sulla Memory Card possono essere salvati ulteriori 99 drum kit (da C1 a C99).

Con la funzione Chain, è possibile allineare una serie di drum kit diversi e richiamarli durante una performance nell'ordine stabilito. Questa funzione risulta molto utile durante le performance live.

Oltre alle voci di batteria e percussioni, in DTXTREME è anche disponibile una serie di 128 voci di tastiera che possono essere utilizzate nelle song DTXTREME come strumenti melodici o di accompagnamento.

Il generatore sonoro è un componente con polifonia a 64 voci compatibile con lo standard GM. Pertanto, può essere utilizzato per riprodurre file MIDI compatibili con lo standard GM e file MIDI creati con un sequencer esterno. Inoltre, è possibile caricare i dati della forma d'onda dalla Memory Card e riprodurli come voce della batteria.

Effetti

Gli effetti vengono utilizzati per alterare un suono. Ad esempio, è possibile rendere un suono più ampio o distorto. Gli effetti di sistema (System Effects) possono essere applicati agli interi drum kit; gli effetti di inserimento (Insertion Effects) possono essere applicati alle singole voci di batteria e percussioni. Le unità di riverbero e chorus sono disponibili tra gli effetti di sistema, mentre le unità di effetti di inserimento comprendono numerosi tipi di effetti. Tra i vari effetti, è disponibile anche il Localizer, un effetto 3D per l'ascolto in cuffia.

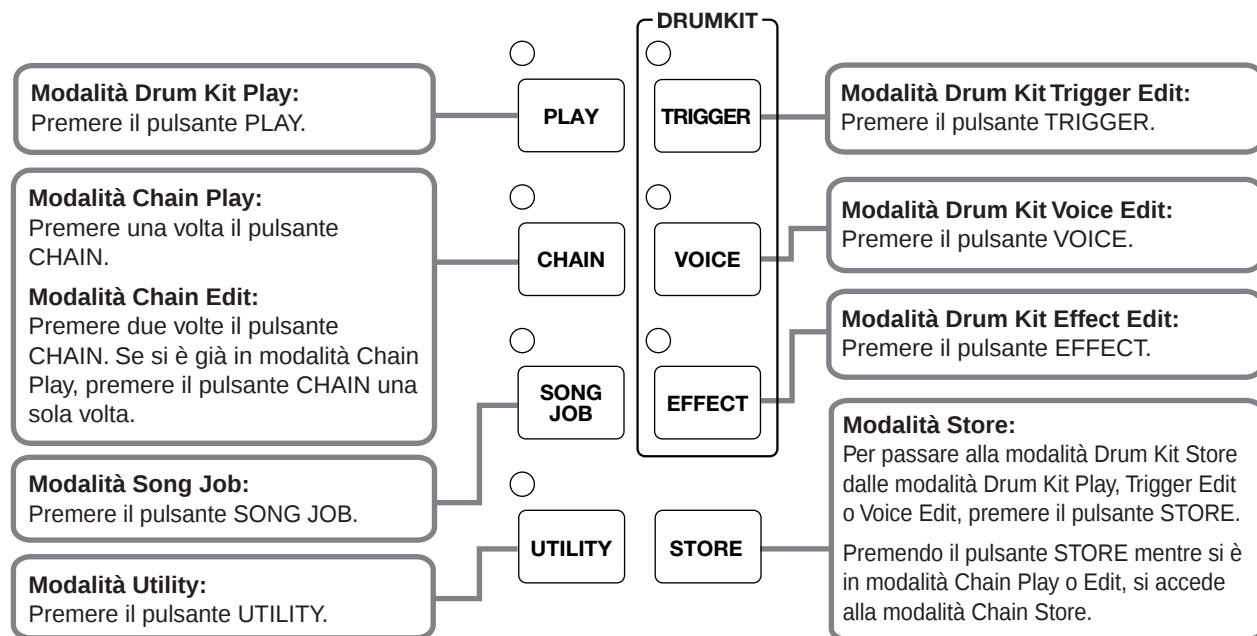
Song

Sono disponibili 164 song preimpostate (da P1 a P31, da Q1 a Q67 e da R1 a R66), che comprendono non solo voci di batteria e percussioni ma anche voci di tastiera, basso e altri suoni di accompagnamento. È possibile escludere la parte ritmica e accompagnare la riproduzione della song suonando personalmente la batteria. Si può riprodurre una song principale più da una a tre pad song contemporaneamente. Le proprie performance possono essere registrate nelle User Songs (da U1 a U32). Una song è composta da due tracce, ciascuna di 16 canali di dati MIDI. Con la funzione Step Recording e con le funzioni della modalità Song Job è possibile creare song articolate.

Istruzioni di base del modulo DTXTREME

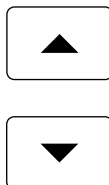
Passaggio da una modalità a un'altra

Per passare da una modalità a un'altra, utilizzare i pulsanti corrispondenti.



Pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼

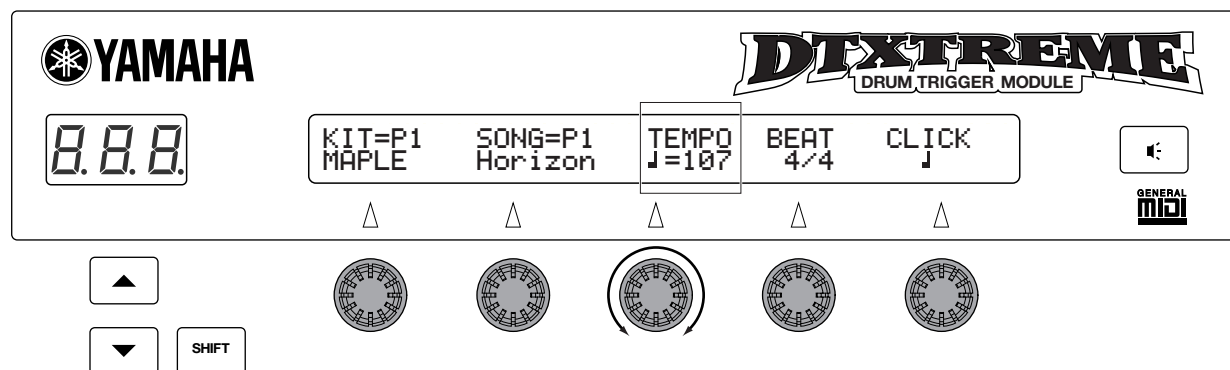
La maggior parte delle modalità è costituita da diverse pagine. Per passare da una pagina a un'altra, utilizzare i pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼. Il pulsante Pagina Su ▲ permette di passare alla pagina successiva, mentre il pulsante Pagina Giù ▼ riporta alla pagina precedente. È possibile scorrere le pagine nella modalità corrente premendo uno di questi due pulsanti.



NOTA Per passare direttamente alla prima o all'ultima pagina, utilizzare rispettivamente il pulsante Pagina Su ▲ o il pulsante Pagina Giù ▼ tenendo premuto il pulsante SHIFT.

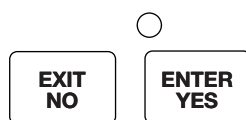
Manopole per il controllo dei dati

Il display mostra fino a cinque parametri, ciascuno dei quali può essere regolato direttamente mediante la manopola posta sotto a ciascun parametro visualizzato. Ad esempio, nel display illustrato di seguito, il tempo può essere regolato mediante la manopola sottostante al parametro TEMPO. Girare ciascuna manopola in senso orario per aumentare il valore associato e in senso antiorario per ridurlo. È possibile aumentare o ridurre ulteriormente un valore girando la manopola associata tenendo premuto il pulsante SHIFT.



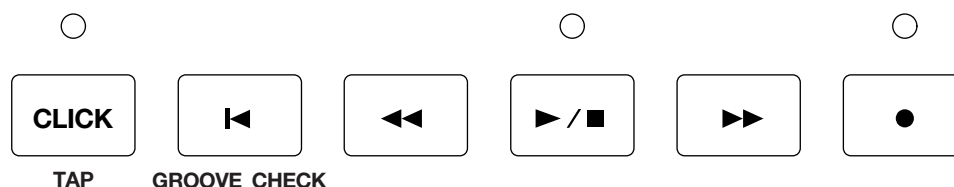
Pulsanti EXIT/NO e ENTER/YES

Premere il pulsante EXIT/NO per uscire da una modalità. In tal modo si ritornerà alla modalità Drum Kit Play. Per applicare una determinata impostazione, premere il pulsante ENTER/YES. Questi pulsanti possono essere utilizzati anche per l'esecuzione o l'annullamento di un'operazione di memorizzazione.



Pulsanti del sequencer

I pulsanti Start/Stop e Record permettono di controllare la sequenza di una song. Utilizzare il pulsante CLICK per attivare o disattivare il metronomo. Per ulteriori informazioni, consultare la pagina 13.



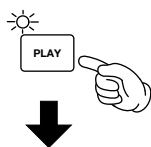
NOTA Per informazioni dettagliate sull'utilizzo degli altri controlli del pannello frontale, come il pulsante Mute e i cursori del volume, consultare la Guida dell'utente di base.

Modalità Drum Kit Play

In questa modalità, è possibile riprodurre le voci di batteria e percussioni disponibili in DTXTREME attraverso i pad collegati o attraverso una batteria con pick-up di trigger collegati. È possibile scegliere tra 90 drum kit preimpostati, 40 drum kit definiti dall'utente e 99 drum kit memorizzati sulla Memory Card (SmartMedia™). Questi kit possono anche essere utilizzati con una song preimpostata oppure è possibile registrare song contenenti le proprie performance.

Attivazione della modalità Drum Kit Play

Premere il pulsante Play per entrare in modalità Drum Kit Play. Verrà visualizzata la schermata di selezione Drum Kit/Song illustrata di seguito.



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

In modalità Drum Kit Play, il display LED indicherà il numero del drum kit corrente.

Pagine della modalità Drum Kit Play

Nella modalità Drum Kit Play sono disponibili le due pagine riportate di seguito.

- **Pagina di selezione Drum Kit/Song:** utilizzata per selezionare drum kit o song.
- **Pagina Song:** utilizzata per impostare il riascolto ripetuto di una song e per riascoltare una traccia.

Impostazioni

1. Utilizzare i pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼ per selezionare la pagina desiderata.
2. Per specificare un valore, utilizzare le manopole per il controllo dei dati associate ai parametri visualizzati.

Pagina di selezione Drum Kit/Song

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

1 KIT (Drum Kit)

Consente la selezione di un drum kit. Verranno visualizzati il nome e il numero del drum kit selezionato. I drum kit da P1 a P90 sono preimpostati, quelli da U1 a U40 possono essere creati dall'utente, mentre i drum kit da C1 a C99 sono memorizzati sulla Memory Card (SmartMedia™).

❑ **Impostazioni:** da P1 a P90, da U1 a U40, da C1 a C99

❗ **NOTA** I drum kit compresi tra C1 e C99 possono essere selezionati solo se viene inserita una Memory Card (SmartMedia™) contenente drum kit.

2 SONG

Permette di selezionare una song con cui suonare utilizzando il drum kit corrente (song principale). Verranno visualizzati il nome e il numero della song selezionata. Le song da P1 a P31 sono preimpostate, quelle da Q1 a Q67 sono song di esercitazione, le song da U1 a U32 sono definite dall'utente, mentre le song da C1 a C32 sono memorizzate sulla Memory Card (SmartMedia™).

❑ **Impostazioni:** da P1 a P31, da Q1 a Q67, da R1 a R66, da U1 a U32

❗ **NOTA** Le song comprese tra C1 e C99 possono essere selezionate solo se viene inserita una Memory Card (SmartMedia™) contenente dati song.

❗ **NOTA** DTXTREME supporta dati song salvati in file MIDI standard in formato 0.

3 TEMPO

Permette di impostare il tempo di riproduzione della song. Questa impostazione non è regolabile quando è visualizzato "ext", ad esempio quando DTXTREME è sincronizzato su un clock esterno.

❑ **Impostazioni:** 30 - 300

❗ **NOTA** La sincronizzazione esterna può essere impostata in modalità Utility (pagina 78).

4 BEAT

Permette di impostare il tempo in battute della song.

❑ **Impostazioni:** da 1/4 a 16/4, da 1/8 a 16/8, da 1/16 a 16/16

5 CLICK

Permette di regolare il tempo del metronomo.

❑ **Impostazioni:**

Per impostare il 4 BEAT a 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 o 15/8:
nota da 1/4 puntata, nota da 1/8, nota da 1/16

Per altre impostazioni del 4 BEAT:

nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

Pagina Song

Numero song	Nome song	Misura e beat correnti	Tempo corrente	Beat corrente
SONG=P1 →	Horizon	M001-01	♩=107	4/4
1	2	3		
	Tr1=play	Tr2=none		

Le funzioni riportate sono quelle effettivamente visualizzate.

1 Riproduzione ripetuta

Permette di impostare la riproduzione ripetuta di una song (la song viene eseguita ripetutamente dall'inizio alla fine).

❑ **Impostazioni:** → (riproduzione normale),
↺ (riproduzione ripetuta)

2 Riproduzione traccia 1

Permette di riprodurre o escludere la prima traccia della song. Se la traccia è vuota, verrà visualizzato il messaggio "none".

❑ **Impostazioni:** riproduzione, esclusione, nessuna traccia ("none")

3 Riproduzione traccia 2

Permette di riprodurre o escludere la seconda traccia della song. Se la traccia è vuota, verrà visualizzato il messaggio "none".

❑ **Impostazioni:** riproduzione, esclusione, nessuna traccia ("none")

Esecuzione di una song

È possibile scegliere song preimpostate, song create dall'utente e song memorizzate sulla Memory Card. Utilizzando la funzione di esclusione ("Mute") per la riproduzione con impostazioni "minus-one", è possibile aggiungere una propria traccia di batteria a una song, il che risulta di grande utilità per esercitazioni soliste o performance in "sync".

Informazioni sulle song

● Struttura della song

Una song è composta da due tracce di sequenza (Traccia 1 e 2) e da dati di intestazione.

	Dati intestazione	Dati (canali MIDI da 1 a 16)
TR1 (traccia 1)	tempo programma ecc.	~
TR2 (traccia 2)		~

I dati di intestazione all'inizio della song contengono informazioni sulla song quali il tempo, il beat, i cambiamenti di programma e il volume per ciascun canale MIDI. I dati vengono caricati automaticamente quando si seleziona una song. Ciascuna traccia di sequenza può contenere informazioni sulla performance per i canali MIDI da 1 a 16, così come per gli altri sequencer MIDI. Quando si esegue la riproduzione di una song, questi dati vengono inviati al generatore sonoro interno di DTXEXTREME, in modo che i suoni possano essere riprodotti.

● Tipi di song

In DTXEXTREME sono disponibili due tipi di song: Main Song (song principale) e Pad Song. La Main Song viene riprodotta premendo il pulsante Start/Stop del pannello frontale. Ciascuna Pad Song può essere riprodotta (in triggering) battendo sul pad corrispondente. È possibile riprodurre contemporaneamente una Main Song e un massimo di tre Pad Song. Il tipo di song può essere scelto nella pagina di selezione Drum Kit/Song (pagina 11). Assegnando una song a un pad, la song diventa Pad Song. L'assegnazione della Pad Song viene effettuata mediante il parametro TrgFunc in modalità Drum Kit Edit (pagina 29).

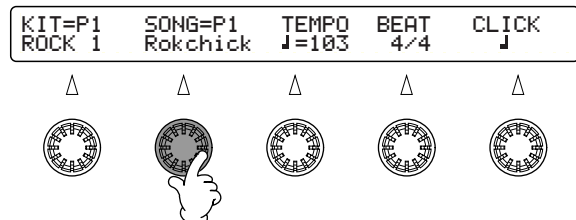
Riproduzione di una Main Song

Selezione della song

1. Premere il pulsante PLAY per entrare in modalità Drum Kit Play.

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

2. Nella pagina di selezione Drum Kit/Song, scegliere la song da riprodurre.



Se necessario, è possibile impostare il tempo, il beat e il click.

3. Premere il pulsante Pagina Giù ▼ per aprire la pagina Song e selezionare il metodo di riproduzione e le tracce da riprodurre.

SONG=P1	Rokchick M001-01		♩=103	4/4
1→1	Tr1=play	Tr2=none		

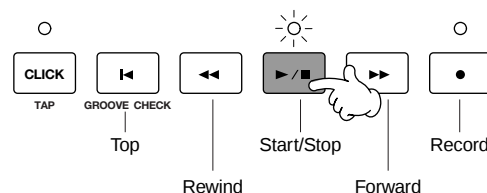
Metodo di esecuzione
Traccia 1
Traccia 2

NOTA Per ulteriori informazioni sulla pagina di selezione Drum Kit/Song e sulla pagina Song, vedere a pagina 11.

Riproduzione di una song

1. Premere il pulsante Start/Stop per iniziare la riproduzione di una song.

Durante la riproduzione, il LED sopra il pulsante Start/Stop lampeggia, emettendo una luce di colore verde, al tempo corrente.



NOTA La misura e il beat correnti sono visualizzati alla pagina Song.

2. Premere nuovamente il pulsante Start/Stop per interrompere la riproduzione della song. Il LED sopra il pulsante si spegnerà.

Premendo ulteriormente il pulsante Start/Stop, la riproduzione riprende dal punto in cui è stata interrotta.

Pulsanti Forward, Rewind e Top

Dopo l'interruzione della riproduzione di una song, è possibile utilizzare il pulsante Forward o il pulsante Rewind per selezionare la misura da cui si intende riprendere la riproduzione. Ogni volta che uno di questi pulsanti viene premuto, il punto di riproduzione (numero di misura) viene spostato di una misura. Alla pagina Song, è possibile controllare il contatore di misure e il beat. Inoltre, dopo aver interrotto la riproduzione di una song, è possibile premere il pulsante Top per spostare il punto di riproduzione all'inizio della song.

Misura				
SONG=P1	SongName	M001-01	♩=120	4/4
1→1	Tr1=play	Tr2=none		

Riproduzione di una Pad Song

Per riprodurre una Pad Song, battere sul pad assegnato alla Pad Song. La riproduzione dipenderà dalle impostazioni della modalità di riproduzione specificate per il pad. I tre tipi di modalità di riproduzione disponibili sono elencati di seguito. È possibile impostare la modalità mediante il parametro TrgFunc in modalità Drum Kit Trigger Edit (pagina 29).

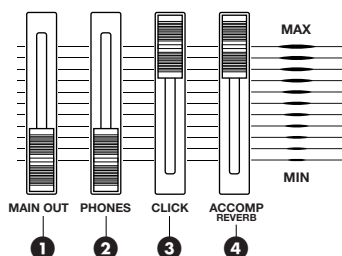
play: la riproduzione inizierà quando verrà colpito un pad e potrà essere interrotta battendo nuovamente sullo stesso pad. Battendo ulteriormente sul pad, la riproduzione riprenderà dall'inizio della song.

chase: battendo su un pad, verrà riprodotta una sola misura. Battendo nuovamente sul pad durante la riproduzione, verrà riprodotta la misura successiva.

cutoff: modalità utile per controllare più Pad Song battendo sul pad una sola volta. Con questa impostazione, se un'altra Pad Song è in triggering, la riproduzione della Pad Song verrà interrotta. Per interrompere la Pad Song con questa impostazione (senza il triggering di un'altra Pad Song), è sufficiente colpire il pad associato.

Regolazione del volume

Per controllare il volume, utilizzare l'insieme di cursori sul pannello frontale.



1 Cursore MAIN OUT:

permette di controllare il volume globale di DXTREME (jack OUTPUT L/R).

2 Cursore PHONES:

permette di controllare il volume delle cuffie (jack PHONES).

3 Cursore CLICK:

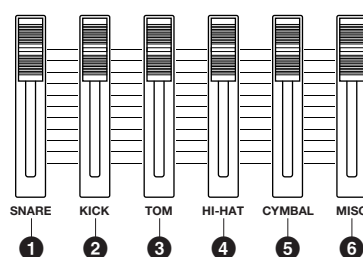
permette di controllare il volume del click del metronomo.

4 Cursore ACCOMP:

permette di controllare il volume delle parti di una song (diverse dal canale MIDI 10). Quando si esegue un drum kit accompagnando la riproduzione di una song, è possibile utilizzare questo cursore per controllare il volume globale delle parti di accompagnamento.

Regolazione del volume dei singoli suoni di batteria e percussioni

È possibile regolare il volume dei singoli suoni di batteria e percussioni, quali i suoni di rullante, cassa, tom, hi-hat, piatti e così via. Questa funzione è molto utile durante le performance live o durante la registrazione.



1 Cursore SNARE:

permette di controllare il volume del rullante.

2 Cursore KICK:

permette di controllare il volume della grancassa a pedale.

3 Cursore TOM:

permette di controllare il volume dei tom.

4 Cursore HI-HAT:

permette di controllare il volume degli hi-hat.

5 Cursore CYMBAL:

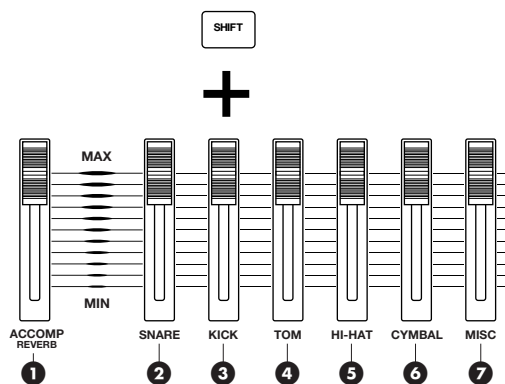
permette di controllare il volume dei piatti.

6 Cursore MISC:

permette di controllare il volume globale degli altri suoni di batteria e percussioni, diversi da quelli elencati sopra.

Controllo del riverbero

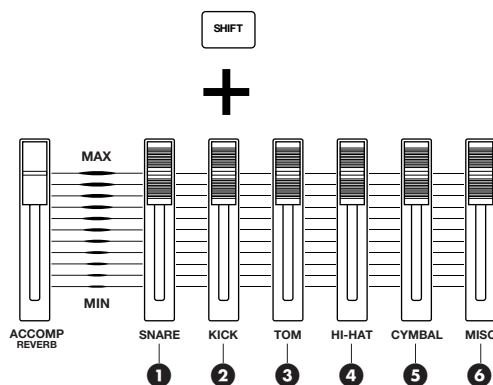
È possibile controllare la quantità di riverbero (effetto di sistema) applicata a un suono della batteria, spostando il cursore di volume corrispondente tenendo premuto il pulsante SHIFT. Per controllare il riverbero, è necessario aver prima posizionato i cursori al livello massimo, alla pagina [UT 4] in modalità Utility (pagina 72). Per ulteriori informazioni sui tipi di riverbero e sulle relative impostazioni, vedere a pagina 54.



- 1 Pulsante SHIFT + cursore ACCOMP/REVERB:** permette di controllare il livello di ritorno principale dell'effetto di riverbero. Spostare questo cursore verso l'alto per ottenere il livello di ritorno impostato con il parametro RevRetrn alla pagina [Reverb] in modalità Drum Kit Effect Edit (pagina 54).
- 2 Pulsante SHIFT + cursore SNARE:** permette di controllare il livello di riverbero sul rullante.
- 3 Pulsante SHIFT + cursore KICK:** permette di controllare il livello di riverbero sulla grancassa a pedale.
- 4 Pulsante SHIFT + cursore TOM:** permette di controllare il livello di riverbero sui tom.
- 5 Pulsante SHIFT + cursore HI-HAT:** permette di controllare il livello di riverbero sugli hi-hat.
- 6 Pulsante SHIFT + cursore CYMBAL:** permette di controllare il livello di riverbero sui piatti.
- 7 Pulsante SHIFT + cursore MISC:** permette di controllare il livello di riverbero generale sugli altri suoni di batteria e percussioni, diversi da quelli elencati sopra.

Controllo delle uscite singole da 1 a 6

È possibile controllare il livello di singoli suoni di batteria emessi attraverso le uscite singole comprese tra 1 e 6, spostando il cursore di volume corrispondente e tenendo premuto il pulsante SHIFT. Per poter controllare i livelli delle uscite singole, è necessario aver impostato prima i cursori al livello massimo alla pagina [UT 4] in modalità Utility (pagina 72). L'assegnazione di ciascuna voce di batteria o percussioni a una delle uscite singole può essere effettuata alla pagina [VOICE6] in modalità Drum Kit Voice Edit (pagina 48).



- 1 Pulsante SHIFT + cursore SNARE:** permette di controllare il livello dell'uscita singola 1.
- 2 Pulsante SHIFT + cursore KICK:** permette di controllare il livello dell'uscita singola 2.
- 3 Pulsante SHIFT + cursore TOM:** permette di controllare il livello dell'uscita singola 3.
- 4 Pulsante SHIFT + cursore HI-HAT:** permette di controllare il livello dell'uscita singola 4.
- 5 Pulsante SHIFT + cursore CYMBAL:** permette di controllare il livello dell'uscita singola 5.
- 6 Pulsante SHIFT + cursore MISC:** permette di controllare il livello dell'uscita singola 6.

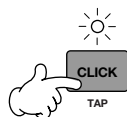
Informazioni sul tempo

A ciascuna song preimpostata è assegnato un tempo iniziale adeguato. È possibile modificare temporaneamente il tempo iniziale assegnato a queste song (pagina 11). Tuttavia, a ogni nuova riproduzione dall'inizio della song oppure ogni volta che se si seleziona una song diversa, sarà ripristinato il tempo di base preimpostato. È possibile impostare un tempo diverso disattivando il tempo preimpostato della song (pagina 79).

Click (metronomo)

Indipendentemente dalla riproduzione o dall'interruzione di una song, è possibile attivare il click del metronomo premendo il pulsante CLICK.

1. Premere il pulsante CLICK per avviare la riproduzione del click al tempo corrente della song. Il LED sopra al pulsante lampeggerà a tempo.



Spia lampeggiante di colore rosso alla prima battuta della misura
Spia lampeggiante di colore verde alle rimanenti battute della misura

2. Premere nuovamente il pulsante CLICK per interrompere il click del metronomo.

NOTA Se si preme il pulsante CLICK durante la riproduzione della song, il suono del click sarà riprodotto a tempo con la song.

Regolazione del volume del click

Per regolare il volume del click, è possibile utilizzare il cursore CLICK. Vedere pagina 14.

Regolazione del tempo del click

Indipendentemente dalla riproduzione o dall'interruzione di una song, è possibile modificare il tempo del click del metronomo regolando il tempo corrente. Vedere pagina 11.

Impostazione del beat del click

Indipendentemente dalla riproduzione o dall'interruzione di una song, è possibile modificare il beat (tempo in battute) del click del metronomo. Vedere pagina 12.

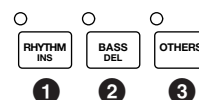
Impostazione della durata del click

Indipendentemente dalla riproduzione o dall'interruzione di una song, è possibile modificare il beat del click del metronomo. Vedere pagina 12.

NOTA È possibile modificare le impostazioni del suono del click e dell'uscita del metronomo alla pagina [UT 13] in modalità Utility (pagina 77).

Esclusione di parti di una song

Per attivare o disattivare la riproduzione di parti ritmiche, di basso o di accompagnamento, utilizzare i pulsanti Mute sul pannello frontale. Ad esempio, è possibile escludere la parte ritmica di una song e suonarla personalmente sui pad oppure suonare solo in accompagnamento alle parti di basso. Se il LED posto sopra uno dei seguenti pulsanti è acceso, ciò indica che la parte corrispondente è in esecuzione. Se il LED è spento, la parte corrispondente è esclusa. Premere ciascun pulsante per attivare o disattivare l'esclusione.

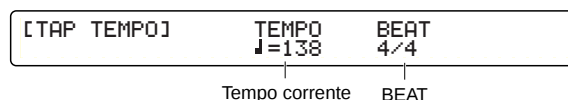
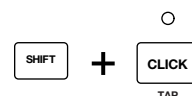


- 1 **Pulsante RHYTHM:** permette di attivare o disattivare l'esclusione della parte ritmica. In particolare, vengono esclusi il canale 10 dell'ingresso MIDI e la traccia 1 della song. La disattivazione non influisce sulla riproduzione della traccia 2.
- 2 **Pulsante BASS:** permette di attivare o disattivare l'esclusione della parte di basso. In particolare, vengono esclusi il canale 3 dell'ingresso MIDI e le tracce 1 e 2 della song.
- 3 **Pulsante OTHERS:** permette di attivare o disattivare l'esclusione delle altre parti, diverse dalla parte ritmica e dalla parte di basso. In particolare, vengono esclusi i canali MIDI 1 e 2, da 4 a 9 e da 11 a 16 dai segnali MIDI in ingresso e le tracce 1 e 2 della song.

Tap Tempo

È possibile impostare il tempo in base agli intervalli tra cui i pad vengono colpiti oppure in base alla cadenza con cui viene premuto il pulsante Sound.

1. Entrare in modalità Tap Tempo premendo il pulsante TAP (CLICK) tenendo premuto il pulsante SHIFT.



Nella modalità Tap Tempo, il LED indica il tempo corrente.

2. Utilizzare la manopola di controllo dei dati posta sotto il parametro BEAT per impostare il beat.

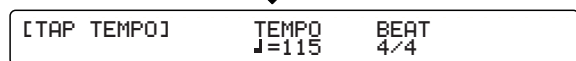
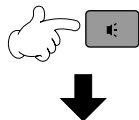
❑ **Impostazioni:** 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

3. Battere su un pad oppure premere il pulsante Sound a intervalli regolari. Ad esempio, per impostare il tap tempo a 4/4, colpire il pad con cadenza 1, 2, 3, 4 e 1 (prima battuta della misura successiva).

Il tempo viene impostato automaticamente in base alla cadenza con cui è stato colpito il pad. Il LED si illumina e il tempo viene visualizzato nella schermata principale. Nella schermata principale, il parametro relativo al tempo lampeggia.

Per impostare il tempo a 3/4, colpire il pad con cadenza 1, 2, 3 e 1 (prima battuta della misura successiva). Se si continua a suonare, il tempo sarà aggiornato all'inizio della misura successiva. Nel caso dei 4/4, il tempo viene calcolato ogni quattro battute.

Se il pad non viene colpito o pulsante Sound non viene premuto per un certo intervallo di tempo, il tempo viene azzerato.



❑ **Valori di tempo riconosciuti:** 30 - 300

❗ **NOTA** Per impostare il tempo è anche possibile utilizzare la manopola di controllo dei dati posta sotto il parametro TEMPO.

4. Premere il pulsante ENTER/YES per applicare il tempo calcolato. L'indicatore del tempo non lampeggerà più e rimarrà acceso.
5. Premere il pulsante EXIT/NO per uscire dalla modalità Tap Tempo e ritornare alla modalità Drum Kit Play.

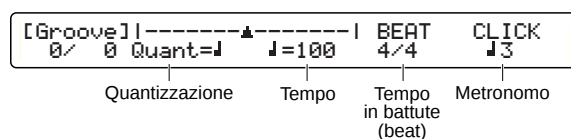
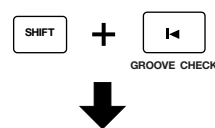
❗ **NOTA** La funzione Tap Tempo non può essere utilizzata durante la registrazione o nella fase di standby della registrazione.

Groove Check

Quando si suonano i pad o la batteria in accompagnamento a una song o con un click in sottofondo, è possibile controllare se si sta tenendo il tempo. Impostare la lunghezza della nota. La lunghezza specificata rappresenterà il valore in base al quale sarà misurata l'accuratezza della performance in termini di tempo. Il livello di accuratezza potrà essere calcolato su 1/96 di una nota da 1/4.

❗ **NOTA** La funzione Groove Check può essere utilizzata solo durante l'esecuzione di una song o del click.

1. Entrare in modalità Groove Check premendo il pulsante Groove Check tenendo premuto il pulsante SHIFT.



2. Impostare il livello di quantizzazione della nota. Il tempo di Groove Check sarà calcolato in base alla lunghezza della nota specificata.

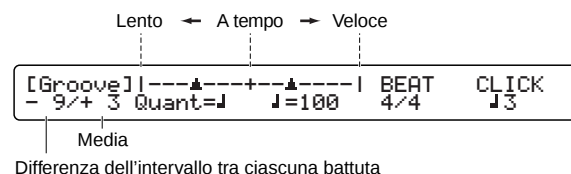
❑ **Impostazioni:** per impostare il BEAT a 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 o 15/8: nota da 1/4 puntata, nota da 1/8, nota da 1/16

❑ **Per altre impostazioni del BEAT:** nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

3. Se necessario, è possibile impostare il tempo, il beat e il click.

❑ **Impostazioni:** stesse impostazioni riportate alla pagina Drum Kit/Song. Vedere pagina 11.

4. Suonare i pad o la batteria a tempo con la song. Le differenze di lunghezza degli intervalli prodotti ogni volta che si batte sul pad o sulla batteria vengono visualizzate come valore numerico e riportate in un grafico.



Differenza dell'intervallo tra ciascuna

battuta: la differenza di precisione con cui viene colpito un pad o un componente della batteria ogni volta, viene visualizzata come valore numerico compreso tra -48 e +48. In tal modo è possibile misurare il groove di un determinato strumento, come ad esempio il rullante o la cassa. Un valore negativo indica un tempo di esecuzione più lento rispetto al tempo della song; un valore positivo indica un tempo di esecuzione più veloce rispetto al tempo della song. Il valore è zero indica che si sta suonando perfettamente a tempo.

Media: la differenza di precisione con cui viene colpito un pad o un componente della batteria ogni volta, viene misurata anche come media e viene rappresentata con un valore numerico compreso tra -48 e +48. In tal modo è possibile misurare l'intero groove suonato con tutti gli elementi della batteria o solo con determinati componenti. Un valore negativo indica un tempo di esecuzione più lento rispetto al tempo della song; un valore positivo indica un tempo di esecuzione più veloce rispetto al tempo della song. Il valore è zero indica che si sta suonando perfettamente a tempo.

5. Premere il pulsante EXIT/NO per uscire dalla modalità Groove Check e ritornare alla modalità Drum Kit Play.

Registrazione di una song

Le performance eseguite su una batteria e su un sintetizzatore possono essere registrate come User Song (song create dall'utente) nei pattern compresi tra U1 e U32. Come descritto precedentemente (pagina 12), ciascuna song è composta da due tracce di sequenza. Ad esempio, è possibile registrare su una traccia una performance eseguita alla batteria e sull'altra traccia, attraverso l'ingresso MIDI IN, una performance eseguita su un sintetizzatore MIDI. Pertanto, è possibile registrare separatamente parti ritmiche e di accompagnamento. Ciascuna traccia può essere utilizzata per registrare simultaneamente su tutti i canali MIDI (da 1 a 16). In tal modo, è sufficiente utilizzare una singola traccia per la registrazione. In alternativa, la funzione Song Job permette di unire tutto su un'unica traccia in un secondo momento.

Le performance eseguite possono essere registrate in tempo reale (Replace o Overdub) oppure nota per nota (Step).

La registrazione in tempo reale permette anche di registrare simultaneamente più canali di dati MIDI da un sequencer o da un computer (pagina 22, sezione di base) attraverso la porta MIDI IN o TO HOST.

Procedura di registrazione

1. Prima della registrazione (pagina 19)

1. Alla pagina Drum Kit/Song, selezionare il numero di User song per la registrazione.
2. Per la registrazione in tempo reale, impostare il tempo di registrazione e il beat.

2. Stato di standby della registrazione (pagina 19)

Entrare in modalità Song Record (standby della registrazione)

1. Scegliere la modalità di registrazione Replace, OverDub o Step.
2. Scegliere la traccia da utilizzare per la registrazione (traccia 1 o 2).

3-A. Registrazione in tempo reale (per la modalità Replace o OverDub) (pagina 20)

1. Numero di misure da registrare:
Impostare la lunghezza della song da registrare (specificando, ad esempio, il numero di misure).
2. Impostazione della quantizzazione:
Per la registrazione in tempo reale, utilizzare la lunghezza minima delle note.
3. Registrazione:
Registrare le proprie esecuzioni eseguite con il pad o con una tastiera MIDI esterna.

3-B. Registrazione in modalità Step (pagina 21)

1. Impostazione della quantizzazione:
Per la registrazione in modalità Step, utilizzare la lunghezza minima delle note.
2. Registrazione:
Immettere i dati uno step per volta, controllando la schermata LCD principale.

1. Prima della registrazione

Prima di entrare in modalità Song Record, alla pagina Drum Kit/Song selezionare la User Song (U1 - U32) in cui si desidera registrare (pagina 11). Anche nel caso di una registrazione in tempo reale, è necessario aver prima impostato il tempo e il beat. Il tempo impostato diventerà il tempo principale della song. Questa impostazione potrà essere modificata anche dopo la registrazione. Tuttavia, è preferibile impostare già inizialmente un tempo appropriato al tipo di performance che si intende eseguire.

NOTA Se prima di entrare nello stato di standby della registrazione non viene specificato il numero della User Song, sarà selezionato automaticamente il numero corrispondente alla prima song vuota.

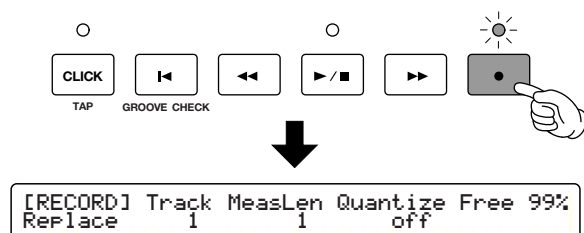
Informazioni sulla registrazione delle voci e sui canali MIDI

Quando si effettua la registrazione da una tastiera o da una qualsiasi altra periferica esterna, accertarsi che questa sia collegata correttamente a DTXTREME e che ai canali di trasmissione MIDI siano state assegnate la voci di DTXTREME. In modalità Song Job (pagina 61), è possibile scegliere tra 128 voci di tastiera da registrare sulle tracce 1 e 2. Per ulteriori informazioni sulle modalità di selezione delle voci (Program Change number, numero PC), vedere a pagina 68.

2. Standby della registrazione

Premere il pulsante Record per entrare in modalità Song Record in stato di standby della registrazione. Il LED di colore rosso sopra il pulsante Record risulterà acceso.

Premendo nuovamente il pulsante Record, si ritornerà alla pagina Drum Kit/Song.



In stato di standby della registrazione, selezionare la modalità e la traccia di registrazione.

1. Modalità di registrazione

Scegliere la modalità di registrazione.

Replace: una delle modalità per la registrazione in tempo reale di drum kit o di sintetizzatori MIDI. È possibile specificare un determinato numero di misure da registrare oppure è possibile utilizzare il pulsante Start/Stop per iniziare e interrompere la registrazione.

OverDub: altra modalità per la registrazione in tempo reale di drum kit o di sintetizzatori MIDI. In modalità OverDub, la registrazione continua dall'inizio ogni volta che viene raggiunta l'ultima misura specificata. I nuovi dati registrati vengono aggiunti agli altri dati già esistenti.

Step: utilizzando la principale schermata LCD come guida, è possibile immettere i dati uno step per volta in base alla risoluzione della nota specificata.

Impostazioni: Replace, OverDub, Step

2. Traccia

Selezionare la traccia (1 o 2) su cui si desidera registrare.

Impostazioni: 1, 2

3. Memoria libera disponibile

La quantità di memoria libera disponibile viene visualizzata sul display. Ciò fornisce un'idea precisa della quantità di dati che può ancora essere inserita.

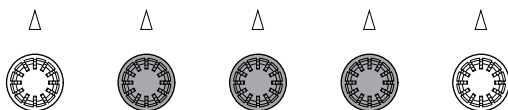
La procedura riportata di seguito può variare in base alla modalità di registrazione selezionata. Per le modalità Replace e OverDub, vedere la procedura riportata nella sezione "3-A. Registrazione in tempo reale". Per la modalità Step, vedere la procedura riportata nella sezione "3-B. Registrazione in modalità Step".

3-A. Registrazione in tempo reale

È possibile registrare in tempo reale le performance eseguite alla batteria o a una tastiera MIDI collegata.

Selezionare prima la traccia di destinazione in stato di standby della registrazione, come riportato precedentemente (pagina 19) e quindi specificare il numero di misure e il livello di quantizzazione.

[RECORD] Track MeasLen Quantize Free100%
Replace 1 1 off



1. Impostazione del numero di misure per la registrazione

Impostare il numero di misure che si desidera registrare. Tuttavia, se sull'altra traccia sono già memorizzati dati, la lunghezza della song corrente sarà necessariamente uguale a quella stabilita per la registrazione dell'altra traccia. Per questa registrazione, impostare il numero di misure per definire la lunghezza della song.

□ **Gamma di impostazioni:** 1 - 999

2. Impostazione della quantizzazione

Impostare il livello di quantizzazione per la registrazione. La quantizzazione corregge le differenze di durata delle note MIDI durante la performance, in modo che corrisponda alla risoluzione specificata. Ad esempio, se si imposta il livello di quantizzazione a note da 1/8, le note della performance saranno allineate esattamente a 1/8, anche nel caso si presentino piccole differenze di durata delle note. La lunghezza delle note specificata corrisponde al livello di quantizzazione (ad esempio, la risoluzione in base alla quale verrà effettuata la correzione della durata). Generalmente, è preferibile scegliere un livello di quantizzazione corrispondente alla lunghezza della nota più breve nella frase o nel ritmo che si intende eseguire. Impostando il livello di quantizzazione a "off", la performance non sarà corretta durante la registrazione e l'esecuzione sarà registrata in base a una risoluzione pari a 1/96 di una nota da 1/4. È possibile correggere in un secondo momento la durata delle note suonate durante la performance applicando la quantizzazione dopo la registrazione.

Dati originali



Quantizzazione



□ **Impostazione:** off, nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

✎ **NOTA** Quando si effettua la registrazione in modalità OverDub (aggiunta di nuovi dati a dati già esistenti), se si sceglie una lunghezza di nota di quantizzazione più lunga rispetto a quella dei dati esistenti, questi ultimi saranno riquantizzati.

3. Registrazione in tempo reale

Inizio della registrazione

1. Premere il pulsante Start/Stop: la registrazione inizierà dopo due misure.

La performance viene registrata sotto forma di dati MIDI ogni volta che vengono colpiti i pad o che vengono premuti i tasti di una tastiera MIDI collegata.

✎ **NOTA** Se si preme il pulsante Record in modalità Replace e sulla traccia selezionata sono già presenti dei dati, viene visualizzato il messaggio "Sequence data is not empty" che indica che la sequenza non è vuota. Premere il pulsante ENTER/YES per ritornare alla modalità di standby della registrazione. Riprovare la registrazione utilizzando una traccia vuota.

✎ **NOTA** Durante le battute di inizio e durante la registrazione, il LED sopra il pulsante CLICK lampeggerà.

✎ **NOTA** Se in modalità Utility il parametro SyncMode è stato impostato a "external", la registrazione inizierà quando il messaggio di System Real-Time Start sarà ricevuto dalla porta MIDI IN o TO HOST.

Numero song	Nome song	Indica il beat e il numero relativi alla misura corrente	
SONG=U1	no name	M001-04	J=100
	Now Recording ...		4/4
		Tempo in battute (beat)	Tempo

✎ **NOTA** Se la modalità di registrazione scelta è OverDub e si batte su un pad tenendo premuto il pulsante BASS/DELETE, tutte le istanze del numero di nota MIDI associato saranno eliminate.

Interruzione della registrazione

2. Premere nuovamente il pulsante Start/Stop per terminare la registrazione e ritornare alla pagina Drum Kit/Song.

NOTA Un'interruzione di alimentazione durante la registrazione causa la perdita di tutti i dati della User Song.

NOTA La song registrata può essere modificata in modalità Song Job (pagina 61).

3-B. Registrazione in modalità Step

È possibile immettere i dati uno step per volta, controllando la schermata LCD principale.

Selezionare la stessa traccia indicata precedentemente nella procedura in stato di standby della registrazione (pagina 19) e quindi specificare il numero di misure e il livello di quantizzazione.

[RECORD] Track Quantize Free 99%
Step 1

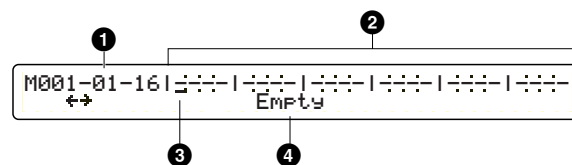
1. Impostazione della quantizzazione

Impostare il livello di quantizzazione per la registrazione in modalità Step. Il livello di quantizzazione per questa modalità è pari alla lunghezza minima delle note che saranno immesse. Ad esempio, se si imposta il livello di quantizzazione a note da 1/4, sarà possibile immettere una nota da 1/4 per volta. Se il livello di quantizzazione viene impostato a note da 1/8, si potrà immettere una nota da 1/8 per volta.

Impostazioni: nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

2. Registrazione in modalità Step

1. Premere il pulsante Start/Stop. Viene visualizzata la schermata di immissione dei dati. Se in precedenza non sono stati immessi dati, viene visualizzata l'area di immissione dati vuota illustrata di seguito.



NOTA I dati già esistenti sono contrassegnati dal segno ●.

1 Misura/beat/clock

Indica la posizione (cursore) di ingresso corrente.

2 Area dati

I dati immessi sono rappresentati dal segno ●. Tra una misura e l'altra viene visualizzata una linea verticale di separazione. La risoluzione visualizzata dipende anche dalla lunghezza della nota impostata come livello di quantizzazione.

3 Cursore

Spostare il cursore nella posizione in cui si intende inserire i dati. Le dimensioni degli step su cui viene spostato il cursore sono pari alla lunghezza di nota impostata come livello di quantizzazione.

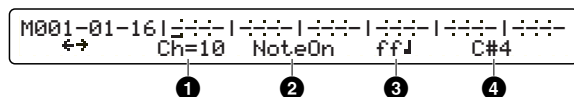
4 Empty

Il termine "Empty" (vuoto) visualizzato sul display indica che la posizione corrente non contiene dati e quindi è possibile inserire un nuovo evento.

2. Per cambiare la posizione di immissione dati, utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente al cursore. Se la posizione viene indicata come "Empty" (vuota), sarà possibile immettere un nuovo evento.

NOTA Se il cursore viene spostato su una posizione contenente dati (contrassegnata dal segno ●), viene visualizzato il contenuto dei dati relativo a quella posizione. Per la modifica dei dati o l'immissione di un evento diverso, consultare la sezione "Modifica o eliminazione di eventi" riportata di seguito.

3. Premendo il pulsante RHYTHM/INSERT, nella schermata LCD principale vengono visualizzati i parametri disponibili per l'evento.



1 Ch= (canale MIDI)

Impostare il canale MIDI per l'evento da inserire.

2 Tipo di evento

Impostare il tipo di evento. Il campo di immissione del tipo di evento lampeggerà fino a quando verrà scelto uno dei seguenti tipi di evento.

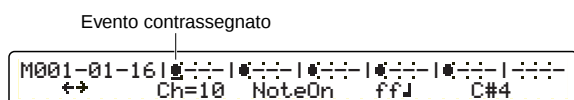
Eventi: NoteOn (MIDI Note On), PC (Program Change), CC (Control Change), Pbend (Pitch Bend), ChAfter (Channel Aftertouch), Tempo (Tempo Change), PolyKey (Polyphonic Key Pressure)

3 Parametri evento

I parametri disponibili dipendono dal tipo di evento selezionato.

NOTA Il valore relativo al tempo in battute è visualizzato solo a scopo informativo e non può modificato in questa modalità.

4. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Ch= (canale)" e selezionare il canale MIDI per l'evento.
5. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente al tipo di evento per selezionare il tipo di evento da immettere e quindi impostare i parametri.
6. Premere il pulsante ENTER/YES per immettere l'evento selezionato nella posizione corrente. L'evento viene contrassegnato dal segno ●.



7. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente al cursore e selezionare la successiva posizione di immissione.
8. Ripetere i passaggi da 3 a 6 per continuare l'immissione degli eventi.

Per terminare la registrazione in modalità Step, premere nuovamente il pulsante Start/Stop. In tal modo, si ritornerà alla pagina Drum Kit/Song.

Modifica o eliminazione di eventi

Per modificare i valori relativi ai parametri di un evento, spostare il cursore nella posizione dell'evento e utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a ciascun parametro di cui si intende modificare il valore. Il valore di parametro lampeggerà fino a quando verrà premuto il pulsante ENTER/YES per applicare il nuovo valore.

Per modificare il tipo di evento, spostare il cursore nella posizione dell'evento da modificare e premere il pulsante BASS/DELETE. L'evento viene eliminato e la posizione viene indicata come Empty (vuota). Quindi procedere seguendo il passaggio 3 per creare un nuovo evento nella posizione.

Per aggiungere un altro evento nella stessa posizione come evento esistente, spostare il cursore nella posizione desiderata e premere il pulsante RHYTHM/INSERT. Quindi, seguire la stessa procedura utilizzata per l'immissione di un nuovo evento, descritta dal passaggio 4 in poi. Ad esempio, è possibile inserire una modifica di controllo o un evento di variazione del tempo nella stessa posizione come evento nota MIDI. Se sono presenti diversi eventi nella stessa posizione, la manopola di controllo dati corrispondente al cursore può essere utilizzata per visualizzare gli eventi e per passare da un evento all'altro.

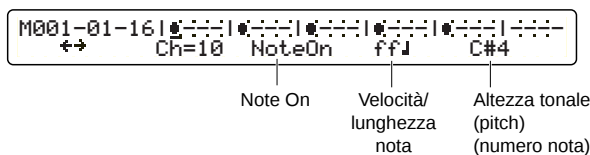


Informazioni sugli eventi

Di seguito sono descritti gli eventi e i relativi parametri disponibili per la registrazione in modalità Step.

NoteOn (MIDI Note On)

Queste informazioni fondamentali vengono generate ogni volta che viene suonata una nota alla tastiera o che viene colpito un pad. Le informazioni riportate in Note On indicano quale tasto è stato premuto e come è stato premuto. In questo campo, è possibile immettere informazioni sull'altezza tonale di una nota (numero nota), sulla potenza applicata nell'esecuzione della nota (velocità) e sulla durata in cui la nota è stata mantenuta (lunghezza nota).



Velocità/lunghezza nota: permette di impostare la potenza e la lunghezza della nota nell'evento.

Impostazioni:

Velocità: pp (pianissimo), p (piano), mp (mezzo piano), mf (mezzo forte), f (forte), ff (fortissimo)

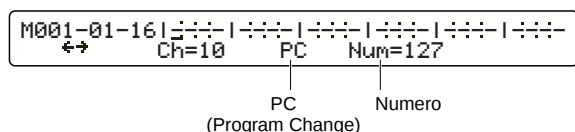
Lunghezza nota: nota da 4/4, nota da 2/4, nota da 1/4 puntata, nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8 puntata, nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16 puntata, nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina), nota da 1/32

Altezza tonale (numero nota): permette di impostare l'altezza tonale della nota nell'evento. In MIDI, le altezze tonali sono rappresentate da numeri nota (da 0 a 127) in semitoni. Quando si suona il tasto C (Do) dell'ottava centrale di una tastiera (C3), il numero nota trasmesso sarà 60. Nel caso di un drum kit, a ciascuna voce di batteria e percussioni viene assegnato un numero nota individuale.

Impostazioni: C - 2 (0) - C3 (60) - G8 (127)

PC (Program Change)

Queste informazioni vengono utilizzate per selezionare un suono (voce) specificandone il numero compreso tra 1 e 128. Un ensemble di più voci è possibile immettendo un valore PC (Program Change) diverso per ciascun canale MIDI della song.



Num= (numero): permette di impostare il numero di programma.

Impostazioni: 1 - 128

CC (Control Change)

Queste informazioni servono a controllare gli effetti e i livelli di volume e possono essere utilizzate per aumentare espressività nella performance. I numeri CC (Control Change) sono compresi tra 0 e 127 e possono essere utilizzati per controllare ciascun parametro di un'ampia gamma di parametri. Di seguito sono riportati i numeri CC utilizzati più di frequente.

CC n. 001 - Modulazione:

permette di controllare la profondità di effetti quali il vibrato.

CC n. 007 - Volume:

permette il controllo del volume.

CC n. 010 - Pan:

permette di spostare un suono tra il lato sinistro e quello destro in stereofonia.

CC n. 011 - Espressività:

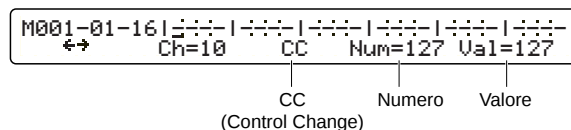
permette di controllare il volume per regolare l'espressività. Di solito questo parametro può essere regolato anche mediante un controller a pedale.

CC n. 064 - Hold 1:

permette di regolare il sustain di una nota. L'effetto è simile a quello prodotto dal pedale di un pianoforte.

CC n. 091 - Profondità del riverbero:

permette di regolare la quantità di riverbero applicata ai suoni da un generatore sonoro MIDI.



Num= (numero): permette di impostare il numero di controller.

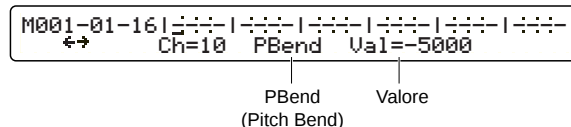
Impostazioni: 0 - 127

Val= (valore): permette di impostare il valore del controller selezionato.

Impostazioni: 0 - 127

PBend (Pitch Bend)

Queste informazioni sono identiche a quelle prodotte dallo spostamento della rotellina del pitch bend di un sintetizzatore o di altri strumenti.

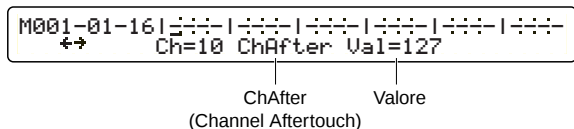


Val= (valore): permette di impostare il valore di modifica dell'altezza tonale (pitch).

Impostazioni: -8192 - 0 (altezza tonale normale) -8192

ChAfter (Channel Aftertouch)

Queste informazioni sono identiche a quelle prodotte quando viene esercitata una determinata pressione su un tasto prima che questo venga rilasciato e possono essere impostate in modo da modificare la qualità di tono di un suono.

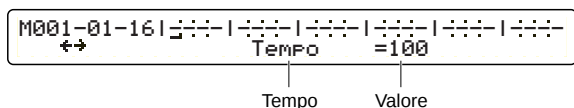


Val= (valore): permette di modificare il valore di ChAfter.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

Tempo (modifica del tempo)

Queste informazioni permettono di modificare il tempo di una song. Di solito, il tempo viene impostato all'inizio di una song; tuttavia le informazioni relative al tempo possono essere modificate anche durante la riproduzione della song.

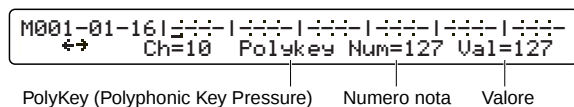


Val= (valore): permette di impostare il nuovo tempo.

❑ **Impostazioni:** 30 - 300

PolyKey (Polyphonic Key Pressure)

Queste informazioni sono identiche a quelle prodotte quando viene esercitata una determinata pressione su un tasto prima che questo venga rilasciato. Tuttavia, a differenza del Channel Aftertouch menzionato precedentemente, ciascuna pressione esercitata sul tasto può produrre un valore diverso.



Num= (numero nota): permette di impostare il numero della nota su cui applicare l'affetto di PolyKey.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

Val= (valore): permette di impostare il tipo di pressione che si desidera applicare al numero nota (Num=).

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

NOTA Il generatore sonoro interno di DXTREME non riconosce i messaggi di PolyKey o di ChAfter.

Modalità Drum Kit Trigger Edit

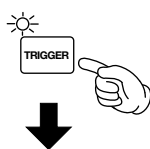
A partire dai parametri di regolazione della sensibilità dei pad di trigger o dei sensori, in questa modalità sono disponibili numerosi parametri di fondamentale importanza nel processo di conversione dei segnali trigger in segnali MIDI, inclusi i parametri di assegnazione delle voci di batteria e percussioni a ciascun ingresso del trigger.

È possibile creare un drum kit personalizzato o modificare i drum kit preimpostati e quelli creati dall'utente. I drum kit creati o modificati possono essere salvati come User Drum Kit nei pattern da U1 a U40.

NOTA Se viene selezionato un drum kit diverso senza salvare le modifiche, queste andranno perse.

Attivazione della modalità Drum Kit Trigger Edit

Premere il pulsante TRIGGER.



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

NOTA Selezionare prima il drum kit da modificare in modalità Drum Kit Play. Quando si accede alla modalità Drum Kit Trigger Edit, il numero relativo al drum kit selezionato viene visualizzato nel display LED.

NOTA Se il parametro JumpRecnt nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "on", viene visualizzata l'ultima pagina su cui si stava lavorando quando si è entrati in modalità di modifica. Se questo parametro è stato impostato a "off", viene visualizzata la prima pagina di modifica. Per ulteriori informazioni sul parametro JumpRecnt, vedere a pagina 73.

Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Drum Kit Trigger Edit

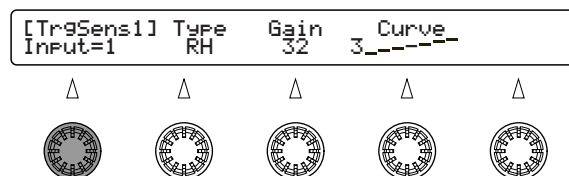
In questa modalità sono disponibili le funzioni trigger di DTXTREME, suddivise in 18 pagine. Queste pagine contengono impostazioni relative a ciascun ingresso pad e impostazioni comuni a tutti gli ingressi pad.

1. Per selezionare la pagina contenente i parametri da impostare, utilizzare i pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼.



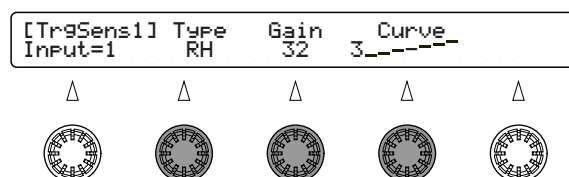
2. Selezionare prima gli ingressi da 1 a 16.

Impostare i parametri relativi a ciascun ingresso. Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.



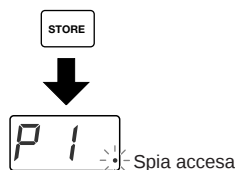
NOTA Questo passaggio non è necessario se si intende impostare parametri comuni a tutti gli ingressi.

3. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a ciascun parametro per immettere direttamente il valore corrispondente.



NOTA Girando le manopole tenendo premuto il pulsante SHIFT, i valori cambiano con incrementi maggiori.

4. Ripetere i passaggi da 1 a 3 per impostare i parametri desiderati.
5. Una volta completata l'operazione, premere il pulsante STORE per memorizzare il drum kit. Per ulteriori informazioni sull'operazione di memorizzazione, vedere a pagina 83.



NOTA Una volta iniziata la modifica in questa modalità, si noterà una piccola spia accesa sulla destra del display LED. La spia indica che sono state effettuate delle modifiche che non sono state ancora salvate. Si noti che qualsiasi modifica andrà persa se si seleziona un altro drum kit senza aver prima eseguito l'operazione di memorizzazione.

Modalità Drum Kit Trigger Edit

Parametri di ingresso (pagina 26)

- [TrgSens1] Trigger Sense 1
- [TrgSens2] Trigger Sense 2
- [TrgSens3] Trigger Sense 3
- [TrgFunc] Trigger Function
- [TrgMIDI1] Trigger MIDI 1
- [TrgMIDI2] Trigger MIDI 2
- [TrgMIDI3] Trigger MIDI 3
- [TrgRim] Trigger Rim
- [TrgCopy1] Trigger Copy 1
- [TrgCopy2] Trigger Copy 2
- [MIDIEG] MIDI Envelope Generator

Impostazioni controller/switch a pedale (pagina 38)

- [FootCtrl1] Foot Controller 1
- [FootCtrl2] Foot Controller 2
- [FootSw1] Foot Switch 1
- [FootSw2] Foot Switch 2

Parametri comuni (pagina 40)

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

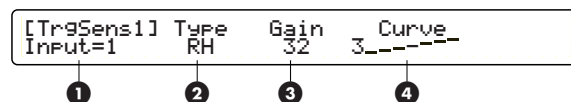
Funzioni in ciascuna pagina

Parametri di ingresso

È possibile impostare i parametri di trigger relativi a ciascun ingresso compreso tra 1 e 16.

[TrgSens1] Trigger Sense 1

Per ciascun ingresso trigger, è possibile impostare il tipo di pad e il gain. Selezionando il tipo di pad corretto, è possibile ottimizzare la performance. Inoltre, è possibile impostare la curva di velocità che controlla la risposta del pad ai vari livelli di potenza applicati durante la performance.



1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

Impostazioni: 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.

2 Type

In questo campo è possibile selezionare il tipo di pad per ciascun ingresso. Di seguito sono elencati i tipi di pad che possono essere selezionati per i pad o i microfoni di trigger collegati.

Impostazioni: scegliere il tipo di pad tra quelli elencati per gli ingressi da 1 a 16.

RH	Quando sono collegati RHP80, RHP100 o RHP120(SD).
RH kick	Quando è collegato KP120.
TP	Quando sono collegati TP60, TP80 o TP80S.
KP	Quando sono collegati KP60, KP80 o KP80S.
PCY	Quando sono collegati PCY60, PCY80 o PCY80S.
BP	Quando è collegato BP80.
DT Snare	Quando si applicano pickup di trigger della serie DT al rullante.
DT HiTom	Quando si applicano pickup di trigger della serie DT al tom piccolo.
DT LoTom	Quando si applicano pickup di trigger della serie DT al tom grande.
DT kick1	Quando si applicano pickup di trigger della serie DT alla grancassa di basso piccola.
DT kick2	Quando si applicano pickup di trigger della serie DT alla grancassa di basso grande.

3 Gain

Dopo aver scelto il tipo di pad, in questo campo è possibile impostare il livello di gain per ciascun ingresso. Maggiore è il valore impostato, maggiore sarà la sensibilità del pad.

□ **Impostazioni:** 0 - 63

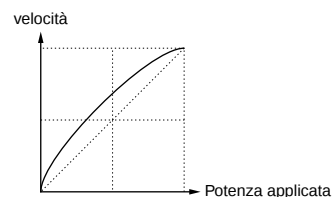
4 Curve

In questo campo è possibile impostare la curva di velocità per ciascun ingresso. La curva di velocità determina la modifica nel livello di uscita in base alla potenza con cui viene colpito il pad. I parametri Level e Velocity nella pagina [TrgSens2] (pagina 28) sono correlati a questo parametro.

□ **Impostazioni:** scegliere il tipo di curva tra quelli elencati per gli ingressi da 1 a 16.

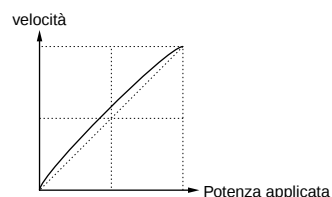
Curva 1 (loud2)

[TrgSens1] Type Gain 1 Curve
Input=16 RH 32



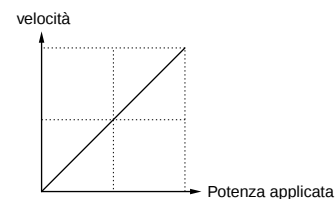
Curva 2 (loud1)

[TrgSens1] Type Gain 2 Curve
Input=16 RH 32



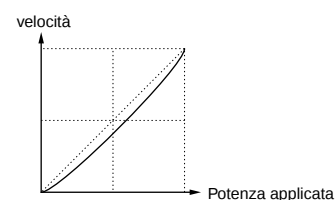
Curva 3 (normal)

[TrgSens1] Type Gain 3 Curve
Input=16 RH 32



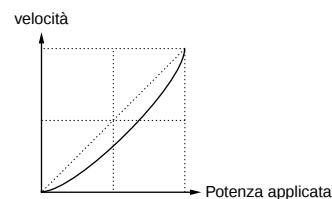
Curva 4 (hard1)

[TrgSens1] Type Gain 4 Curve
Input=16 RH 32



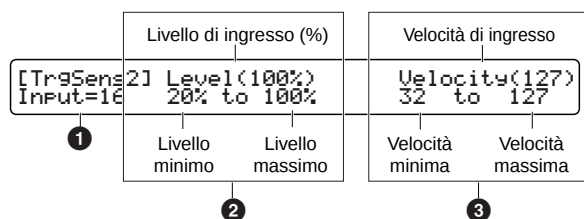
Curva 5 (hard2)

[TrgSens1] Type Gain 5 Curve
Input=16 RH 32



[TrgSens2] Trigger Sense 2

Impostare la gamma Level e la gamma Velocity per ciascun ingresso. La gamma Level definisce i livelli di ingresso minimo e massimo. La gamma Velocity definisce la gamma di uscita dei valori Velocity in base alla gamma Level. Entrambe le impostazioni definiscono il livello di intensità sonora del suono emesso quando il pad viene colpito con una determinata potenza (livello di ingresso).



1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

Impostazioni: 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.

2 Level

In questo campo è possibile impostare i livelli di ingresso minimo e massimo per ciascun ingresso. I valori Velocity vengono emessi in base a queste impostazioni. Se il segnale di ingresso supera il livello massimo impostato in questo campo, viene emessa la velocità massima impostata per il parametro Velocity. Se il segnale di ingresso è al di sotto del livello minimo, non viene emesso alcun suono. Quando si batte su un pad, il livello di ingresso viene visualizzato come valore in percentuale a destra del campo Level.

Impostazioni: livello minimo: 0 - 99
livello massimo: 1 - 100

NOTA Vedere il riquadro seguente per informazioni sulla relazione tra il livello di ingresso e la velocità.

3 Velocity

In questo campo è possibile impostare i valori di velocità minimo e massimo per ciascun ingresso. Queste impostazioni vengono utilizzate con le impostazioni minime e massime del parametro Level per determinare l'intensità sonora di ciascun suono emesso.

Quando si batte su un pad, il valore di velocità emessa viene visualizzato a destra del campo Velocity. Se, ad esempio, si imposta un valore alto di velocità minima, il suono sarà forte anche se il pad non viene colpito con particolare potenza. Tuttavia, bisogna considerare che in tal modo la gamma di dinamicità risulterà ridotta, a discapito dell'espressività del suono.

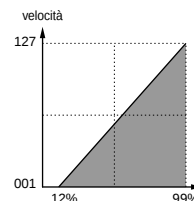
NOTA Vedere il riquadro seguente per informazioni sulla relazione tra il livello di ingresso e la velocità.

Impostazioni: velocità minima: 0 - 126
velocità massima: 1 - 127

Relazione tra la curva di velocità, il livello di ingresso e la velocità

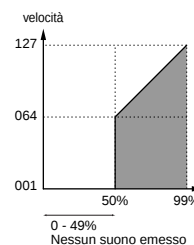
Esempio 1

In questa illustrazione, sono riportati i valori di velocità emessi per i livelli di ingresso compresi tra 12% e 99%. Per un livello di ingresso del 12%, la velocità emessa sarà 001. Per un livello di ingresso del 99%, la velocità sarà pari a 127.



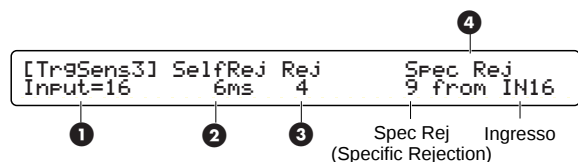
Esempio 2

In questa illustrazione, sono riportati i valori di velocità emessi per i livelli di ingresso compresi tra 50% e 99%. Per un livello di ingresso del 50%, la velocità emessa sarà 064. Per un livello di ingresso del 99%, la velocità sarà pari a 127. Per i livelli di ingresso compresi tra 00% e 49%, il valore di velocità sarà pari a "0" e non verrà prodotto alcun suono.



[TrgSens3] Trigger Sense 3

È possibile evitare il doppio triggering delle note e il crosstalk (sovrapposizione di suoni).



1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

Impostazioni: 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.

2 SelfRej (Self-Rejection)

L'impostazione di questo parametro permette di evitare il doppio triggering. Se la stessa nota viene suonata due volte quasi contemporaneamente, la seconda istanza della nota viene automaticamente esclusa per il periodo indicato da questo parametro. Maggiore è il valore specificato, maggiore sarà il periodo di esclusione.

Impostazioni: 6ms (millisecondi), 12ms, 24ms, 37ms, 50ms, 75ms, 100ms, 125ms, 200ms, 500ms, 1.0s (secondi), 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, 10.0s

3 Rej (Rejection)

Impostare questo parametro per evitare il doppio triggering o il crosstalk causato dai pad o da una batteria collegata ad altri ingressi. Se il livello di ingresso è al di sotto del valore impostato per questo parametro, quando una nota viene catturata in triggering quasi immediatamente dopo un'altra, non viene emesso alcun suono.

Impostazioni: 0 (nessuna esclusione) - 9

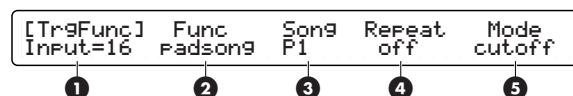
4 Spec Rej (Specific Rejection)

L'impostazione di questo parametro permette di evitare il crosstalk causato da un pad o da una batteria collegata a un ingresso specifico. Se il livello di ingresso è al di sotto del valore impostato per questo parametro, quando una nota in questo livello di ingresso viene catturata in triggering quasi immediatamente dopo un'altra, non viene emesso alcun suono. Per selezionare l'ingresso, utilizzare la manopola di controllo dei dati a destra.

Impostazioni: ingresso: 1 - 16
0 (nessuna esclusione) - 9

[TrgFunc] Trigger Function

In questo campo è possibile impostare la funzione per ciascun ingresso trigger. Oltre a poter essere utilizzati come una normale batteria, i pad possono essere impostati per riprodurre song o per attivare o disattivare il click ogni volta che vengono colpiti.



1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

Impostazioni: 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.

2 Func

In questo campo è possibile impostare la funzione per il pad collegato a ciascun ingresso. Di seguito sono riportate le funzioni disponibili. Quando è selezionata la funzione "padsong" (descritta sotto), sono disponibili i parametri Song, Repeat e Mode.

normal: quando viene colpito un pad, viene prodotto un suono e viene trasmesso un segnale MIDI.

padsong: quando viene colpito un pad, viene riprodotta una song. Questa funzione può essere impostata anche per i parametri Song, Repeat e Mode.

NOTA Dato che con un solo drum kit è possibile riprodurre fino a tre pad song, se sono già state selezionate tre pad song per ingressi diversi, verrà visualizzato il segno <---> al posto di Song, Repeat e Mode.

click: quando viene colpito un pad, il click viene attivato o disattivato.

inc: quando viene colpito un pad in modalità Drum Kit, il numero di drum kit viene incrementato di una unità. In modalità Chain, il numero step viene incrementato di una unità.

dec: quando viene colpito un pad in modalità Drum Kit, il numero di drum kit subisce un decremento di una unità. In modalità Chain, il numero step subisce un decremento di una unità.

bypass: con questa funzione, vengono attivati o disattivati gli ingressi a tutti gli altri pad. Il pad può essere utilizzato anche per eseguire la stessa operazione del parametro TrgByps nella pagina [UT 6] in modalità Utility (pagina 73).

strt/stp: quando viene colpito un pad, la riproduzione della Main Song viene attivata o interrotta.

MIDI EG: quando viene colpito un pad, MIDI EG viene emesso da MIDI OUT. Selezionare questa funzione per trasmettere valori MIDI EG come messaggi Control Change.

❑ **Impostazioni:** normal, padsong, click, inc, dec, bypass, strt/stp, MIDI EG

3 Song

Questo campo indica la pad song che sarà riprodotta. Questo parametro è disponibile solo se il parametro Func è stato impostato a "padsong". È possibile selezionare qualsiasi song preimpostata o creata dall'utente ma non è possibile selezionare le song della Memory Card.

❑ **Impostazioni:** P1 - P31 (demo song), Q1 - Q67 (song per esercitazione), R1 - R66 (pad song), U1 - U32 (user song)

4 Repeat

Permette di attivare o disattivare la ripetizione della riproduzione della pad song. Questo parametro è disponibile solo se il parametro Func è stato impostato a "padsong".

❑ **Impostazioni:** on (attiva la ripetizione della riproduzione), off (disattiva la ripetizione della riproduzione)

5 Mode

In questo campo è possibile impostare la modalità di riproduzione della song. Questo parametro è disponibile solo se il parametro Func è stato impostato a "padsong". Di seguito sono riportate le tre modalità disponibili.

play: quando viene colpito un pad, inizia la riproduzione della song. Battendo nuovamente sul pad, la riproduzione si interrompe. Con un ulteriore colpo sul pad, la riproduzione della song riprende dall'inizio.

chase: quando viene colpito un pad, viene riprodotta una singola misura della song. Battendo nuovamente sul pad durante la riproduzione della misura, verrà riprodotta la misura successiva.

cutoff: quando si utilizza un solo pad, questa modalità è uguale alla modalità "play". Se durante la riproduzione si avvia una pad song diversa, la song corrente viene interrotta.

❑ **Impostazioni:** play, chase, cutoff

NOTA Una pad song può riprodurre solo i canali MIDI 7, 8, 9 e 10 di una song. Inoltre, per evitare conflitti con i canali MIDI della Main Song, gli altri canali MIDI vengono automaticamente riassegnati ad altri canali, come spiegato di seguito.

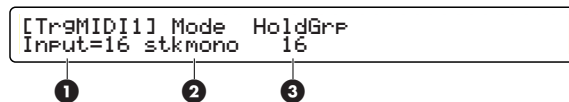
I numeri di canale della prima pad song in un drum kit corrisponderanno ai numeri di canale originari meno 4. Ad esempio, se i numeri di canale originari sono 7, 8, 9 e 10, i numeri di canale riassegnati saranno 3, 4, 5 e 6. I numeri di canale della seconda pad song di un drum kit corrisponderanno ai numeri di canale originari più 4. Ad esempio, se i numeri di canale originari sono 7, 8, 9 e 10, i numeri di canale riassegnati saranno 11, 12, 13 e 14.

Nella terza pad song in un drum kit, i canali originari 7 e 8 saranno riassegnati ai canali 15 e 16 e i canali originari 9 e 10 saranno riassegnati ai canali 1 e 2.

NOTA Per ulteriori informazioni sulla riproduzione delle pad song, vedere a pagina 29.

[TrgMIDI1] Trigger MIDI 1

Permette di impostare i parametri MIDI Key On per ciascun ingresso trigger.



1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.

② Mode

Permette di impostare la modalità Key On per ciascun ingresso. La modalità Key On determina le modalità di esecuzione di note multiple. Le cinque modalità Key On consentono di suonare tutte le note contemporaneamente o di suonare ciascuna nota in ordine. Ciò risulta particolarmente utile quando, ad esempio, si intende eseguire il layering di più voci o creare parti di tastiera.

stack: i numeri dalla prima alla sesta nota vengono riprodotti contemporaneamente.

alter: quando viene colpito un pad, i numeri dalla prima alla nona nota vengono riprodotti in ordine.

stkmono: i numeri dalla prima alla sesta nota vengono riprodotti contemporaneamente e le note precedenti vengono escluse.

altmono: quando viene colpito un pad, i numeri dalla prima alla nona nota vengono riprodotti in ordine e le note precedenti vengono escluse.

hold: quando viene colpito un pad, i numeri dalla prima alla sesta nota vengono riprodotti contemporaneamente. Battendo nuovamente sul pad, queste stesse note vengono escluse.

NOTA Se si batte sul pad tenendo premuto un rim switch (come TP80S o PCY80S), i numeri nota MIDI esclusi saranno riprodotti, mentre i numeri dalla prima alla nona nota saranno esclusi. Pertanto, "stack" produrrà lo stesso effetto di "alter", mentre "stkmono" produrrà lo stesso effetto di "altmono".

NOTA Le impostazioni "stkmono" e "altmono" sono utili soprattutto per la registrazione di una performance in un sequencer esterno, in quanto prevengono la memorizzazione di stack di note suonate indesiderati.

Impostazioni: stack, alter, stkmono, altmono, hold

③ Hold Grp (Hold Group)

Impostare Hold Group per ingressi trigger multipli a cui è assegnato "hold" nel parametro Mode (modalità Key On). L'impostazione Hold Group permette a un solo pad di eseguire le note in un determinato momento. Se si imposta lo stesso numero gruppo a più ingressi trigger, battendo su un pad del gruppo specificato, le note emesse in triggering da altri pad dello stesso gruppo saranno escluse. Ciò è utile per evitare un stack di note indesiderato.

Impostazioni: off, 1 - 32

[TrgMIDI2] Trigger MIDI 2

In questo campo è possibile impostare i numeri nota MIDI per ciascun ingresso trigger, il gate time, il canale MIDI e altro. Per ciascun ingresso è possibile assegnare fino a 11 numeri nota MIDI. Quando un segnale trigger viene ricevuto in ingresso, i numeri nota MIDI assegnati a quell'ingresso vengono trasmessi alla sezione del generatore sonoro interno e vengono eseguite le rispettive voci.

Da un pad, è possibile eseguire fino a 9 voci di batteria e percussioni. Oltre alle impostazioni della modalità Key On, è possibile eseguire più voci contemporaneamente o in ordine sequenziale. Inoltre, è possibile assegnare numeri nota da escludere o da eseguire con un pad con rim switch.

I numeri nota MIDI vengono trasmessi anche via MIDI OUT e pertanto è possibile utilizzare i pad per controllare generatori sonori MIDI e sequencer esterni. Le voci per ciascun numero nota possono essere assegnate in modalità Drum Kit Voice Edit (pagina 42). Vedere anche a pagina 44 per ulteriori informazioni sui numeri nota MIDI.

[TrgMIDI2]				
Input=	Note	Note#	GateTime	Channel
16	4th	*88 E5	0.3s	10
1	2	3	4	5

① Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

Impostazioni: 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 75.

2 Note

Indica i numeri da 1 a 9 da escludere o da eseguire con rim. I numeri nota MIDI (Note#) vengono assegnati ai numeri o ai parametri selezionati in questo campo.

NOTA Selezionare "mute" per assegnare un numero nota alla voce che viene eseguita quando si batte su un pad tenendo premuto il rim switch. Le altre voci (fino a 9) verranno escluse.

NOTA Selezionare "rim" per assegnare un numero nota alla voce che viene eseguita quando viene colpito il rim di un pad.

NOTA Quando è selezionato l'ingresso trigger "1" (Input=1) e il tipo di pad (Type) assegnato all'ingresso è "RH" (pagina 26), viene visualizzato il termine "edge" al posto di "mute". L'indicazione "edge" viene fornita dal pad RHP120SD per il rilevamento della posizione.

NOTA Quando è selezionato l'ingresso trigger "8" (Input=8), dato che questo ingresso corrisponde al controllo hi-hat (HH Ctrl), saranno disponibili le cinque note hi-hat (open, clse, fcls, spls, rim) piuttosto che le note dalla prima alla nona.

open: quando viene colpito un pad, mentre il pedale hi-hat è aperto.

clse: quando viene colpito un pad, mentre il pedale hi-hat è chiuso.

fcls: quando il pedale hi-hat passa da aperto a chiuso.

spls: quando il pedale hi-hat passa da chiuso ad aperto.

rim: quando viene colpito il rim di un pad.

NOTA Le voci di batteria e percussioni per i numeri nota MIDI possono essere assegnate in modalità Drum Kit Voice Edit (pagina 44).

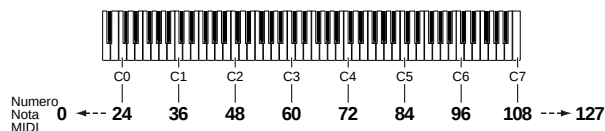
Impostazioni: Note: 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, mute o edge, rim o open, clse, fcls, spls, rim

3 Note# (numero nota MIDI)

In questo campo è possibile assegnare i numeri nota MIDI, per i numeri dalla prima alla nona nota, da escludere o da eseguire con il rim per l'ingresso correntemente selezionato. Dato che un numero nota viene visualizzato con il nome della relativa nota (tasto e ottava), selezionando il numero nota con la manopola di controllo dati associata, cambieranno di conseguenza sia il numero nota che il nome della nota. Il segno * visualizzato a sinistra del numero nota indica che il numero nota è già stato assegnato. I numeri nota al di sotto di 13C#-1 o al di sopra di 94A#5 non possono essere assegnati. Questi numeri nota vengono visualizzati tra parentesi.

Impostazioni: off, (1C#-2 – 12C-1), 13C#-1 – 94A#5, (95B5 – 127G8), skip (quando la modalità Key On è impostata a "alter")

NOTA I numeri nota MIDI vengono utilizzati per specificare l'altezza tonale di una voce. Ad esempio, alla nota C (do) dell'ottava centrale corrisponde il numero nota 60. Per convenzione, Yamaha indica le note specificandone il tasto e l'ottava. Ad esempio, C3 indica il tasto C dell'ottava centrale e quindi il tasto C successivo sarà C4 e il numero nota corrispondente sarà 72. In tal modo, l'esecuzione di note su un generatore sonoro esterno risulterà decisamente semplificata.



NOTA Se il parametro Mode (modalità Key On) è impostato a "alter" nella pagina [TrgMIDI1], l'impostazione "off" per tutti i numeri nota indicati (Note#) permetterà di interrompere la programmazione delle note in quel punto specifico. Ad esempio, se si imposta "off" per il numero corrispondente alla quarta nota, le prime tre volte che un pad sarà colpito verranno eseguite rispettivamente le note dalla prima alla terza. Quando il pad verrà colpito per la quarta volta, sarà eseguita nuovamente la prima nota e così via.

NOTA Se il parametro Mode (modalità Key On) è impostato a "alter" nella pagina [TrgMIDI1], è possibile impostare l'opzione "skip" per tutti i numeri nota indicati (Note#). L'opzione "skip" permette di impedire l'emissione di suoni oltre un determinato numero di battute con cui viene colpito un pad. Ad esempio, se si imposta "skip" per ciascun numero relativo alla seconda nota, i numeri della seconda nota saranno eseguiti in 4 battute anche se il pad viene colpito in 8 battute.

Assegnazione di numeri nota mediante una tastiera MIDI esterna

È possibile assegnare una nota o più note, ad esempio un accordo, mediante una tastiera MIDI esterna collegata all'ingresso MIDI IN di DTXTREME. In tal modo è possibile evitare di programmare una nota per volta. Selezionare "1st" per il parametro Note nella pagina [TrgMIDI2] di DTXTREME e quindi suonare l'accordo desiderato sulla tastiera MIDI. L'accordo viene automaticamente scisso e programmato in singole note numerate, in base all'ordine di esecuzione.

- Se il parametro Mode nella pagina [TrgMIDI1] è stato impostato a "stack", sarà possibile impostare fino a 6 numeri nota MIDI (da 1st a 6th).
- Se il parametro Mode nella pagina [TrgMIDI1] è stato impostato a "alter", sarà possibile impostare fino a 9 numeri nota MIDI (da 1st a 9th).

Se il parametro Note della pagina [TrgMIDI2] presenta una qualsiasi altra impostazione diversa da "1st", la prima nota dell'accordo eseguito sarà assegnata solo a quel numero.

4 GateTime

In questo campo è possibile impostare il gate time per ogni numero nota di ciascun ingresso trigger.

NOTA Per impostare lo stesso gate time per tutti i numeri nota, è sufficiente impostare il gate time per il numero nota 1st. Quindi impostare a "1st" il numero nota 2nd e tutti gli altri numeri nota.

Impostazioni: Gate time: off, 0.0 - 9.9s (in incrementi da 0.1s), =1st (per assegnare il valore di 1st a tutti gli altri numeri nota)

5 Channel (canale MIDI)

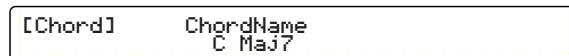
In questo campo è possibile selezionare il canale di trasmissione MIDI per i numeri nota individuali assegnati alle note da 1st a 9th, da escludere o da eseguire sul rim di ciascun ingresso trigger.

NOTA Per impostare lo stesso numero di canale per tutti i numeri nota, impostare il numero di canale per il numero nota 1st. Quindi impostare a "1st" il numero nota 2nd e tutti gli altri numeri nota.

Impostazioni: canale MIDI: 1 - 16, =1st (per assegnare il canale specificato per 1st a tutti gli altri numeri nota)

Impostazioni del numero nota in base al nome dell'accordo

Nella pagina [TrgMIDI2], premendo il pulsante Rewind tenendo premuto il pulsante SHIFT, viene visualizzata la schermata [Chord]. In questa pagina, sono disponibili le impostazioni per riprodurre un accordo utilizzando un pad. È possibile scegliere tra 25 tipi di accordo; all'ingresso trigger corrente saranno automaticamente assegnati fino a 5 numeri nota MIDI. Per ciascun accordo, specificare la scala e il tipo.



Scala: la scala dell'accordo Tipo: il tipo di accordo.

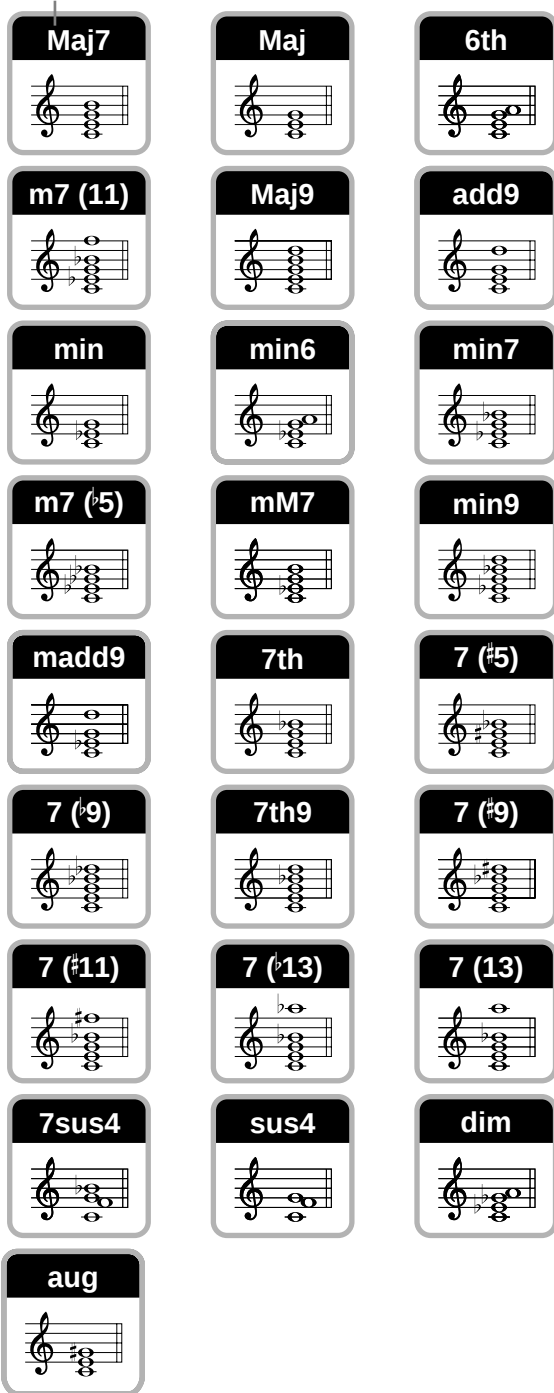
Impostazioni: scegliere l'accordo tra quelli elencati di seguito per gli ingressi trigger da 1 a 16.

Scala: C (do), C# (re), D (re), D# (mi), E (mi), F (fa), F# (sol), G (sol), G# (la), A (la), A# (si), B (si)

Tipo: 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

Elenco dei tipi di accordo

Display

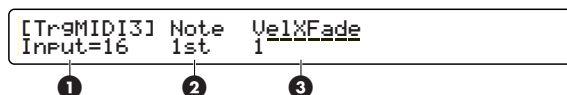


Procedura

1. Nella pagina [TrgMIDI2]], selezionare l'ingresso trigger per l'accordo da impostare.
2. Premere il pulsante Rewind tenendo premuto il pulsante SHIFT per passare alla pagina [Chord].
3. Utilizzare la manopola di controllo dati appropriata per selezionare la scala dell'accordo.
4. Utilizzare la manopola di controllo dati appropriata per selezionare il tipo di accordo.
5. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.
6. Per confermare, premere nuovamente il pulsante ENTER/YES. L'accordo verrà assegnato sotto forma di numeri nota MIDI. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, l'accordo non sarà assegnato e si ritornerà alla pagina [TrgMIDI2].

[TrgMIDI3] Trigger MIDI 3

Permette di impostare la curva di crossfade della velocità per ciascun ingresso trigger.



NOTA Questa impostazione è disponibile se il parametro Mode nella pagina [TrgMIDI1] è stato impostato a "stack" o "hold".

1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

Impostazioni: 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 73.

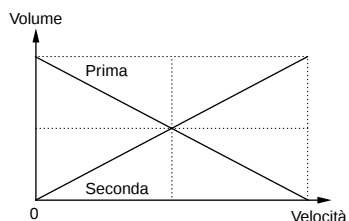
② Note

Indica i numeri da 1st a 6th da escludere o da eseguire con rim. I crossfade della velocità sono assegnati ai numeri o ai parametri selezionati in questo campo.

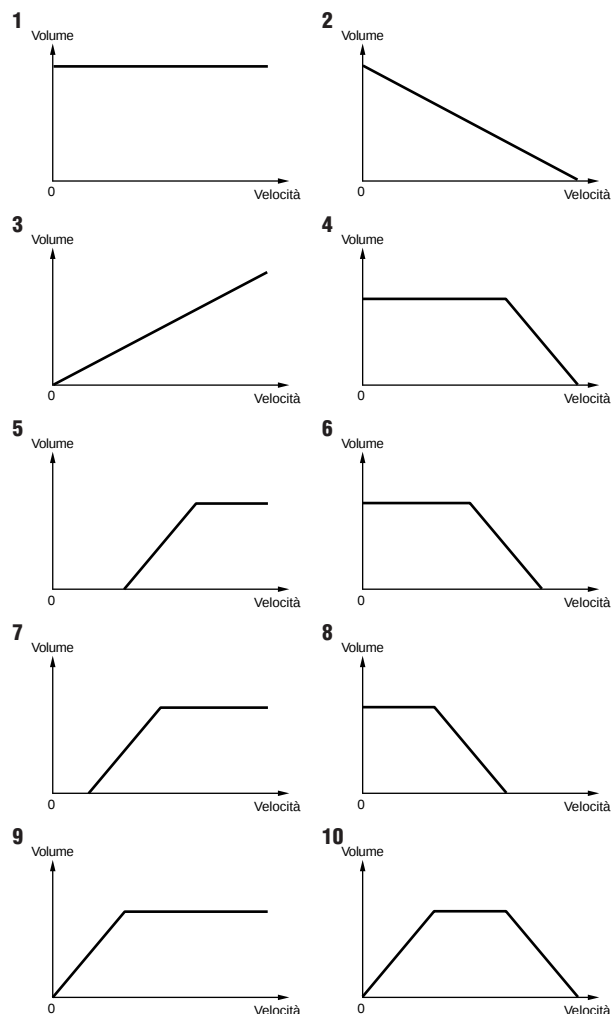
❑ **Impostazioni:** 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, mute o edge, rim o open, clse, fcls, spls, rim

③ VelXFade (Velocity Crossfade)

In questo campo è possibile assegnare le curve di crossfade della velocità fino a 6 note (da 1st a 6th). È possibile scegliere tra diverse curve che definiscono il volume per la velocità e quindi assegnare le curve scelte a più note. Ad esempio, è possibile assegnare la curva 2 alla prima nota e la curva 3 alla seconda nota. Il bilanciamento del volume tra queste due note può essere controllato battendo sul pad associato con maggiore o minore potenza. Come illustrato nella figura riportata di seguito, la nota 1st avrà un'intensità sonora maggiore quando il pad verrà colpito con minore potenza (viene generato un valore basso di velocità), mentre la nota 2nd avrà un'intensità sonora maggiore quando il pad verrà colpito con maggiore potenza (viene generato un valore alto di velocità).



Di seguito sono riportate le curve disponibili.



❑ **Impostazioni:** crossfade della velocità: 1 - 10

📌 **NOTA** Questa impostazione è disponibile solo se per il parametro Note# nella pagina [TrgMIDI2] sono stati assegnati più numeri nota MIDI.

[TrgRim] Trigger Rim

Permette di impostare la modalità Rim Key On e i parametri Rim Velocity per ciascun ingresso.

[TrgRim]	RimKeyOn	RimVel	HoldGrp
Input=16	withpad	fix127	16
1	2	3	4

1 Input=

Indica l'ingresso trigger selezionato.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

NOTA Se il parametro Learn nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "always", è possibile selezionare l'ingresso trigger battendo sul pad corrispondente. Per ulteriori informazioni sul parametro Learn, vedere a pagina 93.

2 RimKeyOn (modalità Rim Key On)

Permette di impostare la modalità Rim Key On, definendo il modo in cui il suono viene emesso quando viene colpito il rim di un pad. Utilizzare la modalità "single" per impostare il suono del rim o di voci simili, la modalità "hold" per applicare il sustain a una voce e la modalità "withpad" quando si suonano contemporaneamente suoni di rim e voci pad.

single: riproduzione normale del set di voci per il rim.

hold: il set di voci per il rim viene riprodotto con effetto sustain quando si colpisce il rim di un pad. Battendo nuovamente sul rim, la riproduzione con effetto sustain viene interrotta.

withpad: il set di voci per il suono del rim viene riprodotto contemporaneamente alla voce pad quando si colpisce un pad.

❑ **Impostazioni:** single, hold, withpad

3 RimVel (Rim Velocity)

Permette di impostare la velocità del suono del rim di un pad. Come descritto di seguito, la velocità emessa può essere fissa o variabile, a seconda della potenza esercitata sul pad.

mute hi: battendo sul rim di un pad, la velocità emessa dipenderà dalla curva della velocità in [TrgSens1] e dalla gamma Level e della gamma Velocity in [TrgSens2]. Dato che con questa impostazione la sensibilità di esclusione viene impostata a un livello superiore, è possibile escludere un suono sostenuto mediante il basso livello di ingresso trigger generato dal rim. Questa impostazione è adatta all'uso di pad con suoni di piatti.

mute lo: stessa funzione di "mute hi", con la differenza che la sensibilità di esclusione è impostata a un livello più basso. Pertanto, se si desidera utilizzare solo la funzione di esclusione, è consigliabile utilizzare l'impostazione "mute hi". Se invece si desidera utilizzare il rim senza disattivare la funzione di esclusione, utilizzare l'impostazione "mute lo".

variable: la velocità emessa dipenderà dalla potenza esercitata sul pad, dalla curva della velocità in [TrgSens1] e dalla gamma Level e della gamma Velocity in [TrgSens2].

fix1 - fix127: indipendentemente dalla potenza esercitata sul pad, la velocità viene sempre emessa a questo livello fisso. Tuttavia, non è possibile utilizzare la funzione di esclusione. Inoltre, queste impostazioni permettono di ottenere una risposta trigger più efficace rispetto alle impostazioni "mute hi" e "mute lo".

❑ **Impostazioni:** velocità rim: mute hi, mute lo, variable, fix1 - fix127

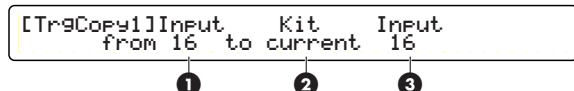
4 Hold Grp (Hold Group)

Impostare Hold Group per ingressi trigger multipli a cui è assegnato "hold" nel parametro RimKeyOn. L'impostazione Hold Group permette a un solo pad di eseguire le note in un determinato momento. Se si imposta lo stesso numero gruppo a più ingressi trigger, battendo su un pad del gruppo specificato, le note emesse in triggering da altri pad dello stesso gruppo saranno escluse. Ciò è utile per evitare un stack di note indesiderato.

❑ **Impostazioni:** off, 1 - 32

[TrgCopy1] Trigger Copy 1

Permette di copiare le impostazioni da uno degli ingressi trigger nel drum kit corrente a un ingresso trigger di un altro drum kit specifico. Questa funzione è utile per configurare ingressi trigger applicando le stesse impostazioni.



① (from) Input

In questo campo è possibile selezionare l'ingresso di origine da copiare.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

② (to) Kit

In questo campo è possibile selezionare il drum kit di destinazione in cui copiare le impostazioni. Selezionare "current" per effettuare la copia nel drum kit corrente.

❑ **Impostazioni:** current, U1 - U40

③ (to) Note

In questo campo è possibile selezionare l'ingresso di destinazione in cui copiare le impostazioni.

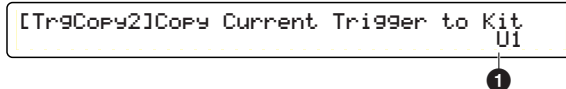
❑ **Impostazioni:** 1 - 16

Procedura

1. Specificare l'ingresso di origine da copiare e il drum kit e l'ingresso di destinazione.
2. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.
3. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per copiare le impostazioni. Per annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le impostazioni non saranno copiate e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[TrgCopy2] Trigger Copy 2

Permette di copiare le impostazioni relative al trigger dal drum kit corrente a un altro drum kit specifico. Questa funzione è utile per creare drum kit con impostazioni simili.



① (to) Kit

In questo campo è possibile selezionare il numero di drum kit di destinazione in cui copiare le impostazioni.

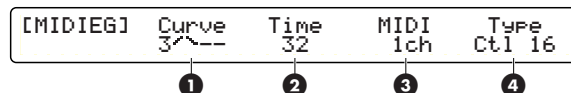
❑ **Impostazioni:** U1 - U40

Procedura

1. Specificare il drum kit di destinazione in cui copiare le impostazioni.
2. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.
3. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per copiare le impostazioni. Per annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le impostazioni non saranno copiate e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

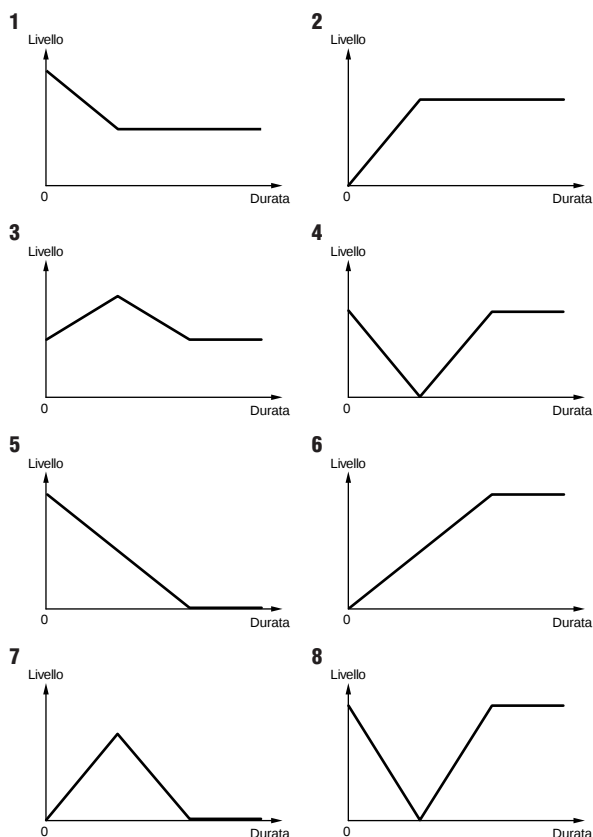
[MIDIEG] MIDI Envelope Generator

Permette di impostare la curva EG e il tempo di transizione e il numero del controller emesso da MIDI OUT, quando il parametro "Func" nella pagina [TrgFunc] è stato impostato a "MIDI EG". Questa impostazione è utile quando si utilizza un sintetizzatore MIDI esterno, come un generatore sonoro di batteria. Per ulteriori informazioni, consultare l'elenco dei parametri degli effetti riportato nell'appendice.



① Curve

È possibile scegliere tra 8 diverse curve EG.



☐ **Impostazioni:** 1 - 8

② Time

Permette di impostare il tempo di transizione quando la curva EG diventa effettiva. Maggiore è il valore specificato, maggiore sarà la durata dell'effetto.

☐ **Impostazioni:** 0 - 127

③ MIDI (canale MIDI)

Permette di impostare il canale MIDI utilizzato per trasmettere la curva EG specificata con i parametri Curve e Time descritti precedentemente.

☐ **Impostazioni:** 1 - 16

④ Ctrl# (numero controller)

Permette di impostare il numero del controller MIDI utilizzato per trasmettere la curva EG specificata con i parametri Curve e Time descritti precedentemente.

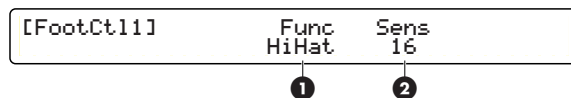
☐ **Impostazioni:** 0 - 119

Impostazioni controller/switch a pedale

È possibile impostare i parametri per controller e switch a pedale.

[FootCtrl1] Foot Controller 1

Permette di impostare il controller a pedale collegato alla presa jack HI-HAT CONTROL presente sul pannello posteriore.



① Func (Function)

Permette di impostare la funzione del controller a pedale. Di seguito sono riportate le due funzioni disponibili.

HiHat: i messaggi hi-hat e quelli del canale MIDI (controller continuo) vengono inviati contemporaneamente.

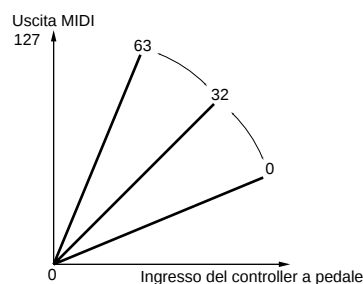
MIDI: vengono inviati solo i messaggi del canale MIDI (controller continuo).

☐ **Impostazioni:** HiHat, MIDI

② Sens (Sensitivity)

Permette di regolare la sensibilità del controller a pedale. Maggiore è il valore impostato, maggiore sarà la sensibilità del controller a pedale.

☐ **Impostazioni:** 0 - 63



[FootCtrl2] Foot Controller 2

Permette di specificare il tipo di messaggio MIDI e il canale trasmessi dal controller a pedale collegato alla presa jack HI-HAT CONTROL presente sul pannello posteriore. Se il parametro "Func" nella pagina [FootCtl1] è stato impostato a "MIDI", viene trasmesso il messaggio di controllo MIDI specificato in questo campo.

[FootCtl2]	HHInput	MIDI	Type
	IN8	10ch	Ctl 7
	1	2	3

1 HHInput (Hi-hat Input)

Permette di selezionare l'ingresso da utilizzare per gli hi-hat. Se i parametri "Func" nelle pagine [Foot Ctl1] e [FootSw1] sono stati impostati a "HiHat", in questo campo è possibile impostare l'ingresso trigger per gli hi-hat.

❑ **Impostazioni:** none, IN1 - IN16

2 MIDI (canale di trasmissione)

Permette di impostare il canale MIDI utilizzato per trasmettere i dati generati dal controller a pedale.

❑ **Impostazioni:** canale MIDI: 1 - 16

3 Type

Permette di impostare il tipo di messaggio di controllo MIDI che sarà trasmesso dal controller a pedale.

❑ **Impostazioni:** Ctl0 - Ctl119 (numero controller), A/T (aftertouch), P/B up (pitch bend su), P/Bdwn (pitch bend giù)

[FootSw1] Foot Switch 1

Permette di impostare lo switch a pedale collegato alla presa jack FOOT SW presente sul pannello posteriore. È anche possibile impostare il canale MIDI e il numero del controller, nel caso di un controller MIDI.

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

1 Func (Function)

Permette di impostare la funzione del controller a pedale. Di seguito sono riportate le funzioni disponibili.

HiHat: la funzione è uguale a quella di un controller hi-hat (passando dalla posizione di apertura a quella di chiusura e viceversa). Se questa impostazione è selezionata, in questa schermata è anche possibile impostare il parametro Velocity.

click: attiva o disattiva il click.

inc: incrementa il numero di drum kit in modalità Drum Kit e il numero di step in modalità Chain.

dec: decrementa il numero di drum kit in modalità Drum Kit e il numero di step in modalità Chain.

bypas: attiva o disattiva tutti gli ingressi trigger.

SStop: avvia o interrompe la main song.

MIDI: emette messaggi del canale MIDI (control change). Se questa impostazione è selezionata, in questa schermata è anche possibile impostare i parametri MIDI e Type.

HH → BD (Hi-Hat → Bass Drum): genera un segnale trigger per l'ingresso trigger 9 (KICK) quando viene premuto lo switch a pedale. Se questa impostazione è selezionata, in questa schermata è anche possibile impostare il parametro Velocity.

❑ **Impostazioni:** HiHat, click, inc, dec, bypas, SStop, MIDI, HH → BD

2 Velocity

Permette di impostare il valore relativo alla velocità emessa per un segnale trigger, se sono state selezionate le impostazioni "Func", "HiHat" e "HH → BD".

❑ **Impostazioni:** 1 - 127

③ MIDI (canale di trasmissione)

Permette di impostare il canale MIDI utilizzato per trasmettere i messaggi di control change, se il parametro "Func" è stato impostato a "MIDI".

❑ **Impostazioni:** canale MIDI: 1 - 16

④ Type

Permette di impostare il numero di controller trasmesso quando viene premuto lo switch a pedale con il parametro "Func" impostato a "MIDI".

❑ **Impostazioni:** Ctl1 - Ctl119 (numero controller)

[FootSw2] Foot Switch 2

Questa impostazione permette di specificare il valore di controllo trasmesso quando viene premuto lo switch a pedale con il parametro "Func" impostato a "MIDI".

[FootSw2]OnValue	OffValue
127	127

①

②

① OnValue

Permette di impostare il valore di controllo trasmesso quando viene premuto lo switch a pedale.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

② OffValue

Permette di impostare il valore di controllo trasmesso quando lo switch a pedale viene rilasciato.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

Parametri comuni

È possibile impostare parametri comuni per il drum kit corrente.

[COMMON1] Common 1

Permette di impostare il volume dell'intero drum kit e l'accessibilità alla Memory Card.

[COMMON1] Volume	WaveDir
127	No Card

①

②

① Volume

Permette di impostare il volume delle voci di batteria e percussioni (canale MIDI 10). L'impostazione riguarda il generatore sonoro interno ma non ha alcun effetto con periferiche MIDI esterne.

NOTA La funzione è uguale a quella del parametro Volume per "Ch=10" nella pagina [MIDI2] (pagina 51) in modalità Drum Kit Voice Edit.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

② WaveDir (Wave Directory)

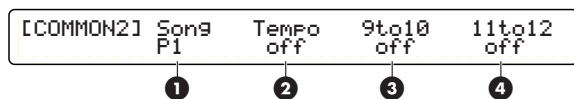
In questo campo è possibile specificare la directory della Memory Card da cui saranno letti i dati Wave o User Voice. Se si seleziona un drum kit mentre si sta utilizzando una Memory Card, verranno letti i file della directory specificata. Tuttavia, se la Memory Card non è inserita, non sarà possibile specificare una directory e sarà visualizzato il messaggio "No card". Per ulteriori informazioni sulla struttura di directory, vedere a pagina 80.

❑ **Impostazioni:** nome directory della Memory Card

NOTA Se l'impostazione "VOLUME" è stata selezionata nella pagina [UT 19] (CARD LOAD) in modalità Utility (pagina 81), oltre ai dati Wave e User Voice, sarà possibile caricare i dati relativi ai drum kit e alle song.

[COMMON2] Common 2

Questa impostazione permette di specificare la song e il tempo da utilizzare quando viene selezionato il drum kit corrente.



1 Song

Permette di specificare la song da caricare quando si seleziona il drum kit corrente. Impostare questo parametro a "off" per disattivare la selezione di una song per il drum kit corrente.

❑ **Impostazioni:** off, P1 - P31 (demo song), Q1 - Q67 (song per esercitazione), R1 - R66 (pad song), U1 - U32 (user song), C1 - C99 (song sulla card)

2 Tempo

Permette di specificare il tempo da utilizzare quando si seleziona il drum kit corrente. Impostare questo parametro a "off" per disattivare la selezione di un tempo per il drum kit corrente.

❑ **Impostazioni:** off, 30 - 300

3 9to10

Gli ingressi trigger 9 e 10 accettano due uscite pad separate utilizzando un solo jack stereofonico. Se questo parametro è impostato a "on", i segnali dell'ingresso 9 saranno riprodotti dall'ingresso 10.

❑ **Impostazioni:** off, on

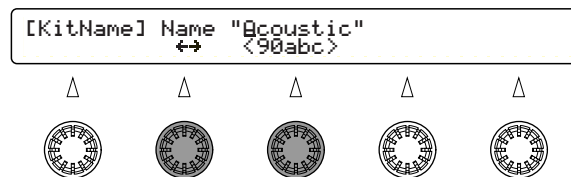
4 11to12

Gli ingressi trigger 11 e 12 accettano due uscite pad separate utilizzando un solo jack stereofonico. Se questo parametro è impostato a "on", i segnali dell'ingresso 11 saranno riprodotti dall'ingresso 12.

❑ **Impostazioni:** off, on

[KitName] Kit Name

È possibile immettere un nome composto da massimo 8 caratteri per il drum kit corrente.



1. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a ← → (cursore) per spostare il cursore sulla posizione corrispondente al primo carattere del nome del drum kit. Quindi, utilizzare la manopola di controllo dati centrale per immettere un carattere in quella posizione.
2. Spostare il cursore sulla posizione corrispondente al carattere successivo e immettere un carattere.
3. Ripetere i passaggi 1 e 2 riportati sopra per immettere tutti gli altri caratteri, fino a un massimo di 8, per il nome drum kit.

❑ **Caratteri supportati:**

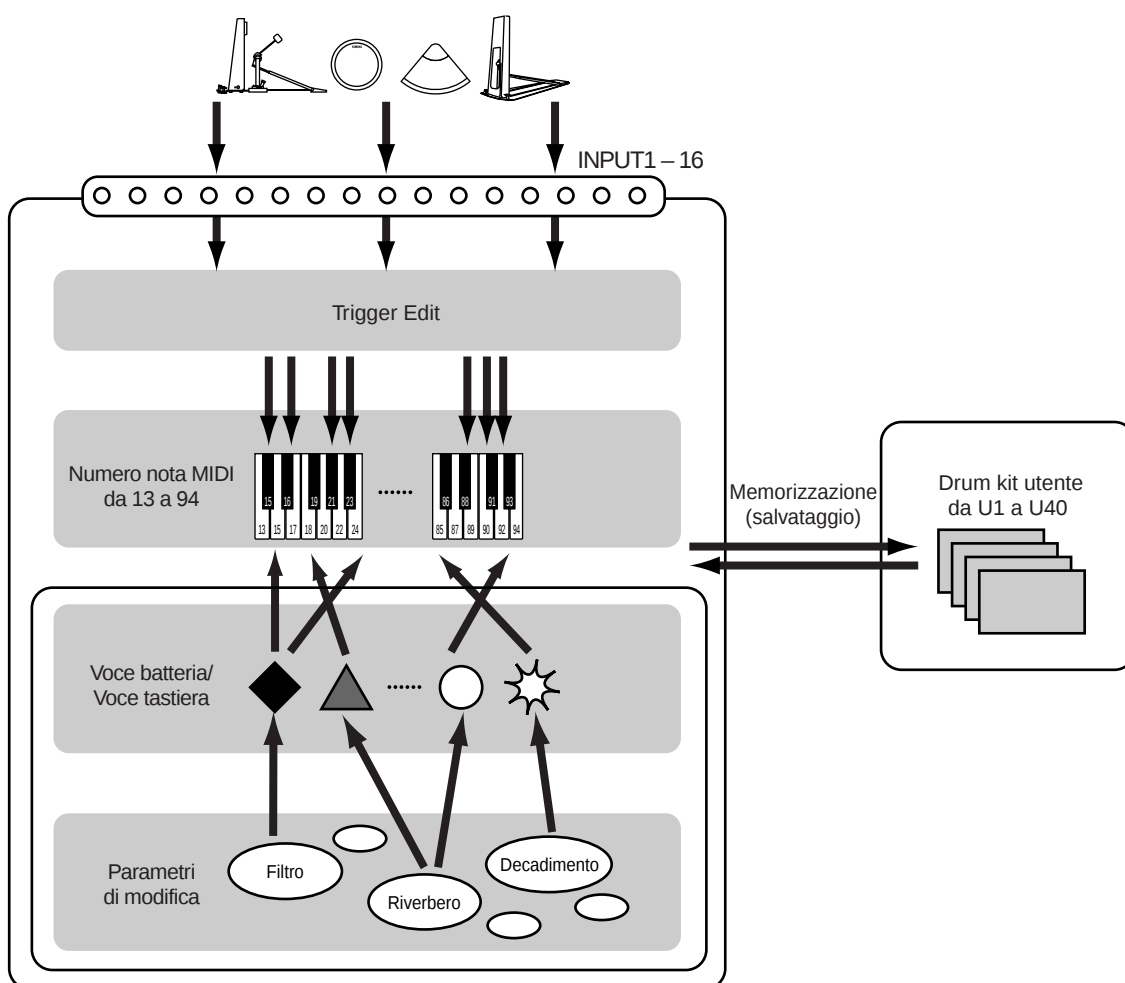
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	J	^	^	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	←	→				

Modalità Drum Kit Voice Edit

In questa modalità, per ciascun ingresso pad del drum kit corrente è possibile impostare il tipo di suono della voce assegnata al pad. Per ciascuna voce di batteria e percussioni, è possibile modificare le caratteristiche del suono, quali l'attacco, l'altezza tonale ecc. e la profondità dell'effetto di riverbero.

Associando voci di batteria e percussioni ai numeri nota MIDI compresi tra 13 e 94 (in base alle impostazioni della modalità Drum Kit Trigger Edit), è possibile far sì che ciascun pad emetta una voce di batteria, in modo da creare un drum kit unico.

La figura seguente illustra le relazioni tra il drum kit, i numeri nota MIDI, le voci di batteria e percussioni e i parametri di modifica. Le voci di batteria modificate possono essere salvate in un drum kit utente (da U1 a U40).

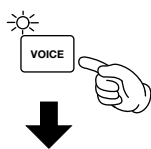


NOTA È possibile associare la stessa voce di batteria a più pad (numeri nota MIDI). Impostando una voce di batteria diversa per ciascun pad, si otterranno suoni simili con caratteristiche diverse.

NOTA Per annullare le modifiche, è sufficiente passare alla modalità Drum Kit Play e selezionare un altro drum kit.

Attivazione della modalità Drum Kit Voice Edit

Premere il pulsante VOICE.



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

NOTA Prima di entrare in modalità Drum Kit Voice Edit, selezionare il drum kit da modificare. Durante la modifica, il numero di drum kit corrente viene visualizzato nel LED.

NOTA Se il parametro JumpRecnt nella pagina [UT 5] in modalità Utility è stato impostato a "on", viene visualizzata l'ultima pagina su cui si stava lavorando quando si è entrati in modalità di modifica. Se questo parametro è stato impostato a "off", viene visualizzata la prima pagina di modifica. Per ulteriori informazioni sul parametro JumpRecnt, vedere a pagina 73.

Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Drum Kit Voice Edit

In questa modalità sono disponibili 10 pagine di modifica. Queste pagine di modifica contengono i parametri della voce relativa a ciascun numero nota MIDI e i parametri MIDI di ciascun canale MIDI.

1. Per selezionare la pagina contenente i parametri da modificare, utilizzare i pulsanti Pagina Giù ▼ e Pagina Su ▲.



2. Selezionare un numero nota MIDI (da 13 a 94) per iniziare la modifica dei parametri della voce (vedere figura seguente). Nella pagina contenente i parametri voce, è necessario specificare il numero nota MIDI (pad della batteria), prima di poter modificare la voce associata a quel numero nota (pad della batteria). Per semplificare l'operazione di selezione del numero nota, impostare il parametro Learn a "always" nella pagina [UT 5] in modalità Utility (pagina 73). Ogni volta che si batte su un pad della batteria, nella pagina di modifica è possibile specificare, in maniera interattiva, il numero nota corrispondente.

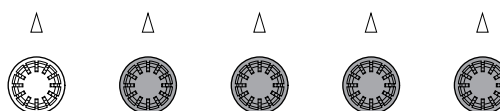
[Voice1]	Type	Voice	42*	Volume	Tuning
38 D1	AcSnr1	MCA55		110	- 1.00



NOTA Quando si modifica un parametro MIDI, non è necessario specificare il numero nota.

3. Immettere il valore utilizzando la manopola di controllo dati relativa al parametro da modificare.

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

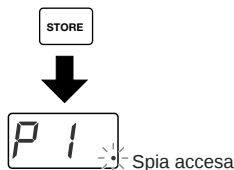


NOTA Girando la manopola di controllo dati tenendo premuto il pulsante SHIFT, il valore cambia a incrementi o decrementi maggiori.

NOTA È possibile ascoltare la voce che si sta modificando premendo il pulsante Sound.

4. Regolare i parametri desiderati ripetendo i passaggi da 1 a 3.

5. Una volta modificata la voce, è possibile salvarla. Premere il pulsante STORE per entrare in modalità Store ed effettuare la memorizzazione. Per ulteriori informazioni sull'operazione di memorizzazione, vedere a pagina 82.



NOTA In modalità Drum Kit Voice Edit, si accenderà una piccola spia nella parte bassa a destra del display LED, che indica che è la voce stata modificata ma non è stata ancora salvata. Effettuare il salvataggio in qualsiasi momento lo si ritenga opportuno (pagina 83).

NOTA Se si passa alla modalità Drum Kit Play o Chain e si seleziona un altro drum kit, le modifiche verranno annullate (la spia del LED si spegnerà). Prima di passare ad altre modalità, accertarsi di aver salvato le modifiche necessarie.

Modalità Drum Kit Voice Edit

Parametri voce (pagina 44)

- [Voice1] VOICE1
- [Voice2] Impostazioni speciali del rullante
- [Voice3] VOICE3
- [Voice4] VOICE4
- [Voice5] VOICE5
- [Voice6] VOICE6
- [VoiceCopy] VOICE COPY

Parametri MIDI (pagina 50)

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

Pagine di modifica

Parametri voce

È possibile assegnare una voce a un numero nota MIDI (pad della batteria) e configurarne il suono.

[Voice1] VOICE1

Permette di assegnare una voce e regolarne il volume di uscita e il tuning. Le voci sono suddivise in categorie di tipi di voce. Ciò permette di scegliere la voce in base alle relative informazioni. Le informazioni riportate indicano se si tratta di una voce a 2 layer, se la voce è in loop e così via.

3				
[Voice1]	Type	Voice	42*	Volume Tuning
38 D1	AcSnr1	MCA55	110	- 1.00
1	2	3	4	5

1 Numero e nome nota

È possibile scegliere un numero nota MIDI di destinazione. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota specifico (visualizzato nell'LCD), che permette di associare facilmente le voci ai tasti di una tastiera MIDI.

Impostazioni: 13C#-1 – 94A#5

2 Type

Permette di scegliere un tipo di voce. A seconda del tipo di voce specificato in questo campo, è possibile selezionare una voce dello stesso tipo con uno dei parametri Voice indicati di seguito. Specificando il tipo voce "wave" viene caricato un file con forma d'onda AIFF dalla memory card. Specificando il tipo voce "user", è possibile creare una voce personalizzata utilizzando una periferica MIDI esterna per inviare i dati di modifica del parametro MIDI a DTXTREME. Non è possibile creare una voce utilizzando solo DTXTREME.

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

3				
[Voice1]	Type	Voice	42*	Volume Tuning
38 D1	AcSnr1	MCA55	110	- 1.00
1	2	3	4	5

NOTA In DTXTREME è possibile creare voci originali attraverso la combinazione di più voci (massimo 4) che è possibile scegliere tra le voci e le forme d'onda AIFF preimpostate e che vengono specificate dai dati esterni di modifica del parametro MIDI. Per ulteriori informazioni sulle voci disponibili, consultare l'elenco delle voci drum (voci di batteria e percussioni) nell'appendice.

③ Voice (riga inferiore)

Permette di scegliere una voce (nome voce) appartenente alla categoria specificata in Type. Il simbolo "↻" alla fine del nome voce indica che la voce è in loop.

③ Voice (riga superiore)

La voce scelta nella riga inferiore viene indicata in questo campo con il relativo numero voce. Il simbolo "*" alla fine del nome voce indica che la voce è a 2-layer e che quindi è composta da due suoni diversi.

④ Volume

Permette di regolare il volume in uscita della voce. Regolando il volume per ciascuna voce, è possibile bilanciare le voci del drum kit.

❑ **Impostazioni:** 0 – 127

⑤ Tuning

È possibile regolare il tuning della voce scelta in base a incrementi di 1/100 di semitono.

❑ **Impostazioni:** -24.00 – +24.00

[Voice2] Impostazioni speciali del rullante

Scegliendo "XtrSnr" nel campo Type nella pagina [VOICE1], questa impostazione permette di specificare particolari parametri per il suono del rullante. In questa pagina non è possibile modificare i parametri quando è selezionata una qualsiasi altra voce (in questo caso, sarà visualizzato il segno "---").

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

① Shell

In questo campo è possibile specificare il tipo di materiale di cui è composto il fusto del rullante. Ciascun valore indica il materiale e la profondità del fusto (in pollici).

❑ **Impostazioni:** Mapl1370, MCABs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

② Muffle

Permette di specificare il tipo di sordina per il suono dei tamburi. Utilizzando i valori riportati di seguito, è possibile ottenere il suono di un tamburo con sordina simulando il tipo di materiale da applicare:

off: senza sordina.

tape: sordina con nastro.

ring: sordina con pellicola ad anello posizionata lungo il bordo del tamburo.

❑ **Impostazioni:** off, tape, ring

③ Snare

In questo campo è possibile scegliere il suono del rullante.

❑ **Impostazioni:** warm, crisp, cool, short, punchy, BS, silky, bright, old, VOX1, VOX2, VOX3, roll, trash

④ Strainer

Permette di regolare la tensione delle molle del rullante. Utilizzando i valori riportati di seguito, è possibile simulare il tipo di tensione delle molle:

off: le molle non toccano il rullante.

loose: le molle toccano leggermente il rullante.

mid: impostazione intermedia tra loose e tight.

tight: le molle sono perfettamente aderenti al rullante.

❑ **Impostazioni:** off, loose, mid, tight

⑤ Balance

Permette di regolare il bilanciamento del volume tra il suono del fusto e quello delle pelli del rullante. Maggiore è il valore positivo impostato, maggiore sarà l'intensità sonora della pelle del rullante. Maggiore è il valore negativo impostato, maggiore sarà l'intensità sonora del rimbombo del fusto.

❑ **Impostazioni:** -64 – 0 – +63

[Voice3] VOICE3

Permette di regolare il filtro e il pan stereo per ciascun numero nota MIDI (pad della batteria). Se è stata selezionata una voce a 2 layer, è anche possibile regolare il volume in uscita di ciascun layer.

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

1 Numero e nome nota

È possibile scegliere un numero nota MIDI di destinazione. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota (visualizzato nell'LCD), indicato nella pagina [VOICE1].

❑ **Impostazioni:** 13C#-1 – 94A#5

2 Pan

Permette di regolare il pan per la voce scelta. L'impostazione determinerà la posizione stereo della voce.

❑ **Impostazioni:** L64 – C – R63 (sinistra, centro, destra)

3 Layer

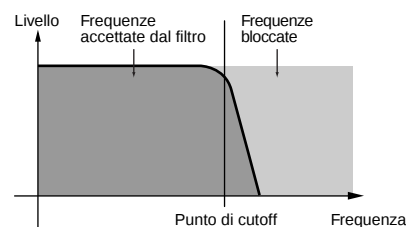
Se è stata selezionata una voce a 2 layer, questa impostazione permette di regolare il volume in uscita di ciascun layer. Specificando il valore "0", sarà applicato lo stesso livello di volume (50:50) a ciascun layer. Se la voce non è a 2 layer, questo parametro non è modificabile.

❑ **Impostazioni:** -64 (100:0) – 0 (50:50) – +63 (0:100)

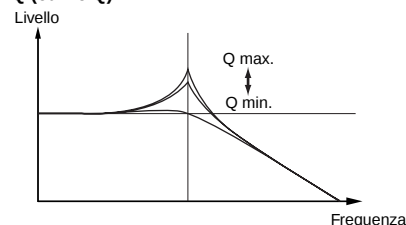
4 Filter

Permette di regolare il filtro per la voce scelta. Il filtro "low-pass" taglia le frequenze superiori a un punto specificato (punto di cutoff) e lascia passare le altre frequenze. In combinazione al parametro "Q", questi parametri possono essere utilizzati per fornire caratteristiche acustiche univoche alla voce.

Filtro "low-pass" e frequenze



Q (curve Q)



❑ **Impostazioni:** -64 – +63

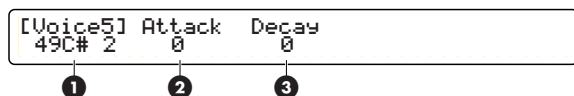
5 Q

Permette di regolare il fattore Q (Qualità) sul punto di cutoff. Aumentando il punto di cutoff, la parte di curva viene spostata come illustrato sopra, permettendo di fornire caratteristiche univoche alla voce.

❑ **Impostazioni:** -64 – +63

[Voice4] VOICE4

Permette di regolare la velocità di attacco e decay della voce scelta. Ogni strumento musicale presenta un inviluppo di volume univoco che rende riconoscibile il tipo di strumento. Le caratteristiche univoche degli strumenti a percussione sono rappresentate delle velocità di attacco e decay nell'inviluppo del volume. Pertanto, è possibile regolare questi due fattori per ottenere una serie di variazioni di volume.



1 Numero e nome nota

È possibile scegliere un numero nota MIDI di destinazione. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota (visualizzato nell'LCD), indicato nella pagina [VOICE1].

□**Impostazioni:** 13C#-1 – 94A#5

2 Attack

Permette di regolare la velocità di attacco della voce scelta. La velocità di attacco consiste nella velocità in cui il suono diventa udibile dal momento in cui viene suonato uno strumento musicale. Alti valori positivi comportano un'alta velocità di attacco. Alti valori negativi comportano una bassa velocità di attacco. Un'alta velocità di attacco permette una ritmica maggiore. Con un attacco a velocità lenta, la ritmica si riduce e il suono diventa più morbido.

□**Impostazioni:** -64 – +63

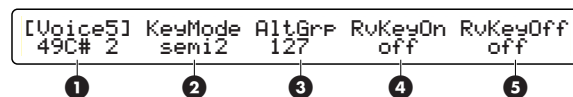
3 Decay

Permette di regolare la velocità di decay della voce scelta. La velocità di decay indica per quanto tempo il suono continua dopo aver raggiunto il picco massimo di volume. Alti valori positivi comportano una maggiore velocità di decay. Alti valori negativi comportano una minore velocità di decay. Nelle voci di batteria e percussioni, la velocità di decay corrisponde al tempo di rilascio del suono. Pertanto, per ottenere, ad esempio, un suono di piatti a lungo rilascio, impostare un alto valore positivo per la relativa velocità di decay.

□**Impostazioni:** -64 – +63

[Voice5] VOICE5

Permette di specificare la chiave da assegnare a ciascun numero nota MIDI (pad della batteria). L'assegnazione della chiave determina in che modo ciascuna voce verrà eseguita quando verrà colpito il pad corrispondente (in pratica, in che modo ciascun numero nota MIDI verrà accettato dal generatore sonoro di DTXTREME).



1 Numero e nome nota

È possibile scegliere un numero nota MIDI di destinazione. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota (visualizzato nell'LCD), indicato nella pagina [VOICE1].

□**Impostazioni:** 13C#-1 – 94A#5

2 KeyMode

Permette di specificare in che modo la stessa voce sarà riprodotta simultaneamente.

poly: nessuna limitazione fino a quando il generatore sonoro di DTXTREME raggiunge il livello massimo di polifonia.

semi8: fino a 8 note polifoniche per un numero nota MIDI (stessa voce). Se viene aggiunta in triggering un'ulteriore nota mentre le altre 8 note sono in esecuzione, la prima nota sarà esclusa e sarà riprodotta la nota aggiuntiva (principio di priorità dell'ultima nota).

semi4: fino a 4 note polifoniche per un numero nota MIDI (stessa voce). Se un'ulteriore nota viene aggiunta in triggering mentre le altre 4 note sono in esecuzione, la prima nota sarà esclusa e sarà riprodotta la nota aggiuntiva (principio di priorità dell'ultima nota).

semi3: fino a 3 note polifoniche per un numero nota MIDI (stessa voce). Se un'ulteriore nota viene aggiunta in triggering mentre le altre 3 note sono in esecuzione, la prima nota sarà esclusa e sarà riprodotta la nota aggiuntiva (principio di priorità dell'ultima nota).

semi2: fino a 2 note polifoniche per un numero nota MIDI (stessa voce). Se viene aggiunta in triggering un'ulteriore nota mentre le altre 2 note sono in esecuzione, la prima nota sarà esclusa e sarà riprodotta la nota aggiuntiva (principio di priorità dell'ultima nota).

mono: viene eseguita una sola nota per volta per lo stesso numero nota MIDI. Una seconda nota comporterà l'esclusione della prima.

himono: viene eseguita una sola nota per volta per lo stesso numero nota MIDI. Un numero nota (voce) a cui è assegnato questo valore sarà escluso dal normale principio di priorità dell'ultima nota. Pertanto, la voce non sarà esclusa da eventuali altre note e continuerà ad essere riprodotta anche quando il generatore sonoro di DTXTREME raggiungerà il livello massimo di polifonia.

❑ **Impostazioni:** poly, semi8, semi4, semi3, semi2, mono, himono

❗ **NOTA** Se il numero nota MIDI di destinazione (pad della batteria) è impostato a "mono" e ad esso è assegnata una voce con lungo rilascio (come ad esempio, un suono di piatti), battendo ripetutamente sul pad i suoni precedenti verranno esclusi in maniera anomala. Impostare il parametro KeyMode per ottenere l'effetto migliore da assegnare alla voce.

③ AltGrp (Alternate Group)

È possibile inserire più numeri nota MIDI (pad della batteria) in un gruppo a voci alterne. I numeri nota a cui è assegnato lo stesso valore AltGrp (numero gruppo) non saranno riprodotti nello stesso momento. Ad esempio, può risultare utile raggruppare due numeri nota MIDI a cui sono assegnate rispettivamente la voce di hi-hat aperti e la voce di hi-hat chiusi, in quanto queste due voci non suonano mai contemporaneamente in un drum kit standard.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127 (numero gruppo)

❗ **NOTA** Le voci (numeri nota MIDI) a cui è assegnato lo stesso numero gruppo saranno eseguite in monofonia in base al principio di priorità dell'ultima nota. In un gruppo a voci alterne può essere eseguita una sola nota per volta.

④ RvKeyOn (Receive Key On)

Per ciascun numero nota MIDI, è possibile specificare se il generatore sonoro di DTXTREME riceve o meno messaggi Note On MIDI (in triggering dal pad si batteria corrispondente). Ciò risulta utile per l'esecuzione della funzione MIDI Note On dalla porta MIDI OUT di DTXTREME senza instradare il segnale al generatore sonoro di DTXTREME (a scopo di triggering dei soli moduli sonori esterni collegati a DTXTREME). Se il parametro RvKeyOn è impostato a "off" per un determinato numero nota MIDI, battendo sul pad corrispondente viene emesso un messaggio MIDI Note On senza che la voce DTXTREME venga riprodotta.

❑ **Impostazioni:** off, on

⑤ RvKeyOff (Receive Key Off)

Per ciascun numero nota MIDI, è possibile specificare se il generatore sonoro di DTXTREME riceve o meno messaggi Note Off MIDI. Se RvKeyOff è impostato a "off" per un determinato numero nota MIDI, la voce corrispondente ignorerà i messaggi MIDI Note Off e sarà eseguita fino alla fine. Ciò risulta utile per voci a lungo rilascio che si desidera vengano sempre eseguite in maniera naturale.

❑ **Impostazioni:** off, on

❗ **NOTA** Per i numeri nota MIDI (pad) a cui è assegnata una voce in loop, impostare sempre RcvKeyOff a "on". Le voci in loop di solito vengono eseguite in maniera ripetuta. Impostando RcvKeyOff a "off", la voce in loop sarà eseguita ininterrottamente.

[Voice6] VOICE6

Permette di specificare l'instradamento in uscita per la voce scelta.

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

① Numero e nome nota

È possibile scegliere un numero nota MIDI di destinazione. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota (visualizzato nell'LCD), indicato nella pagina [VOICE1].

❑ **Impostazioni:** 13C#-1 - 94A#5

② Output

Permette di specificare l'instradamento in uscita del segnale audio per la voce scelta. Quando il segnale audio viene indirizzato a un'uscita singola, il segnale della voce non sarà reindirizzato agli effetti di inserimento.

stereo: uscita in OUTPUT L e R.

InsFx1, InsFx2: segnale indirizzato all'effetto di inserimento specificato (1 o 2). L'instradamento finale in uscita è determinato dalle impostazioni dell'effetto di inserimento.

IND1&2, 3&4, 5&6: uscita stereo corrispondente alla coppia di uscite singole specificata.

IND1, 2, ... 6: uscita mono corrispondente all'uscita singola specificata.

☐ **Impostazioni:** stereo, InsFx1, InsFx2, IND1&2, IND3&4, IND5&6, IND 1, IND 2, ... IND 6, thru (vedere NOTA sotto)

NOTA Quando il Localizer è attivo (on) con effetti impostati (pagina 54), gli effetti di inserimento non sono disponibili. In tal caso, i valori Output "InsFx1" e "InsFx2" saranno sostituiti con il parametro "thru". Se si sceglie "thru" per l'uscita di una voce, il Localizer non influenzerà il suono della voce stessa.

③ RevSend

Per la voce scelta, è possibile impostare il livello di mandata dell'effetto di riverbero (effetto di sistema).

☐ **Impostazioni:** 0 - 127

④ ChoSend

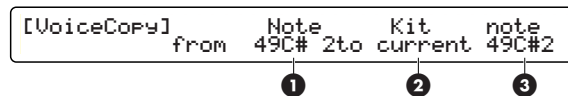
Per la voce scelta, è possibile impostare il livello di mandata dell'effetto di chorus (effetto di sistema).

☐ **Impostazioni:** 0 - 127

NOTA Il livello di mandata finale di un effetto di sistema per ciascuna voce è associato al livello di mandata principale (RevSend o ChoSend) nella pagina [Effect Setup] (pagina 53). Il livello di mandata finale si otterrà moltiplicando il livello di mandata della pagina [VOICE6] per il livello di mandata della pagina [Effect Setup].

[VoiceCopy] VOICE COPY

È possibile copiare tutti i valori dei parametri relativi alla voce di un determinato numero nota MIDI (voce) del drum kit corrente in un numero nota MIDI di un drum kit diverso.



① (from) Note

Permette di indicare il numero nota di origine (del drum kit corrente) da copiare. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota (visualizzato nell'LCD), indicato nella pagina [VOICE1].

☐ **Impostazioni:** 13C#-1 - 94A#5

② (to) Kit

Consente di specificare il drum kit di destinazione in cui copiare le impostazioni. Il valore "current" indica il drum kit correntemente in uso.

☐ **Impostazioni:** current, U1 - U40

③ (to) Note

Permette di specificare il numero nota di destinazione. A ciascun numero nota corrisponde un nome nota (visualizzato nell'LCD), indicato nella pagina [VOICE1].

☐ **Impostazioni:** 13C#-1 - 94A#5

Procedura

1. Specificare l'origine da copiare selezionando un numero nota MIDI (pad della batteria) del drum kit corrente e quindi specificare la destinazione selezionando un drum kit e un numero nota (pad della batteria) incluso nel kit.
2. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES. Sul display LCD verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permetterà di confermare la copia o di annullarla.
3. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire la copia. Se invece si desidera annullare la copia, premere il pulsante EXIT/NO. Annullando l'operazione di copia, si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

Parametri MIDI

Per ciascun canale MIDI è possibile specificare se attivare o meno l'invio di messaggi MIDI e i valori di uscita per i Program Change, i Control Change e così via.

[MIDI1] MIDI SETUP1

È possibile specificare fino a 16 messaggi di cambio programma (Program Change) che saranno inviati quando si passerà dal drum kit corrente a un altro drum kit. Questa funzione è molto utile se si intende selezionare più programmi per volta sul generatore sonoro DTXTREME e per selezionare periferiche MIDI esterne sotto il controllo di DTXTREME. I cambi di programma specificati in questa impostazione saranno inviati al generatore sonoro di DTXTREME ed emessi da MIDI OUT. Ciò non avverrà solo nel caso il canale MIDI sia impostato a "10", numero corrispondente al canale principale del drum kit. Se il canale MIDI è impostato a "10", il messaggio di Program Change specificato viene emesso solo da MIDI OUT e non influenza il drum kit stesso.

[MIDI1]	Transmit	PC#	BankMSB	BankLSB
Ch=10	on	001	000	000
1	2	3	4	5

① Ch= (canale di destinazione)

Permette di specificare il canale MIDI a cui inviare il messaggio MIDI.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

NOTA In questo campo, selezionare prima un canale MIDI e quindi impostare i contenuti da inviare al canale specificato utilizzando i parametri riportati di seguito. Ripetere questa procedura per ciascun canale (da 1 a 16), se necessario.

② Transmit

Permette di attivare o disattivare l'emissione dei messaggi MIDI sul canale specificato. Quando questo parametro è impostato a "on", la trasmissione MIDI (su MIDI OUT e sul generatore sonoro DTXTREME) del canale specificato è attivata. Impostando "off", la trasmissione di messaggi MIDI viene disattivata sul canale specificato e i parametri MIDI non saranno più disponibili.

❑ **Impostazioni:** on, off

③ PC# (Program Change)

Permette di specificare il numero di programma da emettere quando si passa dal drum kit corrente a un altro drum kit. Selezionando un drum kit diverso su DTXTREME, è possibile cambiare programmi su altre periferiche MIDI, inclusi i sintetizzatori. Inoltre, è possibile impostare fino a 16 Program Change per ciascun drum kit.

❑ **Impostazioni:** 001 - 128

④ BankMSB (Bank Select MSB)

In combinazione con il parametro BankLSB, permette di emettere un messaggio di selezione bank quando si passa dal drum kit corrente a un altro drum kit. Questa impostazione è particolarmente utile per la selezione delle voci di un bank di un generatore sonoro con più bank di suoni. Utilizzare questo parametro in combinazione con i parametri PC# e BankLSB per specificare un suono di un determinato bank di una periferica MIDI impostata per il canale MIDI corrente. È anche possibile impostare un messaggio di selezione bank per ciascun canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** 000 - 127

⑤ BankLSB (Bank Select LSB)

In combinazione con il parametro BankMSB, permette di emettere un messaggio di selezione bank quando si passa dal drum kit corrente a un altro drum kit. Questa impostazione è particolarmente utile per la selezione delle voci di un bank di un generatore sonoro con più bank di suoni. Utilizzare questo parametro in combinazione con i parametri PC# e BankMSB per specificare un suono di un determinato bank di una periferica MIDI impostata per il canale MIDI corrente. È anche possibile impostare un messaggio di selezione bank per ciascun canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** 000 - 127

[MIDI2] MIDI SETUP2

Continuando nella pagina [MIDI1], è possibile specificare i messaggi di Control Change per ciascun canale MIDI che si desidera vengano emessi quando si passa dal drum kit corrente a un altro drum kit.

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

① Ch= (canale di destinazione)

Permette di specificare il canale MIDI a cui inviare il messaggio MIDI.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

NOTA In questo campo, selezionare prima un canale MIDI e quindi impostare i contenuti da inviare al canale specificato utilizzando i parametri riportati di seguito. Ripetere questa procedura per ciascun canale (da 1 a 16), se necessario.

② Volume

Permette di specificare un valore per il Controller Number 007 (volume).

❑ **Impostazioni:** 000 - 127

③ Pan

Permette di specificare un valore per il controller number 010 (pan).

❑ **Impostazioni:** 000 - 64 - 127 (sinistra, centro, destra)

④ Ctrl# (Controller Number)

È possibile specificare qualsiasi controller number come control change. I Control Change sono messaggi MIDI che possono controllare la performance di una periferica MIDI. Possono essere specificati diversi tipi di performance utilizzando una serie di valori e numeri controller. Questo parametro permette di specificare il controller number. Quindi, sarà possibile specificare il relativo valore nel campo Value.

❑ **Impostazioni:** ---, 000 - 127

⑤ Value

Permette di specificare il valore di controllo per il parametro Ctrl# specificato.

❑ **Impostazioni:** ---, 000 - 127

[MIDI3] MIDI SETUP3

Continuando nella pagina [MIDI2], è possibile specificare i livelli di mandata degli effetti per ciascun canale MIDI che si desidera vengano emessi quando si passa dal drum kit corrente a un altro drum kit.

I livelli di mandata degli effetti specificati in questa impostazione saranno inviati al generatore sonoro di DTEXTREME ed emessi da MIDI OUT. Ciò non avverrà solo nel caso il canale MIDI sia impostato a "10", numero corrispondente al canale principale del drum kit. Come per il canale MIDI 10, i livelli di mandata degli effetti specificati vengono emessi solo da MIDI OUT e non influenzano il drum kit stesso.

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

① Ch= (canale di destinazione)

Permette di specificare il canale MIDI a cui inviare il messaggio MIDI.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

NOTA In questo campo, selezionare prima un canale MIDI e quindi impostare i contenuti da inviare al canale specificato utilizzando i parametri riportati di seguito. Ripetere questa procedura per ciascun canale (da 1 a 16), se necessario.

② RevSend

Permette di impostare il livello di mandata dell'effetto di riverbero (effetto di sistema).

❑ **Impostazioni:** 000 - 127

③ ChoSend

Permette di impostare il livello di mandata dell'effetto di chorus (effetto di sistema).

❑ **Impostazioni:** 000 - 127

Modalità Drum Kit Effect Edit

In modalità Effect Edit, è possibile impostare gli effetti per l'intero drum kit ed elaborarne i suoni per un'immagine stereofonica, ottenendo, ad esempio, maggiore aggressività con un effetto di distorsione o impostando altri effetti. Nelle fasi finali di creazione di un suono, l'elaborazione degli effetti è spesso molto utile per fornire espressività al suono stesso.

In DTXTREME sono disponibili due tipi di effetti: gli effetti di sistema e gli effetti di inserimento. Gli effetti di sistema comprendono le unità di riverbero e chorus e possono essere applicati all'intero sistema (drum kit). Gli effetti di inserimento comprendono due unità versatili e diversi sono i tipi di effetti che è possibile assegnare.

Inoltre, DTXTREME comprende l'effetto Localizer che può essere utilizzato per riprodurre in maniera realistica suoni stereofonici tridimensionali (3D).

Unità di riverbero

Questo effetto di sistema può esser applicato all'intero drum kit. È possibile scegliere tra 12 tipi di riverbero che permettono di riprodurre ambientazioni quali una grande hall per concerti o una piccola stanza.

Utilizzando il parametro RevSend nella pagina Voice Edit (pagina 49), è anche possibile specificare la quantità di riverbero da applicare a ciascuna voce del drum kit. Questa funzione è utile per applicare, ad esempio, maggiore riverbero al rullante, mantenendo bassa la quantità di riverbero della grancassa di basso.

Unità di chorus

Questo effetto di sistema può esser applicato all'intero drum kit. È possibile scegliere tra 13 tipi di chorus dalle modulazioni morbide o dure (chorus, flanger, jet effect, ecc.).

Utilizzando il parametro ChoSend nella pagina Voice Edit (pagina 49), è anche possibile specificare la quantità di chorus da applicare a ciascuna voce del drum kit. Questa funzione è utile per applicare, ad esempio, effetti di flanger univoci per gli hi-hat e per gli altri piatti. Si noti che l'effetto di chorus viene disattivato se viene attivato l'effetto Localizer (pagina 54).

Effetti di inserimento 1 e 2

Questi ulteriori unità di effetti possono supportare le creazioni sonore attive con una serie di 44 tipi di effetti da poter applicare (chorus, flanger, distortion, wah, ecc.). Queste due unità di effetti sono organizzate in maniera parallela, per cui è possibile applicare selettivamente gli effetti a determinate voci del drum kit. Si noti che entrambi gli effetti di inserimento vengono disattivati se viene attivato l'effetto Localizer (pagina 54).

Localizer

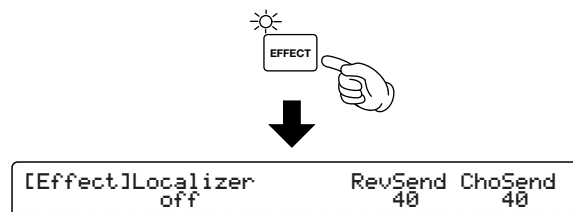
Con l'effetto Localizer è possibile creare un'immagine sonora a tre dimensioni del drum kit da controllare attraverso le cuffie. Se il Localizer è attivato, è possibile fare in modo che il suono di ciascuno strumento del drum kit provenga da una posizione specifica dell'ambientazione 3D.

Le posizioni e le direzioni 3D possono essere specificate separatamente per l'intero drum kit e per gli altri strumenti di accompagnamento della song.

Il Localizer fornisce 5 tipi di effetti. Si noti che l'unità di chorus e gli effetti di inserimento (1 e 2) vengono disattivati se viene attivato l'effetto Localizer (pagina 54).

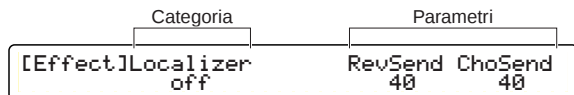
Attivazione della modalità Drum Kit Effect Edit

premere il pulsante EFFECT.



Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Drum Kit Effect Edit

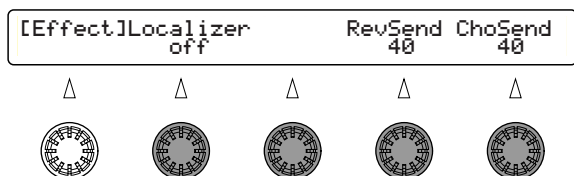
Le pagine di modifica disponibili in questa modalità sono suddivise in base a 5 categorie di effetti. Per ciascun effetto è disponibile la relativa pagina di modifica dei parametri.



1. Per selezionare la pagina contenente i parametri da modificare, utilizzare i pulsanti Pagina Giù ▼ e Pagina Su ▲. Con i pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼ è possibile scegliere liberamente una pagina qualsiasi, indipendentemente dalla categoria. Si noti che gli effetti disponibili e le relative pagine di modifica cambiano a seconda dell'attivazione o della disattivazione del Localizer nella prima pagina [EFFECT SETUP].

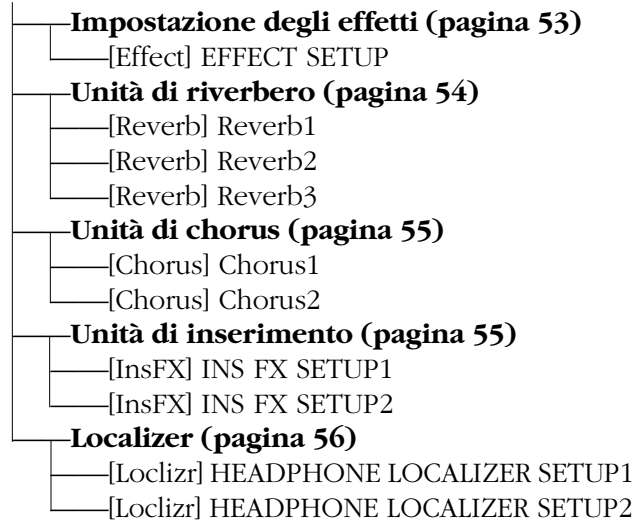


2. Immettere il valore utilizzando la manopola di controllo dati relativa al parametro da modificare.



NOTA Girando la manopola di controllo dati tenendo premuto il pulsante SHIFT, il valore aumenta o diminuisce a incrementi o decrementi maggiori.

Modalità Drum Kit Effect Edit



NOTA Le pagine di modifica per gli effetti di inserimento (INS FX SETUP1 o INS FX SETUP2) sono in genere 3, tranne nel caso si scelga DelayLCR, DelayLR o 3BandEQ, per i quali sono disponibili 4 pagine di modifica.

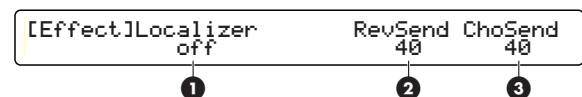
NOTA Se viene attivato il Localizer nella pagina EFFECT SETUP, non saranno disponibili pagine di modifica per gli effetti di chorus e di inserimento. Se viene disattivato il Localizer nella pagina EFFECT SETUP, non saranno disponibili pagine di modifica per il Localizer.

Pagine di modifica

Impostazione degli effetti

[Effect] EFFECT SETUP

Permette di attivare o disattivare il Localizer e di impostare il livello mandata di riverbero e chorus per l'intero drum kit.



1 Localizer

Questo effetto crea un'immagine stereofonica in 3D dei suoni del drum kit.

on: Localizer attivato.

off: Localizer disattivato.

Impostazioni: on, off

NOTA Se il Localizer è attivato, l'unità di chorus (effetto di sistema) e gli effetti di inserimento 1 e 2 saranno disattivati e sarà disponibile solo l'unità di riverbero (effetto di sistema). Se si attiva il Localizer, non saranno disponibili pagine di modifica per il chorus e gli effetti di inserimento. Se si disattiva il Localizer, non saranno disponibili pagine di modifica per il Localizer.

2 RevSend

Permette di specificare il livello di mandata del riverbero per il drum kit (canale MIDI 10). Questo parametro sarà inviato solo al generatore sonoro di DXTREME e non sarà emesso da MIDI OUT come messaggio MIDI.

Impostazioni: 0 - 127

NOTA Questo parametro è identico al parametro RevSend disponibile nella pagina [MIDI3] nella modalità Drum Kit Voice Edit.

NOTA È anche possibile specificare un livello RevSend per ciascuna voce di batteria in modalità Drum Kit Voice Edit (pagina 42).

3 ChoSend

Permette di specificare il livello di mandata del chorus per il drum kit (canale MIDI 10). Questo parametro sarà inviato solo al generatore sonoro di DXTREME e non sarà emesso da MIDI OUT come messaggio MIDI.

Impostazioni: --- (disattive quando il Localizer è attivato), 0 - 127

NOTA Questo parametro è identico al parametro ChoSend disponibile nella pagina [MIDI3] nella modalità Drum Kit Voice Edit.

NOTA È anche possibile specificare un livello ChoSend per ciascuna voce di batteria in modalità Drum Kit Voice Edit (pagina 42).

Unità di riverbero

[Reverb] Reverb1

In questa pagina, è possibile impostare i parametri relativi all'effetto di riverbero. Il riverbero è un effetto di sistema che riguarda l'intero drum kit.

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

1 Type

Permette di scegliere un tipo di riverbero. Come effetto di sistema, 12 sono i tipi di riverbero disponibili.

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

Informazioni sui parametri di riverbero 2 - 4

I parametri di modifica cambiano a seconda del tipo di riverbero scelto nella pagina [Reverb1]. Consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

[Reverb] Reverb2

Continuando dalla pagina [Reverb1], è possibile impostare altri parametri di riverbero.

I parametri di modifica cambiano a seconda del tipo di riverbero scelto in Type nella pagina [Reverb1]. Per ulteriori informazioni, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

[Reverb] Reverb3

Continuando dalle pagine [Reverb1] e [Reverb2], è possibile impostare ulteriori parametri di riverbero.

I parametri di modifica cambiano a seconda del tipo di riverbero scelto nella pagina [Reverb1]. Per ulteriori informazioni, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

Unità di chorus

[Chorus] Chorus1

In questa pagina, è possibile specificare le impostazioni dell'effetto chorus. Il chorus è un effetto di sistema che riguarda l'intero drum kit. Si noti che questo effetto non è disponibile se il Localizer è attivato nella pagina [Effect] (pagina 54).

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

1 Type

Permette di scegliere un tipo di chorus. Come effetto di sistema, 14 sono i tipi di chorus disponibili.

Impostazioni: NONE, CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3, CELESTE4, FLANGER1, FLANGER2, FLANGER3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, PHASER

Informazioni sui parametri CHORUS

2 - 4

I parametri di modifica cambiano a seconda del tipo di chorus scelto nella pagina [Chorus1]. Per ulteriori informazioni, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

[Chorus] Chorus2

Continuando dalla pagina [Chorus1], è possibile impostare i parametri relativi al tipo di chorus scelto. Si noti che questo effetto non è disponibile se il Localizer è attivato nella pagina [Effect] (pagina 54).

I parametri di modifica cambiano a seconda del tipo di chorus scelto nella pagina [Chorus1]. Per ulteriori informazioni, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

Unità di inserimento

[InsFX] INS FX SETUP1/2

In queste pagine è possibile impostare i parametri relativi a ciascun effetto di inserimento da applicare a una particolare voce del drum kit. Si noti che gli effetti di inserimento non sono disponibili se il Localizer è attivato nella pagina [Effect] (pagina 54).

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

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "FX=" e scegliere l'effetto di inserimento 1 o 2.
2. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Type" e scegliere il tipo di effetto da assegnare all'effetto di inserimento scelto. Verranno visualizzati i parametri relativi al tipo di effetto.
3. Per selezionare la pagina contenente i parametri da modificare, utilizzare i pulsanti Pagina Giù ▼ e Pagina Su ▲.
4. Immettere il valore utilizzando la manopola di controllo dati relativa al parametro da modificare.

NOTA Girando la manopola di controllo dati tenendo premuto il pulsante SHIFT, il valore aumenta o diminuisce a incrementi o decrementi maggiori.

5. Ripetere i passaggi 3 e 4 e impostare i parametri necessari.
6. Se necessario, tornare al passaggio 1, passare all'altro effetto di inserimento e impostarlo seguendo i passaggi da 2 a 5.

NOTA Le pagine di modifica e i parametri disponibili possono cambiare in base al tipo di effetto scelto. Per ulteriori informazioni, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

1 FX=

Permette di scegliere l'effetto di inserimento di destinazione.

Impostazioni: FX=1 (effetto di inserimento 1), FX=2 (effetto di inserimento 2)

2 Type

Permette di scegliere un tipo di effetto da assegnare. È possibile scegliere tra 44 tipi di effetto da assegnare.

Impostazioni: THRU, HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE, DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDelay, 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, NOISEGATE

Altri parametri e pagine di modifica

Le pagine di modifica e i parametri disponibili possono cambiare in base al tipo di effetto scelto (Type). Per ogni tipo di effetto scelto, saranno disponibili i relativi parametri in più pagine di modifica.

NOTA Per ulteriori informazioni sulle pagine di modifica e sui parametri disponibili, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'appendice.

Localizer

[Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP1

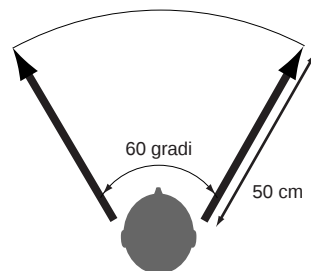
In questa pagina, una volta attivato il Localizer nella pagina [Effect] (pagina 54), è possibile impostare in maniera specifica l'effetto di stereofonia in 3D fornito dal Localizer. Gli effetti 3D del Localizer sono effettivi solo se controllati attraverso l'ascolto in cuffia. Con l'ascolto dagli altoparlanti, i suoni prodotti dall'effetto Localizer possono risultare strani.

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

1 Type

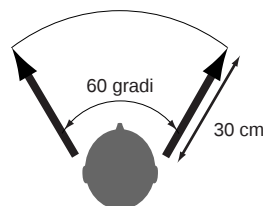
È possibile scegliere un effetto di stereofonia tra 5 tipi di effetti preimpostati. Le seguenti illustrazioni mostrano come ciascun effetto stereofonico (altoparlanti stereo virtuali) viene controllato attraverso l'ascolto in cuffia.

NORMAL



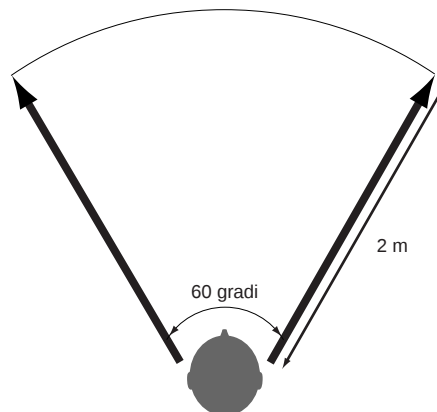
Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 50 cm dall'ascoltatore, a formare un angolo di 60 gradi.

NEAR



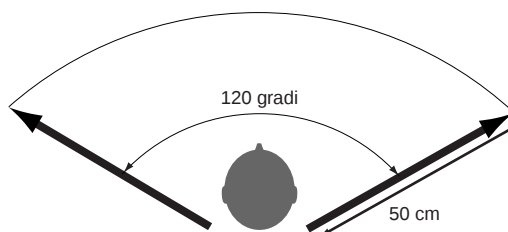
Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 30 cm dall'ascoltatore, a formare un angolo di 60 gradi.

FAR



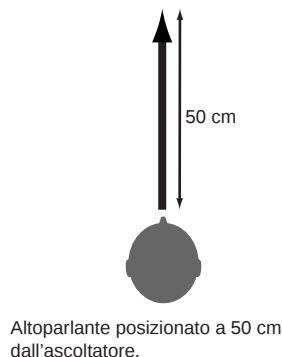
Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 2 metri dall'ascoltatore, a formare un angolo di 60 gradi.

WIDE



Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 50 cm dall'ascoltatore, a formare un angolo di 120 gradi.

POINT



❑ **Impostazioni:** THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE, POINT

② DrSens (Drum Sense)

Permette di specificare la posizione stereofonica del drum kit. Maggiore è il valore impostato, maggiore sarà l'enfasi di posizionamento 3D. Impostando un valore basso, si otterrà un normale effetto di pan stereo (come specificato in modalità Drum Kit Voice Edit). Impostando il valore "0" non sarà applicato alcun effetto 3D del Localizer.

❑ **Impostazioni:** 0 - 16

③ AcpSens (Accompaniment Sense)

Permette di specificare la posizione stereofonica degli strumenti di accompagnamento (diversi dal drum kit). Maggiore è il valore impostato, maggiore sarà l'enfasi del posizionamento 3D. Impostando un valore basso, si otterrà un normale effetto di pan stereo. Impostando il valore "0" non sarà applicato alcun effetto 3D del Localizer.

❑ **Impostazioni:** 0 - 20

④ HRTF (Head Related Transfer Function)

La percezione dell'immagine sonora varia da individuo a individuo. Un effetto udibile che una persona non riesce a percepire, può essere percepito da un'altra come effetto estremo (modulazione del suono). Il parametro HRTF riesce a compensare queste differenze percettive.

❑ **Impostazioni:** 0 - 20

[Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP2

Continuando dalla pagina HEADPHONE LOCALIZER SETUP1, in questa pagina è possibile specificare i parametri per l'effetto 3D controllato attraverso l'ascolto in cuffia, una volta attivato l'effetto stesso nella pagina [Effect] (pagina 54).

[Loclizr]Rotation	Dist	Angle
120	10.0	30
1	2	3

① Rotation

È possibile specificare la posizione (angolo) di tutti gli strumenti disponibili in DTXTREME. La posizione è ovviamente virtuale e corrisponde alla posizione percepita durante l'ascolto in cuffia. Impostando un valore positivo alto, tutti gli strumenti, incluso il drum kit, ruoteranno in senso orario dalla posizione frontale a quella posteriore rispetto all'ascoltatore (da 0 a 180 gradi). Impostando un valore negativo alto, tutti gli strumenti, incluso il drum kit, ruoteranno in senso antiorario dalla posizione frontale a quella posteriore rispetto all'ascoltatore (da 0 a 180 gradi).

❑ **Impostazioni:** -180 (dietro) - 0 (davanti) - 180 (dietro)
[unità: gradi]

② Dist (Distance)

È possibile specificare la distanza di tutti gli strumenti disponibili in DTXTREME. La distanza è ovviamente virtuale e corrisponde alla distanza percepita durante l'ascolto in cuffia. Maggiore è il volume impostato, maggiore sarà l'avanzamento degli strumenti, incluso il drum kit.

❑ **Impostazioni:** 0.3 - 10.0 [unità: metri]

③ Angle

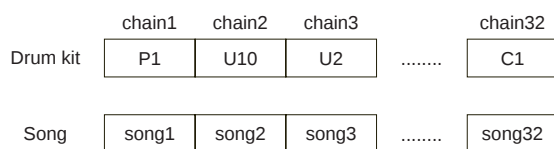
Permette di specificare il modo in cui il suono da DTXTREME suonerà in base all'ampiezza stereo (da sinistra a destra). Con il centro impostato a zero (0), i suoni si espanderanno ad un'ampiezza massima di 180 gradi.

❑ **Impostazioni:** 0 (centro) - 180 (da sinistra a destra) [unità: gradi]

Modalità Chain Play

Un chain è una sequenza programmata di più drum kit o song organizzati in un determinato ordine. In modalità Chain Play, è possibile scegliere il chain e richiamare ed eseguire un drum kit o una song.

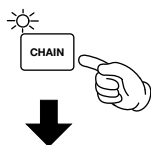
La modalità Chain Play è utile per eseguire diversi drum kit in un ordine prestabilito in performance live o in sessioni di esercitazione. Possono essere programmati fino a 32 chain ed è possibile sceglierne uno da eseguire in qualsiasi momento.



NOTA Prima di poter essere eseguito, il chain deve essere programmato in modalità Chain Edit (pagina 59).

Attivazione della modalità Chain Play

Premere il pulsante CHAIN.



CHAIN=1 Step=1 Kit=U1 Init Name
IniChain

Configurazione e principali operazioni in modalità Chain Play

In modalità Chain Play è disponibile una sola pagina di modifica e le relative operazioni sono abbastanza semplici.

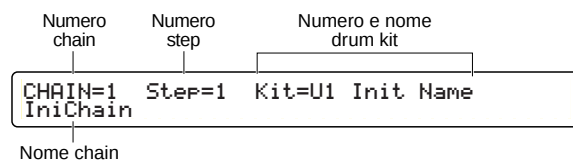
Operazioni

1. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a sinistra e scegliere un chain.

- 2.** Per scegliere uno step, utilizzare uno switch a pedale o un pad della batteria.
- 3.** Eseguire la song o il drum kit assegnato allo step selezionato.
- 4.** Se necessario, ripetere i passaggi 2 e 3 per scegliere un drum kit o una song in qualsiasi momento.

Selezione di un chain

Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "CHAIN=" e scegliere il chain (numero) da utilizzare.



Impostazioni: 1 - 32

NOTA Se il display LED è impostato per indicare un drum kit in modalità Utility (pagina 72), sul display sarà visualizzato il numero di drum kit corrispondente a ciascuno step.

Selezione di uno step

Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Step=" e aumentare o ridurre il numero step.

Per scorrere i numeri step, è anche possibile utilizzare i pad della batteria (pagina 29). A tal scopo, può essere utilizzato anche uno switch a pedale (pagina 39).

Ogni volta che si passa da uno step a un altro, il numero e il nome drum kit assegnati allo step saranno visualizzati nell'LCD.

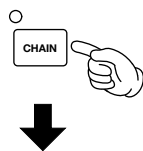
Impostazioni: 1 - 32

Modalità Chain Edit

In questa modalità, è possibile programmare un chain organizzando i drum kit o le song in un determinato ordine. Un chain può contenere fino a 32 step. Nella memoria di DTXTREME possono essere salvati fino a 32 chain.

Attivazione della modalità Chain Play

Premere due volte il pulsante CHAIN, se è attivata un'altra modalità. Se è attivata la modalità Chain Play, premere il pulsante CHAIN una sola volta.



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

NOTA Prima di entrare in modalità Chain Edit, scegliere il chain da modificare (in modalità Chain Play).

Configurazione e principali operazioni in modalità Chain Play

In modalità Chain Edit è disponibile una sola pagina di modifica e le relative operazioni sono abbastanza semplici.

Programmazione di un chain

1. In modalità Chain Play, scegliere un chain da creare o da modificare.
2. Accedere alla modalità Chain Edit.
3. Specificare un nome chain.
4. Impostare la song o il drum kit desiderato nel primo step.
5. Passare al secondo step e impostare la song o il drum kit allo stesso modo.
6. Continuare la programmazione per tutti gli step desiderati, fino a un massimo di 32 step.
7. Una volta completata la programmazione, accedere in modalità Store e salvare il chain.

NOTA In modalità Chain Edit, una piccola spia luminosa sarà presente nel display LED. Ciò indica che il chain è stato modificato ma che non è stato ancora salvato. Effettuare il salvataggio in qualsiasi momento lo si ritenga opportuno (pagina 83). Se durante la modifica si passa alla modalità Chain Play e si seleziona un altro chain, le modifiche andranno perse (la spia del LED si spegnerà). Prima di passare ad altre modalità, accertarsi di aver salvato le modifiche necessarie.



Pagina Chain Edit



1 Nome chain

È possibile specificare un nome composto da massimo 8 caratteri. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a sinistra per spostare il cursore sul punto di immissione e quindi utilizzare la seconda manopola a sinistra per scegliere un carattere. Ripetere questa operazione per immettere fino a 8 caratteri per il nome chain. I caratteri che possono essere utilizzati sono gli stessi disponibili per il nome drum kit. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 41.

2 Step

Scegliere un numero step a cui assegnare un drum kit o una song. Per ogni chain è possibile assegnare fino a 32 step.

❑ **Impostazioni:** 1 - 32

3 Type

Permette di specificare se allo step dovrà essere assegnato un drum kit o una song. Se lo step corrente è l'ultimo del chain, è possibile completare il chain assegnando il parametro "END". In tal modo si evita l'esecuzione di step vuoti durante la performance live.

❑ **Impostazioni:** song, kit (drum kit), END (assegnato allo step finale del chain)

4 Numero e nome song/drum kit

Se nel campo Type è stato scelto "song", specificare la song in questo campo. Se nel campo Type è stato scelto "kit", specificare il drum kit in questo campo. La riga superiore indica il numero song o drum kit, mentre la riga inferiore indica il nome song o drum kit associato al numero.

❑ **Impostazioni:** song: P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32
drum kit: P1 - P90, U1 - U40, C1 - C99

Creazione o modifica di un chain

1. Quando si crea un nuovo chain, utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente al parametro Step e scegliere il primo step. Quando si modifica un chain esistente, scegliere il numero step da modificare.
2. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente al parametro Type e specificare "song" o "kit" a seconda dell'impostazione che si desidera assegnare allo step (song o drum kit).
3. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Num=" e scegliere la song o il drum kit da assegnare allo step.
4. Ripetere i passaggi da 1 a 3 riportati sopra e impostare tutti gli step desiderati per il chain corrente.

NOTA Nello stesso chain possono essere programmati step con drum kit e step con song.

5. Per completare il chain a uno step specifico, assegnare "END" allo step finale utilizzando la manopola di controllo dati corrispondente al parametro Type. Il chain corrente terminerà allo step indicato.

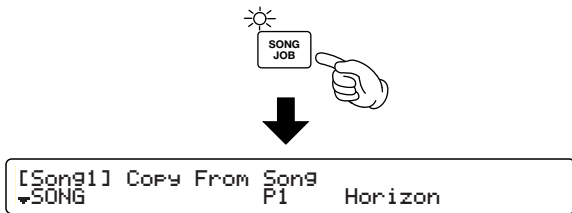
NOTA L'esecuzione degli step in modalità Chain Play si interromperà sullo step a cui è stato assegnato il valore "END". Il valore "END" è particolarmente utile quando, per passare da uno step a un altro, si utilizza uno switch a pedale o un pad della batteria, in quanto permette di evitare di passare inavvertitamente a step vuoti (song o drum kit).

Modalità Song Job

Una song definita dall'utente può essere modificata in vari modi: è possibile assegnare un nome alla song, impostare i parametri voce per ciascuna traccia, applicare valori di quantizzazione e copiare o eliminare l'intera song.

Attivazione della modalità Song Job

Premere il pulsante SONG JOB.



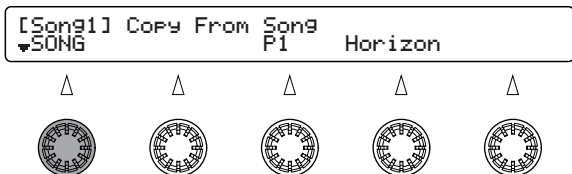
NOTA Prima di entrare in modalità Song Job, scegliere una song utente (U1 - U32) da modificare.

NOTA Non sarà possibile accedere alla modalità Song Job se è stata selezionata una song preimpostata o una song memorizzata sulla memory card (card song).

Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Song Job

I parametri della modalità Song Job sono suddivisi nelle seguenti quattro categorie. Per ciascuna categoria sono disponibili pagine di parametri.

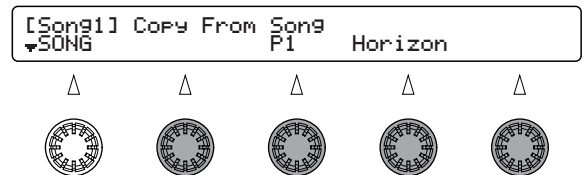
1. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a sinistra per passare alla prima pagina di ciascuna categoria. L'illustrazione riportata sotto mostra la prima pagina di ciascuna categoria: [Song1], [Song4], [Song8] e [Song12].



2. Per selezionare la pagina contenente i parametri da modificare, utilizzare i pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼. I pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼ permettono di selezionare qualsiasi pagina, indipendentemente dalla categoria.



3. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a ciascun parametro per modificare il valore del parametro corrispondente.



Modalità Song Job

Modifica a livello song (pagina 62)

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

Modifica a livello traccia (pagina 63)

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

Modifica a livello misura (pagina 64)

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

Impostazioni relative alla voce (pagina 68)

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

Pagine di modifica

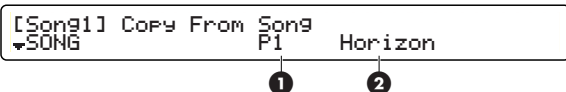
NOTA Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a ciascun parametro per immettere direttamente il valore corrispondente. Girando le manopole tenendo premuto il pulsante SHIFT, i valori cambiano con incrementi maggiori. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a sinistra per passare alla prima pagina di ciascuna categoria.

Modifica a livello song

[Song1] SONG COPY

Permette di copiare una song preimpostata o una song utente nella user song correntemente vuota ("empty").

NOTA Se la song corrente non è vuota, sarà visualizzato il messaggio "Sequence data is not empty" e non sarà possibile effettuare la copia. Premere il pulsante ENTER/YES per ritornare alla pagina precedente.



1 Copy From Song

In questo campo, selezionare il numero song di origine (ad esempio, la song da copiare)

Impostazioni: P1 - P31 (demo song), Q1 - Q67 (song per esercitazione), R1 - R66 (pad song), U1 - U32 (user song), (non è possibile copiare song dalla Memory Card)

2 (Nome song)

Il nome della song è visualizzato sul display. Nel campo relativo al nome song, il nome non può essere modificato.

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati per selezionare la song preimpostata o la user song di origine di cui effettuare la copia.
2. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?".

[Song1] Copy From Song
Are You Sure ? [Yes/No]

3. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per copiare la song. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, la song non sarà copiata e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song2] SONG CLEAR

Permette di cancellare tutti i dati della song corrente.

[Song2] Clear Current Song
▼SONG

Procedura

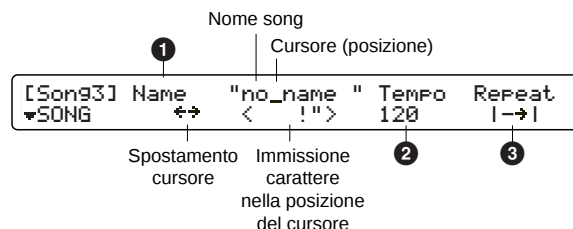
1. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?".

[Song2] Clear Current Song
Are You Sure ? [Yes/No]

2. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per cancellare i dati della song. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, la song non sarà cancellata e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song3] SONG NAME

È possibile assegnare un nome song composto da massimo 8 caratteri. È possibile modificare anche le impostazioni del tempo e della riproduzione ripetuta.



1 Name

Come mostrato nell'illustrazione, utilizzare la seconda manopola di controllo dati a sinistra per spostare il cursore nella posizione da modificare e quindi utilizzare la manopola di controllo dati centrale per immettere un carattere per il nome. Se necessario, ripetere questo passaggio per assegnare un nome song composto da massimo 8 caratteri.

Impostazioni:

stesse impostazioni del nome drum kit. Vedere pagina 41.

2 TEMPO

Permette di impostare il tempo iniziale della song.

Impostazioni: 30 - 300

③ Repeat

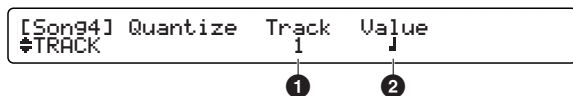
Permette di impostare la riproduzione ripetuta di una song (la song viene eseguita ripetutamente dall'inizio alla fine). Se questo parametro è impostato a "→," la riproduzione della song si interromperà alla fine della song.

□**Impostazioni:** → (riproduzione normale),
↺ (riproduzione ripetuta)

Modifica a livello traccia

[Song4] SONG QUANTIZE TRACK

È possibile applicare la quantizzazione alla traccia 1 o 2. Per informazioni dettagliate sulla quantizzazione, vedere a pagina 20.



① Track (numero traccia)

Permette di indicare la traccia a cui applicare la quantizzazione.

□**Impostazioni:** 1, 2

② Value

Permette di impostare il livello di quantizzazione (ad esempio, la risoluzione in base alla quale verrà effettuata la correzione della durata).

□**Impostazioni:** nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

Procedura

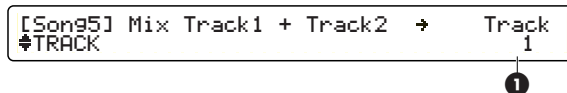
1. Per selezionare la traccia a cui applicare la quantizzazione, utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Track".
2. Per impostare il livello di quantizzazione, utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Value".
3. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?".

[Song4] Quantize Track Value
Are You Sure ? [Yes/No]

4. Premendo nuovamente il pulsante ENTER/YES, la traccia sarà quantizzata. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, la traccia non sarà quantizzata e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song5] SONG MIX TRACK

I dati di entrambe le tracce possono essere inseriti in una sola traccia (1 o 2). I dati precedentemente esistenti sulla traccia di destinazione saranno sovrascritti dai dati di entrambe le tracce.



① Track (numero traccia)

Permette di specificare la traccia in cui saranno inseriti i dati di entrambe le tracce.

□**Impostazioni:** 1, 2

Procedura

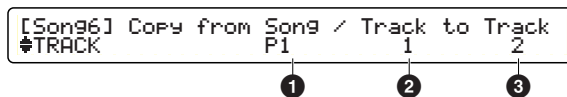
1. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a destra per selezionare la traccia di destinazione in cui saranno inseriti i dati di entrambe le tracce.
2. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?".

[Song5] Mix Track1 + Track2 → Track
Are You Sure ? [Yes/No]

3. Premendo nuovamente il pulsante ENTER/YES, le due tracce verranno unite. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le due tracce non verranno unite e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song6] SONG COPY TRACK

È possibile copiare una traccia da una song preimpostata o da una user song a una traccia della song corrente. I dati esistenti sulla traccia di destinazione saranno sovrascritti dai dati copiati.



① Copy From Song

In questo campo, selezionare la song di origine di cui si intende copiare i dati. Sarà visualizzato il numero song.

❑ **Impostazioni:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32
(non è possibile copiare song dalla Memory Card)

② Track To

In questo campo, selezionare il numero traccia della song di origine da cui si intende copiare i dati.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

③ Track

In questo campo, selezionare il numero traccia della song corrente in cui si intende copiare i dati.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati per selezionare la song di origine (song preimpostata o user song) di cui si intende copiare i dati.
2. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track to" per selezionare la traccia da cui copiare i dati.
3. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track" per selezionare la traccia di destinazione in cui si desidera copiare i dati.
4. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?".

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

5. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per copiare la traccia. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, la traccia non sarà copiata e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song7] SONG CLEAR TRACK

È possibile eliminare tutti i dati esistenti su una traccia della song corrente.

[Song7] Clear Track
#TRACK 1
 ①

① Track

Selezionare la traccia da cancellare.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati centrale per selezionare la traccia da cancellare.
2. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.

[Song7] Clear Track
Are You Sure ? [Yes/No]

3. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per cancellare la traccia. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, la traccia non sarà cancellata e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

Modifica a livello misura

[Song8] SONG COPY MEASURE

È possibile copiare i dati di determinate misure di una traccia di una song preimpostata o di una user song in misure specifiche di una traccia della song corrente. I dati esistenti nelle misure di destinazione saranno sovrascritti dai dati copiati.

NOTA Per eseguire questa operazione, diversi sono i parametri disponibili che è possibile specificare. Pertanto, tali parametri sono stati suddivisi in due pagine diverse: una per le impostazioni di origine e l'altra per le impostazioni di destinazione.

Origine

[Song8] Copy from Track	Measure		
#MEASURE Song=P1	1 001 → 004		
1	2	3	4

① Copy from

Permette di selezionare la song di origine da copiare. Sarà visualizzato il numero song.

❑ **Impostazioni:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32
(non è possibile copiare song dalla Memory Card)

② Track

In questo campo, è possibile selezionare il numero traccia della song di origine da copiare.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

③ Measure (from)

In questo campo, è possibile selezionare la prima misura della traccia della song di origine da copiare.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

④ Measure (to)

In questo campo, è possibile selezionare l'ultima misura della traccia della song di origine da copiare.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

Premendo il pulsante ENTER/YES dopo aver immesso i valori in questa prima pagina, si passerà alla seconda pagina.

Destinazione

[Song8] Copy to Track Measure
#MEASURE 1 001
1 2

① (Copy to) Track

Permette di selezionare il numero traccia di destinazione della song corrente.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

② Measure

Permette di selezionare la prima misura della traccia di destinazione della song corrente. I dati dalla song di origine saranno copiati dall'inizio della misura specificata in questo campo e andranno a sovrascrivere il numero di misure della song corrente specificato nella prima pagina.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a "Copy from" per selezionare la song preimpostata o la user song di origine di cui effettuare la copia.
2. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track" per selezionare la traccia di origine da copiare.
3. Utilizzare le manopole di controllo dati corrispondenti rispettivamente a "Measure (from)" e a "Measure (to)" e selezionare la prima e l'ultima misura da copiare.
4. Premendo il pulsante ENTER/YES si passerà alla seconda pagina.

[Song8] Copy to Track Measure
#MEASURE 1 001

5. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track" per selezionare la traccia di destinazione.
6. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Measure" per selezionare la prima misura.
7. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.

[Song8] Copy to Track Measure
Are You Sure ? [Yes/No]

8. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per copiare le misure. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le misure non saranno copiate e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song9] SONG CREATE MEASURE

Permette di specificare la posizione della song corrente in cui si intende inserire una misura vuota nel beat specificato.

[Song9] Create	Track	Beat	Measure
MEASURE 001 x <	1	16/16	111
1	2	3	4

1 Create

Permette di specificare il numero delle misure vuote da inserire.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

2 Track

Permette di specificare il numero traccia in cui saranno inserite le misure.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

3 Beat

Permette di specificare il beat delle misure da inserire.

❑ **Impostazioni:** da 1/4 a 16/4, da 1/8 a 16/8, da 1/16 a 16/16

4 Measure

Permette di specificare il punto di inizio delle misure da inserire. Il numero di misure vuote specificato sarà inserito a partire da questo punto.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Create" per immettere il numero di misure vuote da inserire.
2. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track" per selezionare la traccia in cui saranno inserite le misure vuote.
3. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Beat" per specificare il tempo in battute delle misure vuote da inserire.

4. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Measure" per specificare il punto di inizio a partire dal quale saranno inserite le misure vuote.

5. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.

[Song9] Create	Track	Beat	Measure
Are You Sure ? [Yes/No]			

6. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per inserire le misure vuote. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le misure vuote non saranno inserite e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song10] SONG DELETE MEASURE

È possibile eliminare le misure di una traccia della song corrente. Le misure rimanenti dopo l'eliminazione verranno automaticamente spostate per riempire le misure eliminate.

[Song10] Delete	Track	Measure
MEASURE	2	001 → 004
1	2	3

1 Track

Permette di specificare il numero traccia contenente i dati da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

2 Measure (from)

Permette di specificare la prima misura del blocco di misure da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

3 Measure (to)

Permette di specificare l'ultima misura del blocco di misure da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 001 - 999

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track" per selezionare la traccia contenente i dati da eliminare.
2. Utilizzare le manopole di controllo dati corrispondenti rispettivamente a "Measure (from)" e a "Measure (to)" e selezionare la prima e l'ultima misura del blocco di misure da eliminare.
3. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.

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

4. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eliminare le misure. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le misure non saranno eliminate e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

[Song11] SONG ERASE MEASURE

È possibile cancellare tutti i dati delle misure specificate in una traccia della song corrente. La differenza tra questa operazione e l'operazione DELETE consiste nel fatto che con questa operazione le misure cancellate rimangono vuote (senza dati) ma non vengono eliminate del tutto. Pertanto, in seguito alla cancellazione, non si verificherà alcuno spostamento delle misure.

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

1 2 3

① Track

Permette di specificare il numero traccia contenente i dati da cancellare.

□ **Impostazioni:** 1, 2

② Measure (from)

Permette di specificare la prima misura del blocco di misure da cancellare.

□ **Impostazioni:** 001 - 999

③ Measure (to)

Permette di specificare l'ultima misura del blocco di misure da cancellare.

□ **Impostazioni:** 001 - 999

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Track" per selezionare la traccia contenente i dati da cancellare.
2. Utilizzare le manopole di controllo dati corrispondenti rispettivamente a "Measure (from)" e a "Measure (to)" e selezionare la prima e l'ultima misura del blocco di misure da cancellare.
3. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.

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

4. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per cancellare le misure. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, le misure non saranno cancellate e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

Impostazioni relative alla voce

[Song12] SONG VOICE1

È possibile impostare i valori di Control Change (Volume e Pan) per ciascun canale MIDI della song corrente. Questi valori saranno trasmessi via MIDI OUT ogni volta che la song viene selezionata.

[Song12] ^VOICE	Ch 16	Transmit on	Volume 100	Pan 064
	1	2	3	4

1 Ch (Channel)

Permette di selezionare un canale MIDI. Saranno visualizzate le impostazioni Volume e Pan per il canale MIDI selezionato.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

2 Transmit

Permette di specificare se i messaggi MIDI saranno emessi o meno per ciascun canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** on (trasmessi), off (non trasmessi)

NOTA Se impostati a "off," per i valori Volume e Pan del canale sarà visualizzato "---".

3 Volume

In questo campo è possibile impostare il volume di ciascun canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** 000 - 127

4 Pan

In questo campo è possibile impostare il valore pan (posizione stereo) di ciascun canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** 000 (sinistra) – 064 (centro) – 127 (destra)

Procedura

1. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a "Ch" per selezionare il canale MIDI desiderato. Saranno visualizzati i valori Volume e Pan relativi al canale.
2. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente a ciascun valore del canale e modificarlo.
3. Ripetere i passaggi 1 e 2 per ciascun canale MIDI da impostare.

[Song13] SONG VOICE2

È possibile impostare un valore Program Change per ciascun canale MIDI della song corrente (ad esempio, modifica delle informazioni sulla voce nell'intestazione della song). Questi valori saranno trasmessi via MIDI OUT ogni volta che la song viene selezionata.

[Song13] ^VOICE	Ch 16	PC# 001	BankMSB 000	BankLSB 000
	1	2	3	

NOTA Come per i canali MIDI impostati a "off" (messaggi MIDI non trasmessi), con il parametro Transmit nella pagina [SONG12], per tutti i parametri relativi ai canali sarà visualizzato il segno "---" e non sarà possibile modificare i parametri.

1 Ch

Permette di selezionare il canale MIDI. Saranno visualizzate le impostazioni PC# (numero Program Change) e BankMSB/LSB (Bank Select MSB/LSB) per il canale selezionato.

❑ **Impostazioni:** 1 - 16

2 PC# (numero Program Change)

In questo campo è possibile impostare il numero Program Change per il canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** 001 - 128

3 BankMSB/BankLSB (Bank Select MSB/LSB)

In questo campo è possibile impostare il valore Bank Select MSB/LSB per il canale MIDI.

❑ **Impostazioni:** BankMSB: 000 - 127
BankLSB: 000 - 127

NOTA Bank Select è un messaggio MIDI utilizzato per selezionare un bank di programmi (voci). I valori MSB e LSB vengono utilizzati entrambi per specificare un unico bank.

Procedura

Stessa procedura di [Song12] SONG VOICE1.

[Song14] SONG VOICE3

È possibile impostare i valori di Control Change (filtro, mandata di riverbero e chorus) per ciascun canale MIDI della song correntemente selezionata. Questi valori saranno trasmessi via MIDI OUT ogni volta che la song viene selezionata.

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

NOTA Se il parametro Transmit della pagina [Song12] SONG VOICE1 (pagina 68) è stato impostato a "off", per tutti i parametri di questa pagina sarà visualizzato il segno "---".

1 Ch (Channel)

Permette di selezionare il canale MIDI. Saranno visualizzate le impostazioni Filter, RevSend (Reverb Send) e ChoSend (Chorus Send) per il canale selezionato.

□ **Impostazioni:** 1 - 16

2 Filter

In questo campo è possibile impostare il valore Filter per il canale MIDI.

□ **Impostazioni:** -64 – 0 – +63

3 RevSend (Reverb Send)

In questo campo è possibile impostare il livello di mandata del riverbero (Reverb Send) per il canale MIDI.

□ **Impostazioni:** 000 - 127

4 ChoSend (Chorus Send)

In questo campo è possibile impostare il livello di mandata del chorus (Chorus Send) per il canale MIDI.

□ **Impostazioni:** 000 - 127

Procedura

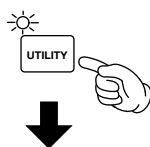
Stessa procedura di [Song12] SONG VOICE1.

Modalità Utility

In questa modalità vengono effettuate le impostazioni di sistema di DTEXTREME. Tra queste impostazioni sono inclusi i parametri comuni a tutte le modalità, quali i parametri MIDI, gli effetti e le impostazioni della Memory Card.

Attivazione della modalità Utility

Premere il pulsante UTILITY.



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

Pagine di modifica e principali operazioni in modalità Utility

I parametri della modalità Utility sono suddivisi nelle seguenti sette categorie. Per ciascuna categoria sono disponibili le relative pagine di parametri.

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

1. Per selezionare la pagina contenente i parametri da impostare, utilizzare i pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼. I pulsanti Pagina Su ▲ e Pagina Giù ▼ permettono di selezionare qualsiasi pagina, indipendentemente dalla categoria.
2. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a sinistra per passare alla prima pagina di ciascuna categoria. Di seguito sono elencate le prime pagine di ciascuna categoria: [UT 1], [UT 3], [UT 5], [UT 9], [UT 13], [UT 17] e [UT 19].
3. Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a ciascun parametro per modificare il valore del parametro corrispondente. In modalità Utility, i valori vengono memorizzati al momento stesso della relativa immissione (non sono necessarie quindi operazioni di salvataggio).

NOTA Girando le manopole tenendo premuto il pulsante SHIFT, i valori cambiano con incrementi maggiori.

Modalità Utility

Master EQ (Master Equalizer) (pagina 71)

Impostazioni 3Band Master EQ

— [UT 1] Master EQ 1

— [UT 2] Master EQ 2

TG (Tone Generator, generatore sonoro) (pagina 71)

Impostazioni del generatore sonoro.

— [UT 3] TG 1

— [UT 4] TG 2

SYSTEM (pagina 72)

Impostazioni del sistema

— [UT 5] SYSTEM 1

— [UT 6] SYSTEM 2

— [UT 7] SYSTEM 3

— [UT 8] SYSTEM 4

MIDI (pagina 75)

Impostazioni MIDI

— [UT 9] MIDI 1

— [UT 10] MIDI 2

— [UT 11] MIDI 3

— [UT 12] MIDI 4

CLICK (pagina 77)

Impostazioni del suono e della modalità click

— [UT 13] CLICK 1

— [UT 14] CLICK 2

— [UT 15] CLICK 3

— [UT 16] CLICK 4

SEQ (Sequencer) (pagina 79)

Impostazioni del sequencer

— [UT 17] SEQ 1

— [UT 18] SEQ 2

CARD (pagina 80)

Impostazioni relative alla Memory Card

— [UT 19] CARD LOAD

— [UT 20] CARD SAVE

— [UT 21] CARD DELETE

— [UT 22] CARD RENAME

— [UT 23] CARD FORMAT

Funzioni in ciascuna pagina

NOTA Utilizzare la manopola di controllo dati relativa a ciascun parametro per immettere direttamente il valore corrispondente. Utilizzare la prima manopola di controllo dati a sinistra per passare alla prima pagina di ciascuna categoria.

Master EQ (Master Equalizer)

È possibile definire le impostazioni dell'equalizzatore per il generatore sonoro. Master EQ è un equalizzatore a tre bande e le frequenze Lo (Low) e Hi (High) sono di tipo shelves.

[UT 1] Master EQ 1

In questa pagina, è possibile impostare gli equalizzatori Lo e Mid. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

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

1 Low Freq

Permette di impostare la frequenza centrale della gamma di frequenze basse.

Impostazioni: 32Hz - 2.0kHz

2 Low Gain

Permette di impostare il gain per la gamma di frequenze basse.

Impostazioni: -12 - +12

3 Mid Freq

Permette di impostare la frequenza centrale della gamma di frequenze medie.

Impostazioni: 100Hz - 10,0kHz

4 Mid Gain

Permette di impostare il gain per la gamma di frequenze medie.

Impostazioni: -12 - +12

[UT 2] Master EQ 2

In questo campo è possibile definire le impostazioni High. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

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

1 High Freq

Permette di impostare la frequenza centrale della gamma di frequenze alte.

Impostazioni: 0,5kHz - 16,0kHz

2 High Gain

Permette di impostare il gain per la gamma di frequenze alte.

Impostazioni: -12 - +12

TG (Tone Generator, generatore sonoro)

[UT 3] TG1

Permette di impostare i parametri relativi al generatore sonoro, quali il volume e il tuning. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

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

1 Master Tune

Permette di regolare il tuning master per il generatore sonoro in base a incrementi da 1/100.

Impostazioni: -102,4 - +102,3

2 Master Vol

Permette di impostare il volume master per il generatore sonoro.

Impostazioni: 0 - 127

③ Swap L/R

Permette di invertire la posizione sinistra e quella destra delle voci di batteria.

off: posizione normale.

on: posizioni invertite.

❑ **Impostazioni:** off, on

④ RevBypas

Permette di attivare o disattivare il bypass dell'unità di riverbero. Se il bypass è attivato, l'effetto di riverbero (effetto di sistema) non sarà applicato ad alcuna uscita audio.

off: l'effetto di riverbero di sistema è disponibile.

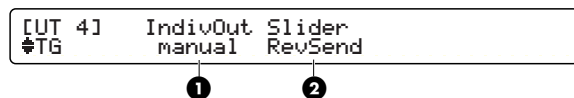
on: l'effetto di riverbero di sistema non è disponibile.

❑ **Impostazioni:** off, on

NOTA Ogni volta che si accende DTXTREME, questo parametro viene automaticamente impostato a "on".

[UT 4] TG2

In questo campo è possibile impostare i parametri di uscita individuali.



① IndivOut

Permette di impostare i segnali inviati ai jack INDIVIDUAL OUTPUT.

manual: l'instradamento in uscita di ciascun numero nota MIDI (voce) viene specificato dal parametro Output nella pagina [Voice6] in modalità Drum Kit Voice Edit.

auto: SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC vengono inviati rispettivamente alle uscite singole da 1 a 6. Tuttavia, se sono applicati effetti di inserimento, l'instradamento in uscita di ciascuna voce sarà determinato dalle impostazioni degli effetti di inserimento.

❑ **Impostazioni:** manual, auto

② Slider

Permette di specificare ciò che viene controllato (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL o MISC) spostando il cursore tenendo premuto il pulsante SHIFT.

RevSend: livello di mandata del riverbero di ciascuna parte.

indiv: livelli del volume in uscita delle uscite singole da 1 a 6 (1: SNARE, 2: KICK, 3: TOM, 4: HI-HAT, 5: CYMBAL, 6: MISC).

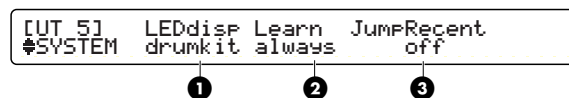
❑ **Impostazioni:** RevSend, indiv

SYSTEM

È possibile definire le impostazioni per tutto il sistema DTXTREME, inclusi il display, il triggering, le impostazioni di fabbrica ecc.

[UT 5] SYSTEM 1

In questa pagina, è possibile scegliere le impostazioni per l'indicazione LED e per le uscite singole. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.



① LEDdisp

Permette di scegliere il messaggio indicato nel LED.

drumkit: sarà indicato il numero del drum kit corrente.

tempo: sarà indicato il tempo corrente.

❑ **Impostazioni:** drumkit, tempo

② Learn

È possibile stabilire il funzionamento della modalità Learn. Quando questa modalità è attivata, nelle modalità Drum Kit Trigger Edit o Voice Edit è possibile selezionare l'ingresso trigger di destinazione semplicemente battendo sul pad corrispondente.

off: la modalità Learn viene disattivata. Per selezionare gli ingressi da modificare è necessario utilizzare i controlli del pannello frontale.

w/shift: stessa funzione di "always" (descritto di seguito) ma è necessario tenere premuto il pulsante SHIFT quando si colpisce il pad.

always: in modalità Trigger Edit, quando si batte su un pad viene visualizzato il numero del relativo ingresso trigger. In modalità Voice Edit, quando si batte su un pad viene visualizzato il numero nota MIDI del relativo ingresso trigger.

❑ **Impostazioni:** off, w/shift, always

③ JumpRecnt

Se questa funzione viene attivata, quando si entra in modalità Edit, viene automaticamente visualizzata l'ultima pagina modificata in questa modalità.

off: quando si entra in una modalità di modifica, viene visualizzata la prima pagina di ciascuna modalità.

on: quando si entra in una modalità di modifica, viene visualizzata l'ultima pagina aperta in questa modalità.

❑ **Impostazioni:** off, on

[UT 6] SYSTEM 2

In questa pagina, è possibile impostare i parametri relativi al trigger. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

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

① TrgLink

Permette di definire le impostazioni di Trigger Link che stabiliscono che tutti i dati di ingresso nel trigger upilizzino le impostazioni di User Kit 1, indipendentemente dal drum kit selezionato. Ad esempio, se i dati di ingresso trigger sono diversi per ciascun drum kit, le connessioni pad dovranno essere riconfigurate per ciascun drum kit. Tuttavia, se viene attivata la funzione Link, le assegnazioni delle voci di batteria e percussioni ai pad vengono semplicemente modificate se si passa a un altro drum kit, senza quindi dover modificare le connessioni o le impostazioni pad.

global: per i parametri seguenti, ciascun drum kit utilizza i valori di User Kit 1.

padtype, gain, min level, max level, min velocity, velocity curve, self reject, rejection, s.reject input, s.reject.

indiv: possono essere impostati valori diversi per ciascun drum kit.

❑ **Impostazioni:** global, indiv

② TrgByfs

Attivando Trigger Bypass, i segnali in ingresso provenienti da qualsiasi pad collegato vengono ignorati. Questa impostazione è utile quando, ad esempio, si intende modificare le impostazioni dei pickup del trigger collegati alla batteria oppure quando si desidera evitare il triggering accidentale di suoni indesiderati durante la riproduzione di un pattern o di una song.

off: tutti i pad vengono riprodotti normalmente.

on: non potrà essere inviato alcun segnale dai pad o dai controller hi-hat e i numeri nota MIDI relativi ai pad non saranno trasmessi.

❑ **Impostazioni:** off, on

③ TrgSet

Permette di selezionare un set di trigger per i drum kit preimpostati. Con "set di trigger", si intende indicare le impostazioni relative a ciascun pad, definite nelle pagine da [TrgSens1] a [TrgSens3] in modalità Drum Kit Trigger Edit. Sono disponibili i seguenti quattro tipi di set di trigger. Il set di trigger selezionato in questo campo sarà utilizzato ogni volta che verrà scelto un drum kit preimpostato.

N. ingresso	Set di trigger			
	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 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

Relazione tra pad e display

Display	Tipo di pad collegato
RH	RHP80/100/120(SD)
RHkick	KP120
TP	TP80S/80/60
PCY	PCY80S/80/60/10
KP	KP80S/80/60

Impostazioni: 1 - 4

④ EdgeAdj

Permette di impostare le modalità di esecuzione della voce assegnata al bordo del pad quando la funzione di rilevamento della posizione è attiva.

Impostazioni: -64 - +63

NOTA Per attivare la funzione di rilevamento della posizione, collegare il pad PH120SD all'ingresso trigger 1 (SNARE).

[UT 7] SYSTEM 3

In questa pagina, è possibile definire le impostazioni per gli hi-hat e per il pad. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 7] #SYSTEM	FCoffset +00	FCspt 32	IncFunc IN16	DecFunc IN16
	1	2	3	4

① FCoffset

Permette di impostare un valore sfalsato da aggiungere al valore di ingresso del controller hi-hat. Questa funzione simula l'apertura e tra il piatto superiore e quello inferiore degli hi-hat. È possibile regolare il punto di triggering in cui viene eseguita la voce di hi-hat chiusi, facendo in modo che corrisponda al completo rilascio del pedale. Quanto più basso sarà il valore specificato, tanto più velocemente il suono verrà eseguito (il punto di triggering corrisponderà maggiormente alla posizione di completo rilascio del pedale).

Impostazioni: +32 - -32

② FCspt

Permette di impostare il tempo dell'effetto di footsplash. Questa funzione simula l'effetto acustico corrispondente alla posizione intermedia tra hi-hat chiusi e hi-hat aperti, che si ottiene quando il pedale non viene premuto completamente. Maggiore è il valore impostato, più rapida sarà l'esecuzione dell'effetto di footsplash, sebbene l'effetto possa presentarsi anche quando il pedale viene premuto ripetutamente.

Impostazioni: 0 - 127

③ IncFunc

Il pad collegato all'ingresso trigger specificato in questo campo funge anche da switch di incrementi, indipendentemente dalle impostazioni di Trigger Function (pagina 29). In modalità Drum Kit, questa funzione permette di utilizzare il pad per passare a drum kit diversi. In modalità Chain Play, il pad può essere utilizzato per passare allo step successivo di una sequenza.

Impostazioni: off, IN1 - IN16

④ DecFunc

Il pad collegato all'ingresso trigger specificato in questo campo funge anche da switch di decrementi, indipendentemente dalle impostazioni di Trigger Function (pagina 29). In modalità Drum Kit, questa funzione permette di utilizzare il pad per passare a drum kit diversi. In modalità Chain Play, il pad può essere utilizzato per passare allo step precedente in una sequenza.

Impostazioni: off, IN1 - IN16

[UT 8] SYSTEM 4

In questa pagina, è possibile ripristinare tutte le impostazioni di fabbrica del modulo DTXTREME.

[UT 8]
SYSTEM

Factory Set

Factory Set

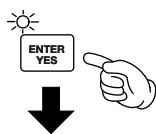
Con Factory set vengono ripristinate tutte le impostazioni di fabbrica predefinite.

Factory Set (impostazioni di fabbrica)

I drum kit, gli effetti, le impostazioni di trigger e le altre impostazioni di DTXTREME dispongono di valori predefiniti impostati dalla fabbrica. Una volta modificate queste impostazioni, i valori predefiniti vengono sovrascritti. Se necessario, è possibile ripristinare tutte le impostazioni di fabbrica del modulo DTXTREME, come descritto di seguito.

Quando si ripristinano le impostazioni di fabbrica, tutte le impostazioni correnti vengono sovrascritte e non sono più ripristinabili. Accertarsi quindi di non sovrascrivere dati importanti. Si consiglia di eseguire prima un backup dei dati importanti, salvandoli su una Memory Card o su un altro supporto di memorizzazione esterno.

1. In modalità Utility, selezionare la pagina [UT 8] (quarta pagina di SYSTEM). Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.



[UT 8] Factory Set
Are You Sure ? [Yes/No]

2. Premendo nuovamente il pulsante ENTER/YES, le impostazioni di fabbrica verranno ripristinate. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, i valori predefiniti non saranno ripristinati e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

MIDI

In questa pagina è possibile definire le impostazioni MIDI di DTXTREME.

[UT 9] MIDI 1

In questa pagina è possibile definire le impostazioni Bulk Dump. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 9]
MIDI

Transmit Bulk Data
all data

Transmit Bulk Data

È possibile selezionare e inviare diversi tipi di dati bulk dump a un dispositivo di storage come, ad esempio, Yamaha MDF3 MIDI Data Filer o a un sequencer MIDI esterno in grado di gestire messaggi di sistema esclusivi.

all data: vengono inviati tutti i dati DTXTREME.

system: vengono inviati i dati di sistema DTXTREME.

cur DKIT: vengono inviati i dati relativi al drum kit corrente.

all DKIT: vengono inviati i dati di tutti i drum kit.

curCHAIN: vengono inviati i dati del chain corrente.

allCHAIN: vengono inviati i dati di tutti i chain.

cur SONG: vengono inviati i dati relativi alla song corrente.

all SONG: vengono inviati i dati di tutte le song.

Impostazioni: all data, system, cur DKIT, all DKIT, curCHAIN, allCHAIN, cur SONG, all SONG

Esecuzione di Bulk Dump

1. In modalità Utility, selezionare la pagina [UT 9] (prima pagina MIDI) in cui è disponibile la funzione Transmit Bulk Data.
2. Selezionare il tipo di dati da trasmettere. Premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?" che permette di confermare o annullare l'operazione.
3. Premendo nuovamente il pulsante ENTER/YES, il bulk dump sarà eseguito. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, il bulk dump non sarà eseguito e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

Ricezione di dati bulk

Inviare i dati bulk di DTXTREME memorizzati su una periferica MIDI esterna, come Yamaha MDF3 MIDI Data Filer o un sequencer MIDI. Dato che DTXTREME è in grado di ricevere dati bulk in entrata in qualsiasi modalità, non è necessaria alcuna preparazione particolare per ricevere dati bulk. Quando DTXTREME inizia a ricevere i dati bulk in entrata, sul display viene visualizzato il seguente messaggio.

Receiving Bulk data. in progress.

Una volta terminato il processo di caricamento bulk, sul display di DTXTREME viene visualizzato il messaggio riportato di seguito per alcuni secondi e quindi viene visualizzato nuovamente il messaggio precedente.

Receiving Bulk data. completed.

NOTA Per ricevere dati bulk in entrata, DTXTREME deve disporre di un numero di periferica uguale al numero della periferica che invia i dati MIDI.

[UT 10] MIDI 2

In questa pagina, è possibile definire le impostazioni relative al bulk dump e selezionare la modalità operativa MIDI. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 10]	Dev.No	DumpInterval	MIDI mode
⚡MIDI	16	150	native
1	2	3	

1 Dev.No

Permette di impostare il numero di periferica MIDI. Quando si intende trasferire dati esclusivi del sistema (come i dati bulk o i parametri modificati) tra DTXTREME e una periferica MIDI esterna, questo numero deve essere uguale al numero della periferica MIDI esterna.

❑ **Impostazioni:** all, 1 - 16

2 DumpInterval

Permette di impostare gli intervalli di tempo tra i pacchetti inviati mediante bulk dump. Quando il trasferimento viene effettuato verso periferiche meno potenti o obsolete, è utile specificare un valore alto.

❑ **Impostazioni:** 50, 100, 150, 200, 250, 300 (unità: millisecondi)

3 MIDI mode

Permette di entrare nella modalità MIDI operativa. È possibile specificare in che modo DTXTREME risponderà ai messaggi di Program Change provenienti da una periferica MIDI esterna.

native: i messaggi di Program Change selezioneranno i normali drum kit di DTXTREME.

GM: i messaggi di Program Change selezioneranno i drum kit di tipo GM.

❑ **Impostazioni:** native, GM

[UT 11] MIDI 3

In questa pagina è possibile impostare i parametri per i messaggi MIDI ricevuti dal generatore sonoro interno di DTXTREME.

[UT 11]	Receive10	PC	PC10	SysEx
⚡MIDI	on	on	on	on
	1	2	3	4

1 Receive10

Permette di specificare se i messaggi MIDI saranno ricevuti o meno sul canale 10.

❑ **Impostazioni:** off, on

2 PC

Permette di attivare o disattivare la ricezione di messaggi di Program Change. Quando questa impostazione è attivata, il generatore sonoro interno riceve i messaggi di Program Change MIDI inviati dal controller di DTXTREME o di una periferica MIDI esterna e quindi passa da un drum kit a un altro, da un suono di tastiera a un altro ecc.

❑ **Impostazioni:** off, on

③ PC10

Permette di attivare o disattivare la ricezione di messaggi di Program Change sul canale MIDI 10. Il canale 10 è riservato alla sessione ritmica di DTXTREME. Quando questa impostazione viene attivata, i messaggi di Program Change in una song DTXTREME o quelli ricevuti da una periferica MIDI esterna possono essere utilizzati per passare da un drum kit a un altro. Si noti che il parametro PC deve essere attivato affinché questa funzione sia disponibile.

❑ **Impostazioni:** off, on

④ SysEx

Permette di attivare o disattivare la ricezione di messaggi esclusivi del sistema.

❑ **Impostazioni:** off, on

[UT 12] MIDI 4

In questa pagina, è possibile impostare la ricezione e la trasmissione di messaggi MIDI. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 12]	Local	SendHH	HostThrPort
✚MIDI	on	on	1
	①	②	③

① Local

Attiva o disattiva il controllo MIDI Local. Quando questo parametro viene disattivato, la sezione relativa al generatore sonoro di DTXTREME funziona in maniera indipendente rispetto alla sezione del controller di DTXTREME.

off: i segnali del pad vengono trasmessi via MIDI ma il generatore sonoro interno non emette suoni se non quelli relativi ai segnali ricevuti via MIDI.

on: il generatore sonoro funziona in maniera normale.

❑ **Impostazioni:** off, on

② SendHH

Attiva o disattiva la trasmissione dei messaggi di Control Change per il controllo hi-hat continuo mediante un controller a pedale. Il suono di hi-hat relativo al passaggio continuo dalla posizione chiusa a quella aperta viene convertito in messaggi di Control Change e trasmesso via MIDI a una periferica MIDI esterna. Tuttavia, ciò non influisce sulle modalità di risposta del generatore sonoro interno di DTXTREME.

off: non vengono trasmessi messaggi di Control Change.

on: vengono trasmessi messaggi di Control Change.

❑ **Impostazioni:** off, on

③ HostThrPort

Permette di specificare il numero della porta su cui i messaggi MIDI possono essere emessi da MIDI OUT quando vengono ricevuti in TO HOST (inviati da un computer). Ciò è utile quando si utilizza DTXTREME come interfaccia MIDI per il computer.

❑ **Impostazioni:** 1 - 8

CLICK

Permette di definire le impostazioni relative al click di DTXTREME.

[UT 13] Click 1

In questa pagina, è possibile selezionare il suono del click e le relative modalità di esecuzione. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 13]	VoiceSet	Output	Mode	MIDIOut
✚CLICK	CowBell	Phones	Play&Rec	off
	①	②	③	④

① VoiceSet

Permette di selezionare uno degli otto suoni di click preimpostati.

❑ **Impostazioni:** Metronom, Cowbell, Claves, Stick, FootStep, Count, Count+Sk, UserVce

② Output

Permette di selezionare l'uscita del suono di click. Le opzioni possibili sono stereo (le principali uscite jack OUTPUT L/R), phones (uscita jack per le cuffie), st+ph (OUTPUT L/R e uscita jack per le cuffie) e da indiv1 a indiv6 (una delle uscite singole).

❑ **Impostazioni:** stereo, phones, st+ph, indiv1 - indiv6

③ Mode

Permette di selezionare la modalità di esecuzione del click.

manual: il click può essere attivato o disattivato solo mediante il pulsante CLICK.

play: il click può essere attivato o disattivato mediante il pulsante CLICK. Inoltre, viene attivato quando dal sequencer viene avviata una riproduzione e disattivato quando la riproduzione termina.

rec: il click viene attivato o disattivato mediante il pulsante CLICK. Inoltre, viene attivato quando dal sequencer viene avviata una registrazione e disattivato quando la registrazione viene interrotta.

play&rec: il click viene attivato o disattivato mediante il pulsante CLICK. Inoltre, viene attivato quando dal sequencer viene avviata una riproduzione o una registrazione e disattivato quando la riproduzione o la registrazione viene interrotta.

❑ **Impostazioni:** manual, play, rec, play&rec

④ MIDIOut

Attiva o disattiva la trasmissione del click come eventi MIDI.

❑ **Impostazioni:** off, on

[UT 14] Click 2

In questa pagina, è possibile selezionare il suono dell'accento del click (emesso alla prima battuta di ogni misura).

Se per VoiceSet in [UT 13] non è stata specificata una UserVoice, sarà visualizzato il segno <---> e l'impostazione non sarà disponibile.

Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 14]	Type	Voice[High]	Vol	Tuning
♯CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

① Type

Permette di selezionare la categoria della voce da utilizzare per l'accento del click.

② Voice[High]

Permette di selezionare il nome e il numero della voce da utilizzare per l'accento del click. La scelta potrà essere effettuata solo tra le voci comprese nella categoria selezionata in "Type".

❑ **Impostazioni:** numero e nome della voce di batteria

❗ **NOTA** È possibile selezionare qualsiasi voce utilizzata in un drum kit.

③ Vol

Permette di impostare il volume dell'accento del click.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

④ Tuning

Permette di impostare l'altezza tonale dell'accento del click.

❑ **Impostazioni:** -24,00 - +24,00

[UT 15] Click 3

In questa pagina, è possibile selezionare il suono del beat del click (emesso per ciascuna battuta di ogni misura, ad eccezione della prima battuta).

Se per VoiceSet in [UT 13] non è stata specificata una UserVoice, sarà visualizzato il segno <---> e l'impostazione non sarà disponibile.

Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
♯CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

① Type

Permette di selezionare la categoria della voce da utilizzare per il beat del click.

② Voice[Mid]

Permette di selezionare il nome e il numero della voce da utilizzare per il beat del click. La scelta potrà essere effettuata solo tra le voci comprese nella categoria selezionata in "Type".

❑ **Impostazioni:** numero e nome della voce di batteria

③ Vol

Permette di impostare il volume del beat del click.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

④ Tuning

Permette di impostare l'altezza tonale del beat del click.

❑ **Impostazioni:** -24,00 – +24,00

[UT 16] Click 4

In questa pagina, è possibile selezionare il suono emesso dal click tra ciascuna battuta di una misura.

Se per VoiceSet in [UT 13] non è stata specificata una UserVoice, sarà visualizzato il segno <---> e l'impostazione non sarà disponibile.

Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
♣CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25

1 2 3 4

① Type

Permette di selezionare la categoria della voce da utilizzare per impostare il suono emesso dal click tra ciascuna battuta di una misura.

② Voice[Low]

Permette di selezionare il nome e il numero della voce da utilizzare per definire il suono emesso dal click tra ciascuna battuta di una misura. La scelta potrà essere effettuata solo tra le voci comprese nella categoria selezionata in "Type".

❑ **Impostazioni:** numero e nome della voce di batteria

③ Vol

Permette di impostare il volume del suono emesso dal click tra ciascuna battuta di una misura.

❑ **Impostazioni:** 0 - 127

④ Tuning

Permette di impostare l'altezza tonale del suono emesso dal click tra ciascuna battuta di una misura.

❑ **Impostazioni:** -24,00 – +24,00

SEQ (Sequencer)

Permette di definire le impostazioni del sequencer di DTXTREME.

[UT 17] SEQ1

In questa pagina, è possibile impostare i parametri MIDI per il sequencer. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 17]	MIDICt1	SyncMode
♣SEQ	off	internal

1 2

① MIDICt1

Permette di attivare o disattivare la ricezione e la trasmissione di messaggi di avvio, interruzione e continuazione MIDI.

❑ **Impostazioni:** off, on

② SyncMode

Permette di impostare il tipo di sincronizzazione utilizzata quando a DTXTREME è collegata una drum machine o un'altra periferica MIDI esterna.

internal: la periferica MIDI esterna è sincronizzata a DTXTREME.

external: DTXTREME è sincronizzato alla periferica MIDI esterna attraverso la ricezione di segnali di clock (F8) su MIDI IN o TO HOST.

❑ **Impostazioni:** internal, external

[UT 18] SEQ2

In questa pagina, è possibile impostare le operazioni del sequencer. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 18]	UseTempo	PlayCount	RecCount
♣SEQ	song	off	off

1 2 3

① UseTempo

Attiva o disattiva le variazioni di tempo quando si passa da una song all'altra.

song: quando si passa ad un'altra song, viene utilizzato il tempo della song.

global: quando si passa ad un'altra song, il tempo della song viene ignorato e viene utilizzato il tempo corrente.

☐ **Impostazioni:** song, global

② PlayCount

Attiva o disattiva la riproduzione delle battute di inizio. Quando questa opzione è attivata, prima dell'inizio della riproduzione di una song verranno eseguite le battute di introduzione dopo aver premuto il pulsante Start/Stop.

☐ **Impostazioni:** off, on

③ RecCount

Attiva o disattiva la registrazione delle battute di inizio. Quando questa opzione è attivata, prima dell'inizio della registrazione di una song verranno eseguite le battute di introduzione dopo aver premuto il pulsante Record.

☐ **Impostazioni:** off, on

Card

Permette di definire le impostazioni della Memory Card di DTXTREME.

NOTA Per informazioni sulla Memory Card (SmartMedia™), consultare l'appendice.

Informazioni fondamentali sulla modalità Card

Nella pagine da [UT 19] a [UT 23] della modalità Utility, è disponibile la modalità Card che permette di eseguire varie operazioni relative alla Memory Card, tra cui la lettura, il salvataggio, l'eliminazione e la rinominazione dei dati.

1. Nella pagina desiderata, passare in modalità Card.
2. Utilizzare le manopole di controllo dati per selezionare i parametri necessari disponibili nella pagina corrente.

3. Dopo aver immesso i valori di impostazione, premere il pulsante ENTER/YES. Verrà visualizzato il messaggio "Are you sure?".

4. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire il comando selezionato. Se invece si desidera annullare l'operazione, premere il pulsante EXIT/NO. In tal modo, il comando non verrà eseguito e si ritornerà alla modalità Drum Kit Play.

Informazioni sul formato file della Memory Card (SmartMedia™)

● Quando si esegue la formattazione

Quando la Memory Card viene formattata, nella pagina [UT 23] (pagina 82), il contenuto della card sarà completamente eliminato e saranno create le seguenti directory.

YAMAHA\DTXTREME

\ALLDATA tutti i dati
\SYSTEM sistema
\ONEKIT un kit
\ALLKIT tutti i kit
\ONECHAIN un chain
\ALLCHAIN tutti i chain
\ONESONG una song
\ALLSONG tutte le song
\ALLVOICE tutte le voci
\AUTOLOAD per il caricamento automatico
\VOLUME per il caricamento di file wave

I dati salvati nella Memory Card saranno memorizzati in una delle directory elencate sopra.

NOTA Se si salva un drum kit o una song in una card SmartMedia già utilizzata per altri scopi e non formattata, le directory elencate sopra saranno create automaticamente sulla card.

[UT 19] CARD LOAD

In questa pagina, è possibile caricare i file dalla Memory Card. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 19]	Load	FileName
▲CARD	allChain	"dtxset1 "

①

②

① Load

Permette di selezionare il tipo di file da caricare.

all data: file contenenti tutti i dati.

system: file contenenti i dati relativi ai parametri della modalità Utility.

one kit: file contenente i dati relativi al drum kit corrente.

all kit: file contenenti tutti i dati dei drum kit utente.

oneChain: file contenente i dati del chain corrente.

allChain: file contenenti tutti i dati del chain utente.

one song: file contenente i dati della song corrente (formato DTX).

all song: file contenenti tutti i dati delle User Song (formato DTX).

allVoice: file contenenti tutti i dati delle voci create dall'utente (per le voci create utilizzando parametri MIDI modificati).

SMF: dati Standard MIDI File.

VOLUME: tutti i file in una sola volta.

☐ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

NOTA Salvando file AIFF nella directory \YAMAHA\DTXTREME\AUTOLOAD, i file saranno caricati automaticamente ogni volta che si accende DTXTREME. È necessario che i nomi file inizino con un numero compreso tra 01 e 99 ([NN*****.AIF], dove NN=01 – 99) e terminino con l'estensione ".AIF". I file che vengono caricati in questo modo vengono indicati come "wave" nel parametro "Type" nella pagina [Voice1] (pagina 44) in modalità Drum Kit Voice Edit.

NOTA AIFF (Audio Interchange File Format, formato file di interscambio audio) viene utilizzato soprattutto in computer Macintosh e altri sistemi. DTXTREME supporta i file AIFF registrati in modalità mono.

NOTA Utilizzando un computer, è possibile creare una nuova directory in \YAMAHA\DTXTREME\VOLUME\ e quindi lasciare i dati wave o gli altri file contenenti le impostazioni (all data, all kit, allChain, all song, allVoice) in quella directory. In questo caso, è possibile esaminare la nuova directory selezionando VOLUME nella pagina CARD LOAD. Quando si seleziona e si carica la directory, i file wave e quelli di impostazioni possono quindi essere caricati in una sola volta. Inoltre, quando si passa a un altro drum kit, è possibile caricare i dati wave da una directory diversa. In tal caso, è necessario specificare la directory nel parametro "WaveDir" nella pagina [COMMON1] in modalità Drum Kit Trigger Edit. Per ulteriori informazioni, consultare la pagina 40.

NOTA Per riprodurre file SMF (Standard MIDI Files), è necessario che questi siano memorizzati nella directory principale e che abbiano estensione ".MID". In tal modo, il file SMF potrà essere specificato da un numero song (da C1 a C99) nella pagina Drum Kit/Song quando viene inserita la Memory Card.

② FileName

Selezionare il file da caricare. Utilizzare la manopola di controllo dati per selezionare il nome file sulla Memory Card. Se non sono disponibili file del tipo specificato in "Load", viene visualizzato il messaggio "no file".

[UT 20] CARD SAVE

In questa pagina, è possibile salvare i file nella Memory Card. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.

[UT 20]	Save	FileName
▲CARD	oneChain	"initchn" ↔ <ABCDE>

①

②

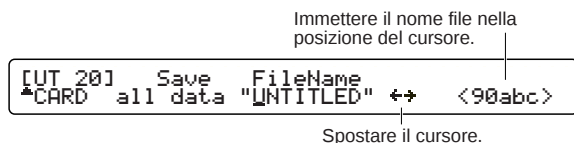
① Save

Permette di selezionare il tipo di file da salvare. Sono disponibili gli stessi tipi di file disponibili per il caricamento.

☐ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

② FileName

In questo campo è possibile immettere un nome file. Come mostrato nell'illustrazione, utilizzare la seconda manopola di controllo dati verso destra per spostare il cursore e quindi utilizzare la manopola di controllo dati all'estrema destra per immettere ciascun carattere per il nome file nella posizione del cursore. È possibile assegnare un nome file composto da massimo 8 caratteri.



NOTA I caratteri riportati di seguito non possono essere utilizzati nei nomi file.

" ' * + , . / : ; < = > ? \ ` |

Quando si seleziona uno di questi caratteri con il cursore di destra, il carattere selezionato viene automaticamente sostituito da un carattere di sottolineatura (_).

[UT 21] CARD DELETE

In questa pagina, è possibile eliminare i file dalla Memory Card. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.



① Delete

Permette di selezionare il tipo di file da eliminare. Sono disponibili gli stessi tipi di file disponibili per il caricamento.

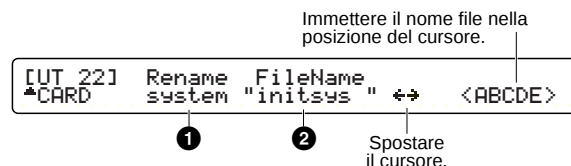
☐ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

② FileName

In questo campo è possibile specificare il nome file. Utilizzare la manopola di controllo dati per selezionare il nome file sulla Memory Card. Se non sono disponibili file del tipo specificato in "Delete", viene visualizzato il messaggio "no file".

[UT 22] CARD RENAME

In questa pagina, è possibile rinominare i file dalla Memory Card. Di seguito sono riportati i parametri disponibili.



① Rename

Permette di selezionare il tipo di file da rinominare. Sono disponibili gli stessi tipi di file disponibili per il caricamento.

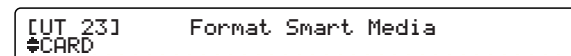
☐ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

② FileName

In questo campo, immettere un nuovo nome file. Come mostrato nell'illustrazione, utilizzare la seconda manopola di controllo dati verso destra per spostare il cursore e quindi utilizzare la manopola di controllo dati all'estrema destra per immettere ciascun carattere per il nome file nella posizione del cursore. È possibile assegnare un nome file composto da massimo 8 caratteri.

[UT 23] CARD FORMAT

In questa pagina, è possibile formattare la Memory Card. La formattazione viene eseguita in modalità Card, come descritto in "Informazioni fondamentali sulla modalità Card" (pagina 80).



Modalità Store

Dopo aver modificato un drum kit o la voce corrispondente o dopo aver creato un chain, è necessario salvare le modifiche nella memoria di DTXTREME. Per salvare un drum kit, è necessario entrare in modalità Drum Kit Store. Allo stesso modo, per salvare un chain è necessario entrare in modalità Chain Store. Tuttavia, le operazioni di salvataggio sono abbastanza semplici, in quanto simili tra di loro, poiché DTXTREME riconosce la modalità in cui si sta lavorando e quindi riporta sempre alla modalità Store corrispondente.

Attivazione della modalità Store

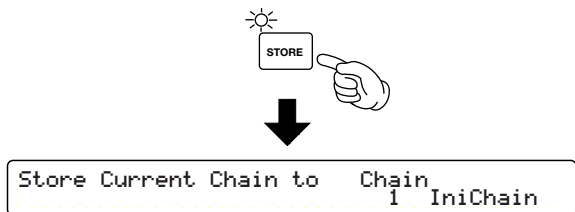
Modalità Drum Kit Store

Premere il pulsante STORE quando si è in modalità Drum Kit Trigger Edit o Drum Kit Voice Edit. È anche possibile accedere alla modalità Store dalla modalità Drum Kit Play premendo il pulsante STORE.



Modalità Chain Store

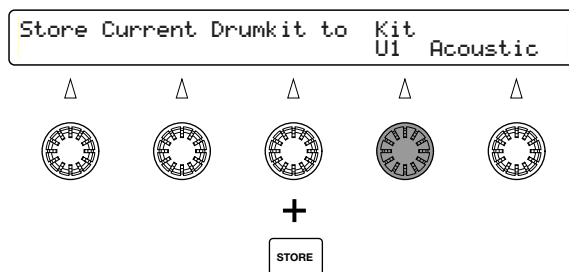
Premere il pulsante STORE quando si è in modalità Chain Edit o Chain Play.



Procedura di salvataggio

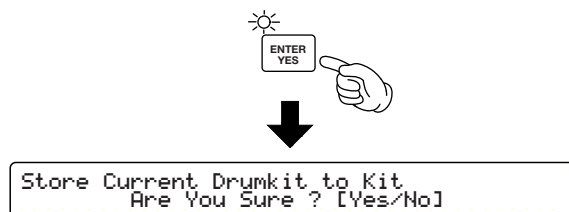
Le procedure di salvataggio per i drum kit e per i chain sono identiche. Di seguito verrà descritta la procedura di salvataggio di un drum kit.

1. Utilizzare la manopola di controllo dati corrispondente al numero e al nome del drum kit (o del chain) e scegliere la posizione (un altro numero drum kit o chain) in cui salvare il drum kit (o il chain) corrente.



□ **Posizione:** drum kit: U1 - U40, C1 - C99
chain: 1 - 32

2. Premere il pulsante ENTER/YES. Viene visualizzato il messaggio di conferma (Are you sure?) nella riga inferiore della schermata LCD.



3. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di salvataggio. Il drum kit (o chain) corrente che è stato modificato sarà salvato nella posizione indicata nel passaggio 1. Il display visualizzerà il messaggio "Done" ("eseguito") per alcuni secondi e quindi DTXTREME ritornerà in modalità Drum Kit Play (o Chain Play).

Copia di un drum kit o di un chain

Nell'operazione di salvataggio è disponibile uno stratagemma. È possibile copiare un determinato drum kit o chain in un'altra posizione.

Disponendo quindi di due drum kit o chain identici in posizioni adiacenti, diventa più facile confrontare le modifiche che vengono apportate ai drum kit o ai chain con i drum kit o i chain originali.

- 1.** Scegliere un drum kit o un chain (originario) in modalità Drum Kit Play o Chain Play.
- 2.** Premere il pulsante STORE per entrare in modalità Store senza modificare il drum kit o il chain.
- 3.** Scegliere una posizione diversa in cui copiare l'originale e quindi eseguire l'operazione di salvataggio. In questo modo, si ottengono due drum kit o chain identici in due posizioni diverse.

APPENDICE

Gestione della Memory Card (SmartMedia™*)

.....

Assicurarsi di maneggiare le Memory Card con attenzione. Seguire attentamente le informazioni indicate di seguito.

* SmartMedia è un marchio registrato di Toshiba Corporation.

■ Tipi di Memory Card compatibili

È possibile utilizzare Memory Card di tipo 3.3V(3V). Le Memory Card di tipo 5V non sono compatibili con questo strumento.

■ Capacità di memori

Sono disponibili cinque tipi di Memory Card: da 2MB/da 4MB/da 8MB/da 16MB/da 32MB. È possibile utilizzare anche Memory Card con capacità di memoria superiore a 32MB, se conformi agli standard SSFDC (Solid State Memory Card: altro nome di SmartMedia) Forum.

■ Inserimento e rimozione delle Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Posizionare la Memory Card in modo che la parte dorata del connettore sia rivolta in avanti verso l'alto e inserire la Memory Card nel relativo alloggiamento. Prestare particolare attenzione nell'inserire la Memory Card, spingendola lentamente nell'alloggiamento fino a quando non risulta posizionata correttamente.

Non inserire la Memory Card nella direzione non corretta.

Non inserire oggetti o schede diverse dalla Memory Card nell'alloggiamento.

• Per rimuovere la Memory Card:

Prima di rimuovere la Memory Card, accertarsi che non sia in uso. Quindi, estrarre lentamente la Memory Card. Se la Memory Card è in uso*, viene visualizzato il relativo messaggio di avviso.

* Sono comprese le operazioni di salvataggio, caricamento, formattazione, eliminazione e creazione di directory. Inoltre, lo strumento normalmente accede automaticamente alla Memory Card per verificare il tipo di supporto di memorizzazione quando la Memory Card è inserita e lo strumento è acceso.

! Non tentare di rimuovere la Memory Card o di spegnere lo strumento durante tale accesso. In caso contrario, si potrebbe verificare un danneggiamento dei dati contenuti nello strumento o nella Memory Card oppure la Memory Card potrebbe danneggiarsi.

■ Formattazione delle Memory Card

Prima di utilizzare una Memory Card con lo strumento, è necessario formattarla. In seguito alla formattazione, tutti i dati contenuti saranno eliminati. Prima di eseguire la

formattazione verificare che i dati contenuti non siano necessari.

NOTA Le Memory Card formattate con lo strumento potrebbero non esser utilizzabili con altri strumenti.

■ Informazioni sulle Memory Card

• Per utilizzare correttamente le Memory Card:

È possibile che sulle Memory Card si accumuli elettricità statica. Prima di maneggiare le Memory Card, per ridurre l'elettricità statica, toccare parti in metallo come la maniglia di una porta o oggetti in alluminio.

Accertarsi di rimuovere la Memory Card dal relativo alloggiamento quando non viene utilizzata per lunghi periodi.

Non esporre la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature estremamente alte o basse oppure a eccessiva umidità ed evitare che entri in contatto con polvere o liquidi.

Non appoggiare oggetti pesanti sulla Memory Card o piegare o premere la Memory Card in alcun modo.

Non toccare le parti in metallo (parte dorata) della Memory Card, né posizionare piastre metalliche sulla parte dorata.

Non esporre la Memory Card a campi magnetici, quali quelli prodotti da televisioni, altoparlanti, motori ecc., in quanto i campi magnetici possono eliminare, in parte o completamente, i dati della Memory Card, rendendola illeggibile.

Non incollare alla Memory Card adesivi diversi dalle etichette fornite. Inoltre, incollare le etichette nella posizione appropriata.

• Per proteggere i dati (protezione da scrittura):

Per evitare eliminazioni involontarie di dati importanti, incollare il sigillo di protezione da scrittura (fornito nella confezione della Memory Card) nell'area appropriata (indicata da un cerchio) della Memory Card.

Per salvare i dati sulla Memory Card, accertarsi che il sigillo di protezione da scrittura sia stato rimosso dalla Card.

Non riutilizzare i sigilli rimossi.

■ Backup dei dati

Per ottenere un massimo livello di protezione dei dati, Yamaha consiglia di conservare due copie di dati importanti su due Memory Card diverse. In questo modo, in caso di danneggiamento di una Memory Card sarà possibile ripristinare i dati dall'altra card.

Risoluzione dei problemi

.....

DTXTREME non emette suoni o suoni in triggering

- Accertarsi che i pad e i trigger siano collegati correttamente alle prese jack di DTXTREME.
- Accertarsi che i connettori dell'uscita DTXTREME OUTPUT (e NON quelli dell'uscita INDIV. OUT) siano collegati correttamente alle prese di entrata dell'amplificatore o del mixer.
- Alzare il volume utilizzando il relativo cursore.
- Accertarsi che il livello di entrata sia visualizzato sull'LCD quando si suona il pad o una batteria con trigger.
- Aumentare il valore minimo della gamma di livello.
- Accertarsi che la porta di uscita della voce non sia "INDIV. OUT".
- Accertarsi che lo switch Trigger Bypass in modalità Utility sia impostato a OFF.
- Controllare il Local Control in modalità Utility. Il Local Control deve essere impostato a "on".
- Controllare il collegamento dei cavi.

Il generatore sonoro esterno non emette suoni

- Accertarsi che i connettori MIDI siano collegati correttamente.
- Accertarsi che i canali MIDI corrispondano al numero di jack di ingresso delle periferiche esterne collegate.
- Accertarsi che il valore dei numeri nota MIDI siano impostati correttamente.
- Accertarsi che lo switch Trigger Bypass in modalità Utility sia impostato a "off".
- Accertarsi che lo switch HOST SELECT sia impostato correttamente.

Il suono emesso non corrisponde ai valori impostati

- Accertarsi di non aver collegato lo spinotto mono quando l'alimentazione è ancora attiva. In caso contrario, lo switch del rim viene impostato automaticamente a ON in DTXTREME. Spegnerne il modulo e riaccenderlo.
- Accertarsi che il canale MIDI sia impostato a Drum Voice (ch=10).
- Accertarsi di aver impostato il tipo di pad corretto. In caso contrario, mute e egde non funzioneranno correttamente.

La velocità (il suono) è troppo lenta

- Aumentare il valore di gain.
- Se i pad dispongono di un volume di controllo di uscita o della velocità, regolarlo di conseguenza (aumentando i valori).
- Aumentare la velocità.
- Provare una curva di velocità diversa.
- Aumentare il volume della voce.
- Accertarsi che il tipo di ingresso sia corretto.
- Azzerare lo switch INPUT ATTENUATION nel pannello posteriore.

Il suono in triggering non è stabile (quando si utilizza una batteria acustica)

- Accertarsi che il tipo di ingresso selezionato sia corretto. Provare un drumming più ampio.
- Accertarsi che il pickup del trigger (serie DT) sia incollato in maniera appropriata con nastro adesivo nuovo.
- Accertarsi che il cavo sia inserito correttamente nella presa DT10.

Doppio triggering

- Se si sta utilizzando un sensore di altre case produttrici, è possibile che vengano inviati ampi segnali che possono causare il doppio triggering.
- Accertarsi che la testa non stia causando una vibrazione irregolare. In tal caso, è necessario escluderla.
- Accertarsi che il sensore sia fissato accanto al rim e non accanto al centro della testa.
- Accertarsi che il sensore non sia in contatto con alcun oggetto.
- Se i pad dispongono di un volume di controllo di uscita o della velocità, regolarlo di conseguenza (riducendo i valori).
- Aumentare il parametro di esclusione. Accertarsi di non impostare un valore troppo alto; in caso contrario, si potrebbe verificare l'esclusione di un suono quando viene suonato un altro elemento della batteria contemporaneamente.
- Provare a utilizzare il parametro di esclusione automatica.
- Provare ad azzerare lo switch INPUT ATTENUATION nel pannello posteriore.

Si verificano "crosstalk"

- Allontanare il sensore dalla batteria.
- Aumentare il valore minimo del livello di ingresso.
- Aumentare il valore di gain.
- Aumentare il parametro di esclusione. Accertarsi di non impostare un valore troppo alto; in caso contrario, si potrebbe verificare l'esclusione di un suono quando viene suonato un altro elemento della batteria contemporaneamente.
- Se il crosstalk si verifica con un particolare ingresso trigger, utilizzare le impostazioni di SpecRej.

Quando si suona in maniera continua, i suoni vengono tagliati

- Se si sta suonando un suono di rim, impostare il parametro di velocità RIM in modalità Drum Kit Trigger Edit a un valore diverso da "mute Hi" e "mute Lo".
- Impostare le seconde note a "off" in modalità Drum Kit Trigger Edit.
- Impostare la modalità Key in modalità Drum Kit Voice Edit a "semi2", "semi3", "semi4" ecc.

Quando vengono colpiti due pad, viene emesso un solo suono

- Aumentare i valori di gain del pad che non emette suoni.
- Ridurre il valore del parametro di rejection del pad che non emette suoni.
- Accertarsi che i pad o la batteria non siano assegnati allo stesso gruppo nelle impostazioni Alternate Group in modalità Drum Kit Voice Edit.

Il suono è troppo alto (la velocità è costantemente troppo alta)

- Ridurre il valore di gain.
- Ridurre il valore minimo della gamma di velocità.
- Provare una curva di velocità diversa.
- Se si sta utilizzando un sensore di altre case produttrici, è possibile che vengano inviati segnali troppo ampi.
- Azzerare lo switch INPUT ATTENUATION nel pannello posteriore.

Il controller hi-hat a pedale o lo switch a pedale funzionano in maniera invertita

- Riaccendere lo strumento con il controller a pedale o con lo switch a pedale collegato al pannello posteriore. DTXTREME rileverà automaticamente le polarità dello switch, permettendone il corretto funzionamento. (Se lo strumento è acceso, spegnerlo e riaccenderlo).
- Non premere il pedale dello switch o del controller quando si riaccende lo strumento.

I pattern Bass o Chord non vengono eseguiti in modalità Pattern o Song

- Accertarsi che le tracce non siano escluse.
- Accertarsi che il parametro Tr in modalità Song Play non sia impostato a "mute".

DTXTREME non riceve dati dallo switch o dal trigger

- Si è verificato un errore dati. Spegner e riaccendere lo strumento tenendo premuti i pulsanti Play e Trigger. DTXTREME sarà riportato alle impostazioni iniziali. Tutti i dati andranno persi. Per evitare perdite di dati, si consiglia il backup frequente su periferiche MIDI esterne, quali Yamaha MDF2.

Il suono non si interrompe

- Alcuni suoni presentano tempi di rilascio estremamente lunghi quando la funzione Rev Key Off è attivata. In questo caso, premere il pulsante VOICE tenendo premuto SHIFT per interrompere temporaneamente il suono.

Il suono del bordo è difficilmente producibile

- È necessario utilizzare la funzione di rilevamento della posizione del pad RHP120SD.

Messaggi di errore

.....

ERROR : MIDI input buffer full
Push [ENTER]

La memoria di buffer MIDI si è riempita, in quanto sono stati ricevuti troppi dati MIDI contemporaneamente via MIDI IN o TO HOST. Ridurre la quantità di dati trasferiti oppure l'intervallo tra ciascun trasferimento della periferica di invio.

ERROR : MIDI data error
Push [ENTER]

Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI. Verificare che il cavo MIDI sia collegato correttamente e che i dati MIDI siano corretti.

ERROR : Host data error
Push [ENTER]

Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati via TO HOST. Verificare che il cavo MIDI sia collegato correttamente e che lo switch HOST SELECT sia correttamente impostato.

ERROR : HOST is offline
Push [ENTER]

Le comunicazioni via TO HOST non funzionano. Verificare che il computer collegato a TO HOST sia acceso, che il cavo seriale sia correttamente collegato a TO HOST e che lo switch HOST SELECT sia correttamente impostato.

WARNING: All data initialized
Push [ENTER]

Tutti i dati di impostazione vengono inizializzati in quanto la batteria di backup di DTXTREME si sta scaricando. Contattare un rivenditore Yamaha per sostituire la batteria.

WARNING : Battery voltage is low
Push [ENTER]

La batteria di backup di DTXTREME si sta scaricando. Potrebbe verificarsi una perdita di tutti i dati di impostazione se DTXTREME viene spento in seguito alla visualizzazione di questo messaggio. Salvare prima i dati necessari in una Memory Card o su un supporto equivalente, quindi contattare un rivenditore Yamaha per sostituire la batteria.

ERROR : MIDI check sum error
Push [ENTER]

Il riepilogo dei dati bulk ricevuti non è corretto. Verificare che i dati non siano corrotti e che siano supportati da DTXTREME e quindi riprovare.

ERROR : MIDI Illegal data
Push [ENTER]

I dati bulk ricevuti contengono dati non validi. Verificare che i dati non siano corrotti e che siano supportati da DTXTREME e quindi riprovare.

ERROR : Sequencer is Running
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta un'operazione durante l'esecuzione del sequencer interno. Interrompere il sequencer e riprovare.

ERROR : Sequence data is not empty
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta la registrazione di un'operazione su una traccia contenente dati. Riprovare la registrazione utilizzando una traccia vuota.

ERROR : Memory full
Push [ENTER]

La memoria utente è piena. Salvare i dati utente necessari sulla Memory Card ed eliminare i dati non necessari per liberare memoria.

ERROR : Card is write protected
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato quando si tenta di effettuare un salvataggio su una Memory Card protetta da scrittura. Rimuovere la protezione da scrittura della Memory Card e riprovare.

ERROR : Card read/write error
Push [ENTER]

Si è verificato un errore mentre DTXTREME tentava di leggere o scrivere sulla Memory Card. Riformattare la Memory Card e riprovare. Se il messaggio viene ancora visualizzato quando si tenta nuovamente di leggere la Memory Card formattata o di scrivere su di essa, è possibile che la Memory Card sia danneggiata. Sostituire la Memory Card. In ogni caso, i dati memorizzati sulla card danneggiata potrebbero essere corrotti.

ERROR : File is unknown format
Push [ENTER]

DTXTREME non riesce a riconoscere il file specificato (formato file). Verificare che il file sia supportato da DTXTREME e che non sia corrotto.

ERROR : Can't edit preset song
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta di caricare una song dalla Memory Card o quando si ricevono dati bulk quando è selezionata una song preimpostata (in modalità Drum Kit Play). Selezionare prima una user song e quindi riprovare a caricare la song.

ERROR : Can't edit card song
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta di caricare una song dalla Memory Card o quando si ricevono dati bulk quando è selezionata una card song (in modalità Drum Kit Play). Selezionare prima una card song e quindi riprovare a caricare la song.

Specifiche di DXTREME

Generatore sonoro

16-bit AWM2(PCM)

Memoria Wave

DRAM16Mbit x 2 (max47sec@44.1kHz)

Polifonia

Massimo 64 note

Parti

16 parti

Voci

1757 voci di batteria e percussioni, 128 voci di tastiera (livello GM 1)

Effetti di sistema

2 blocchi (riverbero, chorus)

Effetti per drum kit

2 effetti di inserimento

Sequencer

Sequencer MIDI a 2 tracce

MODALITÀ

8 modalità

Modalità Drum Kit Play
Modalità Drum Kit Trigger Edit
Modalità Drum Kit Voice Edit
Modalità Drum Kit Effect Edit
Modalità Chain Play
Modalità Song Job
Modalità Utility
Modalità Store

Controlli

23 push switch

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 cursori volume

MASTER VOLUME, PHONES, ACCOMP/REVERB, CLICK, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

5 codificatori rotary

Display

- LCD retroilluminato, 40 x 2 caratteri
- LED a 3 cifre 7 segmenti
- 14 LED operativi

Memory Card

SmartMedia™, solo card di tipo 3.3V

Entrate e uscite

Pannello posteriore

- MIDI IN/OUT/THRU
- TO HOST, Host select SW
- FOOT SW (mono) — FC4, FC5, HH60
- HI-HAT CONTROL (stereo) — HH80, HH80A, HH60
- OUTPUT L/MONO (mono)
- OUTPUT R (mono)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 ~ 6 (mono)
- Trigger input 1 ~ 8 (stereo — L: trigger, R: sw) x 8
- Ingressi trigger 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (stereo — L, R: trigger) x 4
- Switch INPUT ATTENUATION 1 ~ 16 (DIP SW)

Pannello laterale

- Connettore SmartMedia™

Pannello frontale

- PHONES (stereo)
- AUX IN (stereo mini)
- AUX IN VOL

Requisiti di alimentazione

12V CC

Dimensioni (larghezza x altezza x profondità)

300 mm x 71 mm x 229 mm

Peso

2,2 kg

Accessori inclusi

Guida dell'utente
Adattatore di alimentazione CA (PA-5B o PA-D12)

Accessori

Switch a pedale Yamaha FS55, FC4, FC5
Controllatore a pedale Yamaha HH80A, HH60, FC7

* Le specifiche e le descrizioni di questa guida sono fornite a solo scopo informativo. Yamaha Corp. Si riserva il diritto di modificare i prodotti o le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Le specifiche, le apparecchiature o le opzioni potrebbero non essere uguali in tutti i paesi. Per informazioni, contattare un rivenditore autorizzato Yamaha.

INDICE

0 - 9

11to12	41
9to10	41

A

AcpSens (Accompaniment Sense)	57
AltGrp (Alternate Group)	48
Angle	57
Area dati	21
Attack	47

B

Backup dei dati	85
Balance	45
BankLSB (Bank Select LSB)	50
BankMSB (Bank Select MSB)	50
BankMSB/BankLSB (Bank Select MSB/LSB)	68
BEAT	12
Beat	66

C

Capacità di memoria	85
CARD FORMAT	82
CARD LOAD	81
CARD RENAME	82
CARD SAVE	81
CC (Control Change)	23
Ch	68
Ch (Channel)	68, 69
Ch= (canale di destinazione)	50, 51
Ch= (canale MIDI)	22
ChAfter (Channel Aftertouch)	24
Channel (canale MIDI)	33
Chorus	55
Chorus1	55
Chorus2	55
ChoSend	49, 51, 54
ChoSend (Chorus Send)	69
CLICK	12
Click (metronomo)	16
Click 1	77
Click 2	78
Click 3	78
Click 4	79
COMMON1	40
COMMON2	41
Controllo del riverbero	15
Controllo delle uscite singole da 1 a 6	15
Copy from	65
Copy From Song	62, 64
(Copy to) Track	65
Create	66
Ctrl# (Controller Number)	51
Ctrl# (numero controller)	38
Cursore	21
Cursore ACCOMP	14
Cursore CLICK	14
Cursore CYMBAL	14
Cursore HI-HAT	14
Cursore KICK	14
Cursore MAIN OUT	14
Cursore PHONES	14
Cursore SNARE	14
Cursore TOM	14
Curve	27, 38

D

Decay	47
DecFunc	74
Delete	82
Dev.No	76
Dist (Distance)	57
DrSens (Drum Sense)	57
Drum kit e generatore sonoro	8
DumpIntrvl	76

E

EdgeAdj	74
EFFECT SETUP	53
Effetti	8, 53
Effetti di inserimento 1 e 2	52
Elenco dei tipi di accordo	34
Empty	21
Esclusione di parti di una song	16
Esecuzione di Bulk Dump	75

F

Factory Set	75
Factory Set (impostazioni di fabbrica)	75
FAR	56
FCoffset	74
FCspt	74
FileName	81, 82
Filter	46, 69
Flusso di messaggi dal pad	7
Foot Controller 1	38
Foot Controller 2	39
Foot Switch 1	39
Foot Switch 2	40
FootCtrl1	38
FootCtrl2	39
FootSw1	39
FootSw2	40
Formattazione delle Memory Card	85
(from) Input	37
(from) Note	49Func 29
Func (Function)	38, 39
FX=	55

G

Gain	27
GateTime	33
Groove Check	17

H

HEADPHONE LOCALIZER SETUP1	56
HEADPHONE LOCALIZER SETUP2	57
HHInput (Hi-hat Input)	39
Voice	78
High Freq	71
High Gain	71
Hold Grp (Hold Group)	31, 36
HostThrPort	77
HRTF (Head Related Transfer Function)	57

I

Impostazioni del numero nota in base al nome dell'accordo	33
Impostazioni speciali del rullante	45
IncFunc	74
IndivOut	72
Informazioni fondamentali sulla modalità Card	80
Informazioni sugli eventi	23
Informazioni sul formato file della Memory Card (SmartMedia™)	80
Informazioni sul tempo	15
Informazioni sulla registrazione delle voci e sui canali MIDI	19
Informazioni sulle Memory Card	85
Informazioni sulle song	12
Input=	26, 28, 29, 31, 34, 36
INS FX SETUP1/2	55
Inserimento e rimozione delle Memory Card	85
InsFX	55

J

JumpRecnt	73
-----------------	----

K

KeyMode	47
KIT (Drum Kit)	11
KitName	41

L

Layer	46
Learn	73
LEDdisp	72
Level	28
Load	81
Local	77
Localizer	52, 54
Loclizr	56, 57
Voice	79
Low Freq	71
Low Gain	71

M

Manopole per il controllo dei dati	10
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 (canale di trasmissione)	39, 40
MIDI (canale MIDI)	38
MIDI 1	75
MIDI 2	76
MIDI 3	76
MIDI 4	77
MIDI Envelope Generator	37
MIDI SETUP1	50
MIDI SETUP2	51
MIDI SETUP3	51
MIDI1	50
MIDI2	51
MIDI3	51
MIDICd	79
MIDIEG	37
MIDI mode	76
MIDIOut	78
Misura/beat/clock	21
Modalità Chain Store	83
Modalità Drum Kit Store	83
Mode	30, 31, 78
Modifica o eliminazione di eventi	22
Muffle	45

N

Name	62
NEAR	56
Nome chain	60
Nome song	62
NORMAL	56
Note	32, 35
Note# (numero nota MIDI)	32
NoteOn (MIDI Note On)	23
Numero e nome nota	44, 46, 47, 48
Numero e nome song/drum kit	60

O

OffValue	40
OnValue	40
Output	49, 78

P

Pan	46, 51, 68
Parametri evento	22
Passaggio da una modalità a un'altra	9
Pbend (Pitch Bend)	23
PC	76
PC (Program Change)	23
PC# (numero Program Change)	68
PC# (Program Change)	50
PC10	77
PlayCount	80
POINT	57
PolyKey (Polyphonic Key Pressure)	24
Pulsante BASS	16
Pulsante OTHERS	16
Pulsante RHYTHM	16
Pulsanti del sequencer	10
Pulsanti EXIT/NO e ENTER/YES	10
Pulsanti Pagina Su (s) e Pagina Giù (t)	9

Q

Q	46
---------	----

R

RecCount	80
Receive10	76
Regolazione del volume	14
Regolazione del volume dei singoli suoni di batteria e percussioni	14
Rej (Rejection)	29
Relazione tra la curva di velocità, il livello di ingresso e la velocità	28
Rename	82
Repeat	30, 63
RevBypas	72
Reverb1	54
Reverb2	54
Reverb3	54
RevSend	49, 51, 54
RevSend (Reverb Send)	69
Ricezione di dati bulk	76
RimKeyOn (modalità Rim Key On)	36
RimVel (Rim Velocity)	36
Riproduzione di una Main Song	13
Riproduzione di una Pad Song	14
Riproduzione ripetuta	12
Riproduzione traccia 1	12
Riproduzione traccia 2	12
Riverbero	54
Rotation	57
RvKeyOff (Receive Key Off)	48
RvKeyOn (Receive Key On)	48

S

Save	81
SelfRej (Self-Rejection)	29
SendHH	77
Sens (Sensitivity)	38
SEQ1	79
SEQ2	79
Shell	45
Slider	72
Snare	45
SONG	11
Song	8, 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 QUANTIZE TRACK	63
SONG VOICE1	68
SONG VOICE2	68
SONG VOICE3	69
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
Spec Rej (Specific Rejection)	29
Step	60
Strainer	45
Swap L/R	72
SyncMode	79
SysEx	77
SYSTEM 1	72
SYSTEM 2	73
SYSTEM 3	74
SYSTEM 4	75

T

Tap Tempo	16
TEMPO	11, 62
Tempo	41
Tempo (modifica del tempo)	24
TG1	71
TG2	72
Time	38
Tipi di Memory Card compatibili	85
Tipo di evento	22
(to) Kit	37, 49
(to) Note	37, 49
Track	64, 65, 66, 67
Track (numero traccia)	63
Track To	64
Transmit	50, 68
TrgBypS	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 Copy 1	37
Trigger Copy 2	37
Trigger Function	29
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
Tuning	45, 78, 79
Type	26, 39, 40, 44, 54, 55, 56, 60, 78, 79

U

Unità di chorus	52
Unità di riverbero	52
UseTempo	80
UT 1	71
.....	76, 77, 78, 79, 81, 71, 81, 82, 71, 72, 73, 74, 75

V

Value	51, 63
Velocity	28, 39
VelXFade (Velocity Crossfade)	35
Voice (riga inferiore)	45
Voice (riga superiore)	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 Directory)	40
WIDE	56

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, portament 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 DTXTREAME does not receive program change data.

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREAME 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 \$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 DTXTREME 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 DTXTREME, 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 DTXTREME synchronizes to incoming timing clock.

5.2 Start, Continue, Stop

When the "MIDI control" system parameter is set to off, the DTXTREAME 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 DTXTREAME will mute all current sounds playing.

Transmission: The DTXTREME 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
OB127 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	RECEIVEVE 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 -	OB127	USER CLICK MODIFY
28 8 m -	OB127	USER CLICK FILTER
28 9 m -	OB127	USER CLICK Q
28 10 m -	OB127	USER CLICK ATTACK
28 11 m -	OB127	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 -	OB127	MODIFY
10 8 nt -	OB127	FILTER
10 9 nt -	OB127	Q
10 10 nt -	OB127	ATTACK
10 11 nt -	OB127	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 REVSSEND
11 36 if -      0-127 CHOSSEND
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

```

P1-4      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

```

P1-4      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

```

P1-4      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  ACMP SENSITIVITY
-----

```

A.12 parameter change - Drumkit MIDI setup parameter

```

P1-4      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

```

P1-4      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

```

P1-4      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

```

P1-4      range  name
-----
17 1 j i   0-   KEY BANK NO
17 2 j i   0-127 ATTENUATION
17 3 j i   0B48  TRANSPOSE
17 4 j i   0-127 TUNE
17 5 j i   0-127 AR
17 6 j i   0-127 D1R
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  0B30  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  0B$1000 PEG L1
17 20 j i  0-127 PEG R1
17 21 j i  0B30  PITCH KVS
17 22 j i  0B30  ATTACK KVS
17 23 j i  0B30  DECAY KVS
17 24 j i  0,1   STACK ENABLE
17 25 j i  0B127 GAIN L0
17 26 j i  0B127 GAIN HI
17 27 j i  4-40  FREQ L0
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	RECEIVEVE 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	REVSSEND
UC	CHOSSEND
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
1byte	reserve
UC	velTb1No
UC	fc kvs
UC	Q
US	fc
UC	volume boost
1byte	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 leve
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	BDafity1	*		76	RC18Jazz	*	
10	BDafity2	*		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	MC20SfRM	*		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						

ElKick (Electric Kick)

G.No	Name	Layer	Loop
1	ambykik		
2	AnaQuick		
3	BD bass1	*	
4	BDdigirol	*	
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	feffofm	*	
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	TEKVPX	*	
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	SngVINT		
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	Filtroll	*	
58	Filtrrim	*	
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)

G.No	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

G.No	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	TMBAm10	*	
34	BCA12	*		103	TMBAm12	*	
35	BCA14	*		104	TMBAm14	*	
36	BCA16	*		105	TMBAm16	*	
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	XTMCV10	*					
47	XTMCV12	*					
48	XTMCV13	*					
49	XTMCV16	*					
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	DirtTM1	*	
4	Ana 1Flr			73	DirtTM2	*	
5	Ana 2Hi	*		74	DirtTM3	*	
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	Analog		
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	Ride'EM	*					
26	RideFTK	*					
27	RideFTKS	*					
28	RideKC1S	*					
29	RideKC21						
30	RideKC22						
31	RideLite						
32	RideMini						
33	RideP21						
34	Rider 3	*					
35	RideS Si	*					
36	RideS21						
37	RideXG						
38	RockRide						
39	RideSide						
40	SizzlDrk	*					
41	sizzle A	*					
42	Sizzler	*					
43	SizzlLit	*					
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 Splsht		
2	Close02			71	Hpsplsh1	*	
3	Close03			72	FSplshAC		
4	Close04			73	FSplshV		
5	Close09			74	HatPin		
6	Close0X	*		75	DIGIHHC		
7	Clis01AC	*		76	DIGIHHO		
8	Clis01NB	*		77	LitlHats		
9	Clis02AC	*		78	TEKHH1	*	
10	ClisAC13F			79	TEKHH2	*	
11	ClisAC13P						
12	ClisAC13X	*					
13	ClisSHFT						
14	RealHatC	*					
15	H Clis01						
16	H Clis13						
17	H ClisA1						
18	H ClisA2						
19	H ClisMu						
20	H ClisNB1						
21	H TiClis1						
22	H TiClis2						
23	HH32cls	*					
24	HHbrtcls	*					
25	HHcl2Xfd	*					
26	HHclsXfd	*					
27	Bell						
28	Bell tip						
29	H ClisTc1						
30	H ClisTc3						
31	ClisDance						
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 PdlImu						
62	H PdlINB						
63	HHFTpd1						
64	Hpdclis1	*					
65	Hpdclis3	*					
66	FTsplRK						
67	FTsplRK2	*					
68	FTsplsh1						
69	H SplINB						

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 ShDrl1		
34	TablaLP		*	103	J ShDrl2		
35	TablPlay			104	J ShDrl3	*	
36	TabFillLP		*	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	ChnBGRol						
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	InddogCR	*					
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	IDbicuit						
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	Laurattl		*				
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	Reveroov		*				
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	MTrip 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	SprnoSax	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	TnkIBell	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
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	53	MCA22D
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.2 MC Clear

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
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
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	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.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	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	15	Fast 17
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	1st	33	AcKick	6	Basic
10	1st	36	AcKick	6	Basic
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	6	Crash 1
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	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
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	9	Cis02AC
	fcsl	44	HiHat	62	H PdlNB
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	38	Opn01AC
	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	39	CowB2
16	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
	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
2	1st	48	AcTom1	1	MCA10CL
	rim	86	AcTom1	66	MCA10abi
3	1st	47	AcTom1	2	MCA12CL
	rim	87	AcTom1	67	MCA12abi
4	1st	45	AcTom1	3	MCA14CL
	rim	88	AcTom1	68	MCA14abi
5	1st	43	AcTom1	8	MCA16
	rim	89	AcTom1	69	MCA16abi
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	94	Cymbal	53	Splash 1
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	53	MCA22D
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.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
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	37	Open02L
	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	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	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
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	35	Open01L
	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	9	Crash1Si
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	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		Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	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		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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	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	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
	fcsls	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	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
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
8	sp1s	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
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
8	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	7	BassCase
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
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
9	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
10	1st	33	AcKick	72	Player
11	1st	36	AcKick	72	Player
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	6	Crash 1
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	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	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
7	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
8	sp1s	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
7	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
8	sp1s	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
7	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
8	sp1s	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
7	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	7	Cls01AC
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
8	sp1s	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
9	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	11	ClsAC13P
10	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
12	1st	33	AcKick	83	ROOM2
	1st	36	AcKick	83	ROOM2
13	1st	53	Cymbal	48	Bell A
	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
	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
9	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
10	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
12	1st	33	AcKick	89	Roomy2
	1st	36	AcKick	89	Roomy2
13	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
	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
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
11	1st	36	AcKick	32	GM GATE
	1st	36	AcKick	32	GM GATE
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
14	1st	92	Percs1	50	Gong3
	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
12	1st	36	AcKick	33	GMH
	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	50	Gong3
15	1st	93	Percs1	48	Gong1
	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
11	1st	33	AcKick	107	VeloRoom
	1st	36	AcKick	107	VeloRoom
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	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
11	1st	33	AcKick	41	LoRoom1
	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
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	38	CowB1
	1st	93	Percs1	41	CowBM

No.28 POWER 3

			Voice		
Input	Note	Note#	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 Flr
	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
	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpspls1
	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	31	AcSnr2	84	RockL
	rim	34	AcSnr2	12	BeatyRim
2	1st	48	AcTom2	20	V TOM10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	21	V TOM12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	22	V TOM14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	23	V TOM16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	29	RideKC21
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	4	CR Z18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	16	BDpalmer
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	31	EleSnr	34	Dance03
	rim	34	AcSnr2	85	RockM
2	1st	48	EleTom	32	E Tom5
	rim	86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st	47	EleTom	33	E Tom4
	rim	87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st	45	EleTom	34	E Tom3
	rim	88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st	43	EleTom	35	E Tom2
	rim	89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	29	RideKC21
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	38	Opn01AC
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	35	AcKick	32	GM GATE
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	38	AcSnr2	84	RockL
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	50	EleTom	32	E Tom5
	rim	66	Percs1	94	Timbal1L
3	1st	47	EleTom	33	E Tom4
	rim	65	Percs1	93	Timbal1H
4	1st	43	EleTom	34	E Tom3
	rim	77	Percs1	69	Scrach
5	1st	45	EleTom	35	E Tom2
	rim	89	EleTom	36	E Tom1
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide

7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Efect1	50	Laugh
	rim	84	Cymbal	17	ReverseC
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	17	H ClsA1
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	16	HiHat	46	H OpnL1
9	1st	36	AcKick	31	GateM
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	38	AcSnr2	84	RockL
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	EleTom	32	E Tom5
	rim	86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st	47	EleTom	33	E Tom4
	rim	87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st	45	EleTom	34	E Tom3
	rim	88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st	43	EleTom	35	E Tom2
	rim	89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	2	CR S18
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	36	AcKick	31	GateM
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	38	EleSnr	93	SAna1
	rim	34	EleSnr	3	AnaBzRim
2	1st	48	EleTom	37	SIMTOM H
	rim	86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st	47	EleTom	38	SIMTOM M
	rim	87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st	45	EleTom	39	SIMTOM L
	rim	88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st	43	EleTom	40	SIMTOM F
	rim	89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st	59	Cymbal	91	Ride Anl
	rim	51	Voice	37	Ride
7	1st	49	Cymbal	61	ChiMiSiz
	rim	57	Cymbal	88	GlassCr
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	53	H OpnLA1
9	1st	36	ElKick	48	SIMN KIK
10	1st	36	ElKick	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	31	EleSnr	32	Dance01
	rim	34	EleSnr	36	Dance06
2	1st	48	EleTom	23	TEKK 3H
	rim	86	EleTom	23	TEKK 3H
3	1st	47	EleTom	24	TEKK 3M
	rim	87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st	45	EleTom	25	TEKK 3L
	rim	88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st	43	EleTom	26	TEKK 3F
	rim	89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st	59	Cymbal	91	Ride Anl
	rim	51	Cymbal	89	GlasRide
7	1st	49	Cymbal	90	AngCym
	rim	57	Cymbal	86	DIGCC
8	open	46	HiHat	51	H OpnAMu
	clse	42	HiHat	17	H ClsA1
	fcsl	44	HiHat	18	H ClsA2
	spls	91	HiHat	52	H OpnAn
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	ElKick	16	Dance2
10	1st	36	ElKick	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	38	EleSnr	10	AnalogH1
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	EleTom	2	Ana 1Mid
	rim	86	EleTom	23	TEKK 3H
3	1st	47	EleTom	3	Ana 1Lo
	rim	87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st	45	EleTom	3	Ana 1Lo
	rim	88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st	43	EleTom	4	Ana 1Flr
	rim	89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	90	AngCym
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	49	Cymbal	90	AngCym
8	open	46	HiHat	51	H OpnAMu
	clse	42	HiHat	17	H ClsA1
	fcsl	44	HiHat	18	H ClsA2
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	35	ElKick	2	AnaQuick
10	1st	36	ElKick	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
	fcsl	44	Voice	33	HH Cls
	sppls	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
	fcsl	44	Voice	33	HH Cls
	sppls	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
	fcsl	44	Voice	33	HH Cls
	sppls	91	Voice	36	Splash
9	1st	33	Voice	4	BD3 LR
	rim	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	fcsl	44	Percs2	55	RpnqMMao
	sppls	91	Percs2	16	A ReqTak
	rim	90	Percs2	5	A Duf T1
	rim	90	Percs2	5	A Duf T1
10	1st	33	Percs2	72	Djem1Sub
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Percs2	45	PandroDe
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Percs2	48	RecoReco
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs1	49	Gong2
17	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
	fcsl	59	Percs2	40	Udo L
	sppls	91	Percs2	39	Udo H
	rim	62	Percs1	31	CongaM
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
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	ChnDrm2
9	fcsl	44	Percs2	80	G Chench
	sppls	91	Percs2	102	J ShDr1
	rim	90	Percs2	84	G Kundn3
10	1st	33	Percs2	91	J YagrD2
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Percs2	96	J AtrgM2
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Percs1	50	Gong3
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs1	49	Gong2
17	1st	93	Percs1	50	Gong3

No.42 Pbworldl

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
	fcsl	44	Percs2	67	ChnHCym
	sppls	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	TablaH
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
	fcsls	75	Percs2	54	RepnqMao
	sppls	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
	fcsls	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	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 HPMaple1

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
	fcsls	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	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 HPMaple2

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	TMBBeAm10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	103	TMBBeAm12
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	104	TMBBeAm14
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	105	TMBBeAm16
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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	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
	fcsls	44	HiHat	60	H PdlLit
	sppls	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
	fcsls	44	HiHat	60	H PdlLit
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
9	1st	33	AcTom2	74	TOMntrIM
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	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsls	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	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	BrshJzFl
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	AcTom2	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
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
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
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	SSctk1

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	BrshJzFl
	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	21	CR S18
	mute	94	Cymbal	57	Splash 5
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
8	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	BriteCrs
	mute	94	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	open	46	HiHat	39	Opn02AC
8	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
	1st	33	AcKick	27	DryDirt
9	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	Opn02AC
	clse	42	HiHat	39	Opn02AC
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	36	AcKick	27	DryDirt
	2nd	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	56	Percs1	38	CowB1
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	71	Cymbal	64	Chinese
13	1st	57	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
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
	fcsls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	43	H OPMu
9	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
	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
	fcsls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
	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	TMMallSH
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom1	111	TMMallSM
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom1	112	TMMallSL
5	1st	43	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	89	AcTom1	113	TMMallSF
6	1st	59	Cymbal	76	HCymClcM
	rim	51	Cymbal	76	HCymClcM
7	1st	49	Cymbal	77	HCymOpnL
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	78	HCymOpnM
	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClcMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	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	TMMallSH
3	1st	47	Percs1	98	TimpH
	rim	87	AcTom1	111	TMMallSM
4	1st	45	Percs1	99	TimpL
	rim	88	AcTom1	112	TMMallSL
5	1st	43	Percs1	99	TimpL
	rim	89	AcTom1	113	TMMallSF
6	1st	59	Cymbal	77	HCymOpnL
	rim	51	Cymbal	76	HCymClcM
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Percs2	66	ChnCym
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	15	H Clc01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	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	SizzlDrk
	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
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	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	TMMallSH
3	1st	47	AcTom1	107	MALLET12
	rim	87	AcTom1	111	TMMallSM
4	1st	45	AcTom1	108	MALLET14
	rim	88	AcTom1	112	TMMallSL
5	1st	43	AcTom1	109	MALLET16
	rim	89	AcTom1	113	TMMallSF
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
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	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
	sppls	91	Voice	26	Conga L
	rim	90	Voice	11	SD6 LR
9	1st	33	Voice	48	Count 9
	2nd	36	Voice	2	BD1 TW
10	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
	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
	rim	16	AcTom2	92	RoomQF
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	53	Cymbal	35	RideS Si
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	81	CR VFX
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClcNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	Efect3	46	METOID1
9	1st	36	AcKick	99	SoftBotm
	2nd	33	AcKick	4	2HedMed2
	3rd	35	ElKick	24	DirtBD
10	1st	58	Percs1	39	CowB2
11	1st	51	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.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	Percs1	93	
	rim	86	Percs1		Timbal1H
3	1st	58	Percs1 Percs1	69 94	Scrach Timbal1L
	2nd	62			
	3rd	55			
	rim	87			
4	1st	76	Percs1 Percs2	8 64	AnMaracs ChnBGRo3
	2nd	64			
	3rd	54			
	rim	88			
5	1st	58	Percs1 Percs2	55 65	Guiro ChnBGRo4
	2nd	60			
	3rd	57			
	rim	89			
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	PadSong	R57	MIAMINO		*1
	rim	57	Percs1	55	Guiro
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	Efect3	39	HighNote
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H Opnl3
9	1st	24	MIDI 8ch : PC=35 ElectricBass (pick)		*2
	2nd	31			
	3rd	36			
	4th	31			
10	1st	36	ElKick	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 MIDI 9ch : PC100 Atmosphere	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	59			
	5th	54			
	6th	55			
3	1st	91	Melody MIDI 9ch : PC100 Atmosphere	28	AcBass
	2nd	59			
	3rd	64			
	4th	67			
	5th	53			
	6th	57			
4	1st	92	Melody MIDI 9ch : PC100 Atmosphere	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	69			
	5th	55			
	6th	57			

5	1st	93	Melody MIDI 9ch : PC100 Atmosphere	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
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	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 ShDr1
	2nd	56			
	3rd	59			
	4th	63			
5	rim	78	Percs2		
	1st	59	MIDI 1ch : PC101 Brightness	39	HighNote
	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
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	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	LitlDevl
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
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	91	HiHat	72	FSplshAC
	rim	42	Efect3	46	METOID1
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
	fcsl	44	HiHat	61	H PdlMu
	sppls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	HiHat	19	H ClsMu
9	1st	35	AcKick	107	VeloRoom
	2nd	36	ElKick	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	34	AcSnr1	85	Standby3
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	32	AcSnr1	36	LtltDevl
2	1st	68	Percs2	38	Udo F
	2nd	78	Percs2	40	Udo L
	3rd	83	Percs2	39	Udo H
3	rim	51	Loop	52	LoopFrg1
	Pad song: R33 Electro4				
	rim	72	Voice	42	Count 3
4	Pad song: R31 Electro2				
	rim	71	Voice	64	Count 4S
5	Pad song: R30 Electro1				
	rim	30	Efect3	20	DBfrag3
6	1st	79	Cymbal	29	RideKC21
	rim	84	Cymbal	51	RidB Rc
7	1st	59	Efect3	92	Vocodvox
	rim	57	Cymbal	81	CR VFX
8	open	46	HiHat	32	Open09
	clse	44	HiHat	31	ClsDance
	fcls	44	HiHat	31	ClsDance
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	Efect3	66	Ricochet
9	1st	35	AcKick	108	WetDirt
	2nd	33	ElKick	2	AnaQuick
10	1st	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
11	1st	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
12	1st	56	Percs1	72	Shake2
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

No.77 Portthed

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	71	AcSnr2	3	Amb 01
	2nd	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	37	Efect3	46	METOID1
2	1st	48	AcTom2	118	Night12
	rim	26	Efect3	9	BOONDWAT
3	Pad song: R41 TripHop2				
4	rim	27	Efect3	9	BOONDWAT
4	Pad song: R42 TripHop3				
	rim	78	Efect3	75	Spiralon
5	Pad song: R43 TripHop4				
	rim	84	Percs2	65	ChnBGRo4
6	1st	59	Cymbal	36	RideS21
	rim	51	Cymbal	33	RideP21
7	1st	52	Cymbal	64	Chinese
	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open	46	HiHat	32	Open09
	clse	44	HiHat	31	ClsDance
	fcls	44	HiHat	31	ClsDance
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	Efect3	46	METOID1
9	1st	34	AcKick	108	WetDirt
10	1st	23	Efect3	81	TEKNEW3
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	83	Efect3	77	TEHRAN
13	1st	52	Cymbal	64	Chinese
14	1st	24	Efect2	16	JNGBASS6
15	1st	56	Percs1	71	Shake1
16	1st	56	Percs1	71	Shake1

No.78 AmbiEfx

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	41	DirtSN
	rim	34	Efect3	1	Amb Hi
2	1st	48	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	30	Efect3	40	IDbicuit
3	1st	47	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	89	Efect3	22	DBsnbd
4	1st	43	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	90	Efect3	5	BEEZDR
5	MIDI EG: InsertFX1				
6	rim	88	Efect3	26	DUOFRG2
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	28	RideKC1S
7	1st	49	Cymbal	12	CrshDRK
	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	24	HHbtrcls
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	72	FSplshAC
	rim	92	HiHat	43	H OPMu
9	1st	36	ElKick	48	SIMN KIK
10	1st	53	Cymbal	84	RideVFX2
11	1st	53	Cymbal	84	RideVFX2
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.79 HouseJaz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	AcSnr1	38	LngTooth
	rim	34	EleSnr	56	FantaRim
2	1st	48	Voice	17	TOM 2 H
	2nd	48	Voice	17	TOM 2 H
	3rd	50	Voice	18	TOM 2 M
	4th	45	Voice	19	TOM 2 L
	5th	43	Voice	20	TOM 2 F
	6th	45	Voice	19	TOM 2 L
	rim	85	EleTom	41	HybridH
3	Pad song: R47 HJ Piano				
4	rim	86	EleTom	42	HybridM
4	Pad song: R48 HJ Synth				
5	rim	88	EleTom	43	HybridL
5	Pad song: R49 HJ Bass				
6	rim	89	EleTom	44	HybridF
6	1st	59	Cymbal	25	Ride'EM
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Voice	38	SteamCy
	rim	57	Cymbal	3	CR S18S
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
9	1st	36	Voice	1	BD1 LR
	2nd	35	ElKick	29	ELEC2
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.80 DanzFlor

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	9	Analog L
	edge	37	OtrSnr	31	SStck2
	rim	34	EleSnr	31	Dance
2	1st	48	EleTom	33	E Tom4
	rim	85	EleTom	31	E Tom6
3	Pad song: R52 DanzIT-C				
4	rim	86	EleTom	34	E Tom3
4	Pad song: R51 DanzIT-B				
5	rim	88	EleTom	35	E Tom2
5	Pad song: R50 DanzIT-A				
6	rim	89	EleTom	36	E Tom1
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	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	43	H OPMu
9	1st	36	ElKick	21	Dance7
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.81 BigBeat2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	117	TECHSD2
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	Efect3	75	Spiralon
	rim	88	Loop	41	JgLoop8
3	1st	47	Efect3	75	Spiralon
	rim	89	Loop	43	JgLoop10
4	1st	43	Efect3	39	HighNote
	rim	90	Loop	2	BigBeat
5	1st	92	Loop	17	Dubby
	rim	91	Loop	76	UK2x2LP
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Efect3	12	Breezin2
7	1st	49	Cymbal	17	ReverseC
	rim	52	Efect3	11	Breezin1
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	Loop	76	UK2x2LP
	rim	93	HiHat	43	H OPMu
9	1st	36	AcKick	33	GMH
10	1st	53	Efect3	71	Sexy
11	1st	53	Efect3	71	Sexy
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Efect3	11	Breezin1
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

No.82 7/8Craze

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	87 34	AcSnr2	33 62	Deep&Dry OpnRim
2	1st rim	48 85	AcTom2	56 56	DRY GM5
3	PadSong : R55 7Craze-B rim				
4	PadSong : R55 7Craze-A rim	86	AcTom2	57	DRY GM4
5	1st rim	41 89	AcTom2	60 59	DRY GM1
6	1st rim	59 51	Cymbal	31 47	RideLite
7	1st rim	49 57	Cymbal	11 7	Crash 16
8	open clse fcls spls rim	46 42 44 91 46	HiHat	43 19 38 0 43	H OPMu
9	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
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 rim	87 34	EleSnr	110 112	SnSpctcl
2	1st rim	48 85	EleTom	70 41	SpiraTM1
3	PadSong : R54 PhatGe2 rim				
4	PadSong : R53 PhatGe1 rim	86	EleTom	42	HybridM
5	1st rim	41 89	AcTom2	60 44	DRY GM1
6	1st rim	59 51	Cymbal	43 31	RideLite
7	1st mute rim	49 94 57	Cymbal	11 81 7	Crash 16
8	open clse fcls spls rim	46 42 44 91 46	HiHat	44 16 61 69 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@ a cSH!

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st 2nd 3rd rim	31 39 37 34	OtrSnr	51 19 65 48	Flam
2	1st rim	48 86	AcTom1	67 42	MCA12abi
3	1st rim	47 87	AcTom1	68 43	MCA14abi

4	1st rim	45 88	AcTom1	69 44	MCA16abi
5	1st rim	43 89	AcTom1	69 45	MCA16abi
6	1st rim	59 51	Cymbal	68 71	TrashBEL
7	1st mute rim	49 94 57	Cymbal	55 54 61	Splash 3
8	open clse fcls spls rim	46 42 44 91 90	HiHat	42 24 56 71 83	Open01
9	1st 2nd 3rd	33 18 17	AcKick	46 75 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 2nd rim	31 18 34	Efect3	17 39 116	DBflufer
2	1st 2nd rim	48 43 86	Efect3	29 71 22	DelyShot
3	1st 2nd rim	47 49 87	Percs2	55 56 26	TECHSD1
4	1st rim	45 88	Efect3	58 37	fantSoun
5	1st rim	41 89	Percs2	58 35	Padster
6	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th rim	53 56 58 60 65 63 60 63 51	Efect3	72 35	TablPlay
7	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th mute rim	70 72 70 68 65 63 60 65 94 65	Efect3		TablTKH
8	open clse fcls spls rim	46 42 44 91 90	Percs2	49 46 64 47	No48.1
9	1st	33	Efect3	7	No48.2
10	1st	36	AcKick	33	Tabla BL
11	1st	53	Cymbal	50	Padster
12	1st	56	Percs1	38	TablaFil
13	1st	52	Cymbal	63	Sinuses
14	1st	84	Percs1	12	TablPlay
15	1st	92	Percs1	50	
16	1st	93	Percs1	48	

13	1st 2nd 3rd	63 63 65	MIDI 8ch : PC56 Orch-Hit	26 26 93	Conga
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 rim	31 34	Efect3	49 52	MultiBas
2	1st rim	48 86	Efect3	69 32	Enotype
3	1st 2nd 3rd 4th rim	94 93 92 91 87	EleTom	40 60 57 59 34	Scream
4	1st rim	45 88	EleTom	41 35	Count 1
5	1st rim	43 89	Efect3	67 36	Count E
6	1st rim	59 51	EleTom	36 46	Count An
7	1st mute rim	49 94 57	Cymbal	31 36	Count Da
8	open clse fcls spls rim	46 42 44 82 90	Cymbal	41 35	E Tom3
9	1st	33	Efect3	6	IDbright
10	1st	36	AcKick	33	E Tom2
11	1st	53	EleTom	50	Running
12	1st	56	Percs1	38	E Tom1
13	1st	52	Cymbal	63	RideB20K
14	1st	84	Percs1	12	RideLite
15	1st	92	Voice	57	Splash
16	1st	93	Voice	60	Count 1

No.87 bontibon

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31 34	EleSnr	10 36	AnalogH1
2	1st rim	48 86	EleTom	56 45	Dance06
3	1st rim	47 87	EleTom	55 46	ETMooRXL
4	1st rim	45 88	EleTom	55 47	ElectrcH
5	1st rim	43 89	Loop	55 47	ETMooRL
6	1st rim	59 51	EleTom	46 48	ElectrcM
7	1st rim	49 57	Loop	55 47	Lowdown
8	open clse fcls spls rim	46 42 44 91 90	EleTom	55 48	ElectrcL
9	1st 2nd	33 19	ElKick	25 86	LPloop2
10	1st	36	Efect3	33	ElectrcF
11	1st	53	AcKick	33	RecoReco
12	1st	56	Percs2	48 69	Scrach
13	1st	52	Percs1	38	RideB20K
14	1st	84	Cymbal	63	Crash 2
15	1st	92	HiHat	79 74	TEKH2
16	1st	93	HiHat	61 78	HatPin

No.88 WAZA

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge	38 37	AcSnr1 AcSnr1	24 110	DW1355AL Amb 01
2	PadSong : R58 Waza1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	PadSong : R59 Waza2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	PadSong : R60 Waza3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st 2nd 3rd 4th rim	44 127 36 125 41	HiHat EleTom AcKick Effect3 AcTom1	55 0 13 0 24	PDL XG1 NoAssign BDbonzo2 NoAssign DryMPL16
6	1st rim	59 51	Cymbal Cymbal	45 21	SizzRide FlatTopB
7	1st rim	49 52	Cymbal Cymbal	1 62	BriteCrs China
8	open clse fcls splsh rim	46 42 44 91 90	HiHat HiHat HiHat HiHat HiHat	36 4 55 67 36	Open02 Close04 PDL XG1 FTsplRK2 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.90 Mistery

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31 34	Efect2 Efect2	82 1	FRAG05 JNGLSN1
2	PadSong : R64 Suspens1 rim	86	Efect2	41	D&FRAG11
3	PadSong : R65 Suspens2 rim	87	Efect2	73	FRAG13
4	PadSong : R66 Suspens3 rim	88	Efect2	82	FRAG05
5	1st rim	43 89	Efect3 Efect2	93 69	WatrBell WAKX PAD
6	1st rim	59 51	Cymbal Cymbal	91 82	Ride Anl RideVFDy
7	1st mute rim	49 94 57	Cymbal Cymbal Cymbal	85 54 66	FXCrshEg Splash 2 MinChina
8	open clse fcls splsh rim	46 42 44 91 90	HiHat HiHat HiHat HiHat HiHat	43 19 55 71 35	H OPMu H ClsMu PDL XG1 Hpsplsh1 Open01L
9	1st	33	ElKick	7	BDNIN1
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

No.89 zEn

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge	38 37	AcSnr2 AcSnr1	43 110	Jelyrim Amb 01
2	PadSong : R61 zEn1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	PadSong : R62 zEn2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	PadSong : R63 zEn3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st rim	40 41	AcSnr1 AcTom1	35 24	lightSD DryMPL16
6	1st rim	52 49	Cymbal Cymbal	62 1	China BriteCrs
7	1st rim	49 52	Cymbal Cymbal	1 62	BriteCrs China
8	open clse fcls splsh rim	46 42 44 91 90	HiHat HiHat HiHat HiHat HiHat	36 25 55 67 36	Open02 HHcl2Xfd PDL XG1 FTsplRK2 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

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
25	KitDemo2	11	BEECH
		21	ROCK 1
		22	ROCK 2
		23	ROCK 3
		26	POWER 1
26	KitDemo3	29	POWER 4
		30	ELECTRIC
27	KitDemo4	9	RC Reglr
		10	RC Jazz
28	KitDemo5	3	MC Reglr
		50	Studio
29	KitDemo6	7	RC clear
		86	AnDerd!
		84	TR@→→sH!
		87	bontibon
		85	DEJAVU??
		88	WAZA
		89	zEn
		70	FX-UL8R!
30	KitDemo7	73	Live'D&B
		74	VFX/NYC1
		75	VFX/NYC2
		77	Portzhed
		79	HouseJaz
31	KitDemo8	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

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

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

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

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	

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	

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	

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	
PhseOfst	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,IND1 – 6	
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,IND1 – 6	
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	Time until the compressor effect begins to apply
		NOISEGATE	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
CtoOfst	Cutoff Frequency Offset	WAH type	Frequency offset value that will control the wah filter
Depth	LFO Depth	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC	Depth of delay modulation
		ROTARY	Depth of modulation caused by speaker rotation
		PHASER	Depth of phase modulation
		AUTOWAH	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	Depth of distortion
		ENHANCER	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)
FBDelay	Feedback Delay	DelayLCR	Length of feedback delay
FBDelay1	Feedback Delay1	DelayLR	Length of feedback delay 1
FBDelay2	Feedback Delay2	DelayLR	Length of feedback delay 2
FBLevel	Feedback Level	System Reverb only	Feedback amount of initial delay
		DelayLCR,DelayLR,CrossDelay	Feedback amount
		KARAOKE type	Setting for repeated reflections
		CHORUS type, FLANGER type	Level at which delay output is again returned to the input (negative values invert the phase)
		PHASER	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	Frequency of delay modulation
		ROTARY	Frequency at which the speaker will rotate
		TREMOLO	Modulation frequency
		AUTOPAN	Autopan frequency
		PHASER	Phase modulation frequency
		AUTOWAH	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	Sensitivity 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 Altered	× × *****	3 3 ×	
Note Number	: True voice	0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note Off	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ v=1-127 ×	
After Touch	Key's Ch's	× ×	× ×	
Pitch Bender		×	○	7 bit resolution
Control Change	0,4,7,10,32 1,6,11,64 71,72,73 74,84,91 93,100,101	○ × × × ×	○ ○ ○ ○ ○	
Prog Change	: True #	○ 0 - 127 *****	○ 0 - 127	
System Exclusive		○	○	
System	: Song Pos. : Song Sel. Common : Tune	× × ×	× ○ ×	
System	:Clock Real Time :Commands	○ ○	○ ○	
Aux	:All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	× × ○ × ○ ×	○ ○ ○ ○ (123-127) ○ ×	

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO ○ : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO × : No

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

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.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

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 Mame-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

Philippe 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, Singapore
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, Australia
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

