

DRUM TRIGGER MODULE

DTXPRESS

Bedienungsanleitung

Deutsch

Referenzhandbuch

Verwendung dieses Handbuchs

Die Bedienungsanleitung für das DTXPRESS ist in die beiden folgenden Bücher unterteilt.

● Basishandbuch

Bitte lesen Sie dieses Buch, bevor Sie DTXPRESS benutzen.

Dieses Buch enthält Hinweise zu Vorsichtsmaßnahmen, die Sie für den richtigen und sicheren Gebrauch des DTXPRESS lesen müssen.

Außerdem befinden sich in diesem Buch Informationen zu den Bedienungselementen und den Funktionen, zum Anschluß der Pads und zum Spielen des DTXPRESS, zu Aufnahme und Wiedergabe von Songs sowie zur Erstellung eigener Schlagzeug-Sets.

Am Schluß dieses Buches finden Sie einen Anhang mit den Technischen Daten und Fehlermeldungen.

● Referenzhandbuch (dieses Buch)

Hier werden alle Funktionen des DTXPRESS' genau beschrieben.

Am Schluß dieses Buches finden Sie einen Anhang mit den Schlagzeug-Voices, den Song- und MIDI-Datenformaten etc.

Über die Beschreibungen

Die Tasten und Beschreibungen in dieser Anleitung werden nach folgenden Regeln angeführt.

- [PLAY], [START/S], etc.
Tasten auf dem vorderen Bedienfeld sind mit eckigen Klammern [] versehen.
- [SHIFT]+[START/S], etc.
Bedeutung: Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste [START/S].
- [PAGE▲]/[PAGE▼], etc.
Bedeutung: Benutzen Sie eine der Tasten [PAGE▲] oder [PAGE▼].
- "Complete!", etc.
Wörter und Sätze in " " enthalten Meldungen im LC-Display.
- → S. 10, etc.
Gibt eine Seitenzahl der Anleitung an, wo Sie weitere Informationen finden können.

HINWEIS

Die Abbildungen und Anzeigen, die in dieser Anleitung gegeben werden, dienen nur der Erklärung und können von der tatsächlichen Anzeige auf Ihrem Instrument abweichen.

INHALT

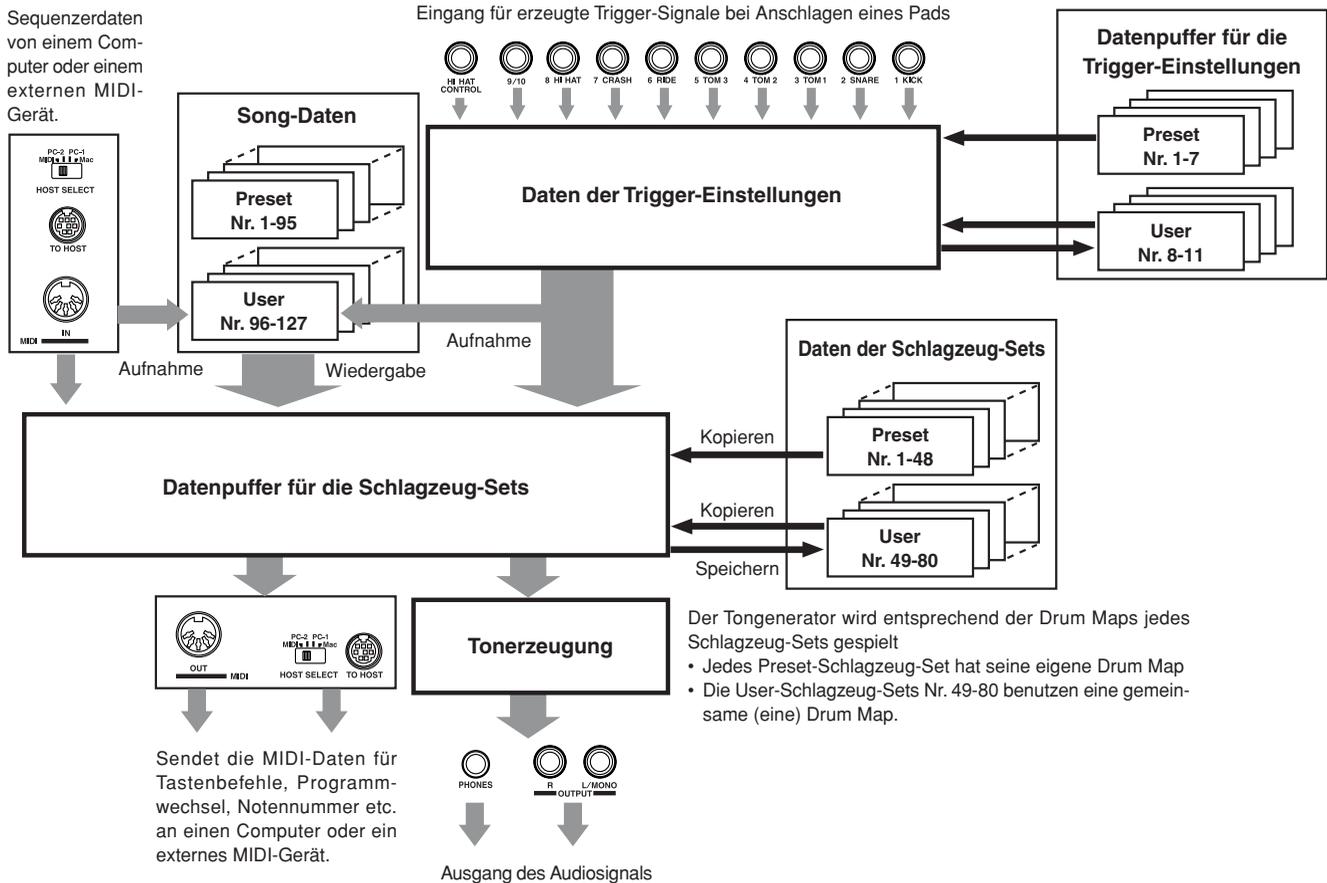
| | |
|---|-----------|
| DTXPRESS Internes Design | 4 |
| Modus: Drum Kit Play | 6 |
| 1. Schlagzeug-Set (Drum Kit) & Song | 6 |
| 2. Trigger-Einstellungen & Tempo | 6 |
| 3. Song & Stummschaltung | 7 |
| Groove-Check-Funktion | 7 |
| Über die Songs | 8 |
| Song-Wiedergabe | 8 |
| Song-Aufnahme | 10 |
| Modus: Trigger Setup Edit | 11 |
| 1. INPUT-Parameter | 12 |
| 1-1. Pad Type | 12 |
| 1-2. Gain, Minimum Velocity | 12 |
| 1-3. Velocity Curve | 13 |
| 1-4. Self Rejection, Rejection | 13 |
| 1-5. Specific Rejection | 13 |
| 1-6. Trigger-Einstellungen kopieren | 13 |
| 2. Allgemeine Parameter (COMMON) | 14 |
| 2-1. Wert erhöhen/verringern | 14 |
| 2-2. Eingänge vertauschen | 14 |
| 2-3. Name der Trigger-Einstellungen | 14 |
| Modus: Drum Kit Voice Edit | 15 |
| 1. Voice-Parameter | 16 |
| 1-1. Voice | 17 |
| 1-2. Volume, Pan | 17 |
| 1-3. Tuning | 17 |
| 1-4. Layer Balance | 18 |
| 1-5. Decay, Cutoff Frequency | 18 |
| 1-6. Note Number | 18 |
| 1-7. Channel, Gate Time | 18 |
| 2. Gemeinsame Parameter der Eingänge | 19 |
| 2-1. Cross Fade | 19 |
| 2-2. Reverb Send | 19 |
| 2-3. Alternate Group, Key Assign Mode | 19 |
| 2-4. Hold Mode | 20 |
| 2-5. Key Off Enable | 20 |
| 2-6. Function | 20 |
| 2-7. Pad Song | 20 |
| 2-8. Rim To Pad | 21 |

| | |
|--|-----------|
| 3. Nachhall-Parameter (Reverb) | 21 |
| 3-1. Reverb Type, Time | 21 |
| 3-2. Reverb Master Return | 21 |
| 4. Setup | 22 |
| 4-1. Programmwechsel, Bank Select | 22 |
| 4-2. Lautstärke, Panorama | 22 |
| 4-3. Schlagzeug-Voice kopieren | 22 |
| 5. Gemeinsame Parameter der Schlagzeug-Sets .. | 23 |
| 5-1. Volume | 23 |
| 5-2. Drum Reverb Send | 23 |
| 5-3. Hi-hat Sensitivity | 23 |
| 5-4. Song Select | 23 |
| 5-5. Drum Kit Name | 23 |
| Modus: Song-Jobs | 24 |
| 1. Tempo, Wiederholte Wiedergabe | 24 |
| 2. Programmwechsel, Bank Select | 24 |
| 3. Lautstärke, Panorama | 25 |
| 4. Song kopieren | 25 |
| 5. Quantisierung | 25 |
| 6. Spur löschen | 26 |
| 7. Spuren mischen | 26 |
| 8. Song löschen | 26 |
| 9. Song benennen | 26 |
| Modus: Utility | 27 |
| 1. Gruppe SYSTEM | 28 |
| 1-1. Learn-Modus | 28 |
| 1-2. Trigger Bypass | 28 |
| 1-3. Volume-Modus | 28 |
| 1-4. Zur letzten Page springen | 28 |
| 1-5. Hi-Hat Offset | 29 |
| 1-6. Werkseinstellungen | 29 |
| 2. Gruppe MIDI | 29 |
| 2-1. Bulk Dump | 29 |
| 2-2. Empfang von Programmwechseln/Events auf Kanal 10 | 30 |
| 2-3. Empfang von Programmwechseln/System -Exclusive-Meldungen | 30 |
| 2-4. Programmwechseltabelle | 31 |
| 2-5. MIDI-Modus | 31 |
| 2-6. Gerätenummer, Local-Modus | 31 |
| 2-7. MIDI Merge | 31 |
| 2-8. Dump-Intervall | 32 |
| 2-9. Send Hi-Hat Control | 32 |
| 2-10. Host Thru Port | 32 |

| | |
|---|-----------|
| 3. Gruppe Sequencer | 32 |
| 3-1. Voice für den Click | 32 |
| 3-2. Tonhöhe des Clicks | 33 |
| 3-3. Notenummer des Clicks | 33 |
| 3-4. MIDI-Steuerung | 33 |
| 3-5. Count Switch | 33 |
| 3-6. Sync Mode | 33 |
| 3-7. Use Tempo | 34 |
| 3-8. Click-Modus | 34 |
| 4. Gruppe TG (Tongenerator) | 34 |
| 4-1. Klangregelung (EQ) | 34 |
| 4-2. Stimmung | 34 |
| 4-3. Lautstärke | 34 |
| 4-4. Reverb Bypass | 35 |
| 5. Gruppe MAP (Drum Map) | 35 |
| 5-1. Voice | 35 |
| 5-2. Lautstärke, Panorama | 36 |
| 5-3. Stimmung | 36 |
| 5-4. Layer Balance | 36 |
| 5-5. Decay, Cutoff-Frequenz | 36 |
| 5-6. Reverb Send | 36 |
| 5-7. Alternate Group, Key Assign Mode | 37 |
| 5-8. Key Off Enable | 37 |
| 5-9. Map kopieren | 37 |
| Drum Voice List | 38 |
| GM Keyboard Voice List | 42 |
| Preset Drum Kit List | 42 |
| Preset Song List | 49 |
| Trigger Setup List | 49 |
| MIDI Data Format | 50 |
| MIDI Implementation Chart | 52 |
| Blank Chart | 53 |

DTXPRESS Internes Design

Der interne Signalfluß des DTXPRESS'



● Signalfluß der Pad-Daten

Damit das DTXPRESS Triggersignale der an den Trigger-Eingangsbuchsen (1 KICK, 2 SNARE, ... 9/10) und der Buchse HI HAT CONTROL wirksam verwerten kann, werden die Triggersignale im Datenpuffer für die Trigger-Einstellungen über das Trigger Setup (die Trigger-Einstellungen) in ein geeignetes Signal umgewandelt.

Die Signale vom Datenpuffer für die Trigger-Einstellungen werden zum Datenpuffer für die Schlagzeug-Sets gesendet.

Im Datenpuffer für die Schlagzeug-Sets wird das Drum Kit (Schlagzeug-Set) dahingehend eingestellt, welche Voices es benutzt und wie die Voices für jede der Trigger-Eingangssignale wiedergegeben werden. Die Voices des Tongenerators werden entsprechend dieser Einstellungen gespielt, und deren Audiosignale werden zu den Ausgangsbuchsen OUTPUT und PHONES geführt.

● Daten der Trigger-Einstellungen

Diese Daten betreffen die Trigger-Eingänge von an den Trigger-Eingangsbuchsen angeschlossenen Pads und Trigger-Sensoren, die in für die Pad-Empfindlichkeit und die Velocity-Kurven geeignete Signale umgesetzt werden. (Die Signaleigenschaften ändern sich je nach Stärke des Anschlags.) Mit den hier verfügbaren Einstellungen werden auch Übersprech-Effekte und Doppelauslösungen wirksam beseitigt.

Neben den 7 Preset-Trigger-Einstellungen (Nr. 1-7) gibt es weitere 4 User-

Trigger-Einstellungen (Nr. 8-11), die für eigene Einstellungen benutzt werden können.

Nachdem Sie die zu verwendenden Trigger-Einstellungen angegeben haben, werden die Daten in den Datenpuffer für die Trigger-Einstellungen kopiert, von wo sie während des Spiels abgerufen werden (siehe Abbildung oben).

Die Einstellungs-Daten können im Trigger-Setup-Edit-Modus beliebig geändert und, falls gewünscht, im Speicherbereich für die User-Trigger-Einstellungen (Nr. 8-11) gespeichert werden.

● Daten der Schlagzeug-Sets

Hier werden die Voices der Schlagzeug-Sets zugewiesen, z. B. indem Sie jedem Pad (jeder Trigger-Signalquelle) eine Voice des Schlagzeug-Sets zuweisen und Einstellungen wie Voice-Auswahl, Stimmung, Nachhallpegel etc. festlegen.

Das DTXPRESS hat 48 Preset- (Nr. 1-48) und weitere 32 User-Schlagzeug-Sets (Nr. 49-80), die für Ihre eigenen Schlagzeug-Sets zur Verfügung stehen.

Wie bei den Trigger-Einstellungen werden die Daten des gewählten Schlagzeug-Sets in den Datenpuffer für die Schlagzeug-Sets kopiert, von wo sie während des Spiels abgerufen werden (siehe Abbildung oben). Diese Schlagzeug-Set-Daten können im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus beliebig geändert und, falls gewünscht, im Speicherbereich für die User-Schlagzeug-Sets (Nr. 49-80) gespeichert werden.

● Tongenerator

Der Tongenerator des DTXPRESS' enthält insgesamt 910 Schlagzeug- und Percussion-Voices.

Die Preset-Schlagzeug-Sets verwenden eine eigene Drum Kit Map für jedes Set, bei dem die Voices des Sets einzelnen MIDI-Notennummern zugewiesen sind.

Das User-Schlagzeug-Set verwendet eine Drum Map (die User Drum Map), die für alle Schlagzeug-Sets der Nummern 49-80 gilt. In der Gruppe [5. Map (Drum Map)] des Utility-Modus' können Sie die Voices jeder MIDI-Notennummer (0-127) zuweisen und das Schlagzeug-Set bearbeiten.

Neben den Schlagzeug- und Percussion-Voices des DTXPRESS' sind noch viele (128) Keyboard-Voices vorhanden, die dem GM System Level 1 entsprechen. Sie können Piano- und Bläser-Voices mit den Pads spielen, und Songs vom internen oder externen Sequenzer aus wiedergeben. Es können maximal 32 Voices gleichzeitig ausgegeben werden.

● Song-Daten

Das DTXPRESS enthält 95 Preset-Songs (Nr. 1-95), die nicht nur aus Drum-Parts, sondern zusätzlich aus Begleitungen mit Keyboard- und Bläser-Sounds etc. bestehen.

Sie können die Songs so anhören, wie sie sind, oder die Schlagzeug-Spur des Songs oder einzelne Schlagzeug-Voices (z. B. die Snare) stummschalten und selbst dazuspielen.

Außerdem können Sie Ihr Spiel im Speicherbereich für die User-Songs (Nr. 96-127) aufnehmen und speichern. Jeder Song besteht aus zwei Spuren, und jede Spur kann Daten der MIDI-Kanäle 1-16 enthalten.

● Buchsen MIDI/TO HOST

Alle Einstellungen der Schlagzeug-Sets sowie die Sequenzer-Daten werden mittels MIDI-Daten gehandhabt.

Wenn Sie die Buchsen MIDI OUT/IN des DTXPRESS' mit den Buchsen MIDI IN/OUT eines externen MIDI-Gerätes verbinden, können MIDI-Daten ausgetauscht werden. Die Buchse TO/HOST wird zum Senden und Empfangen von MIDI-Daten von einem Computer benutzt.

Entsprechend den MIDI-Daten eines am DTXPRESS angeschlossenen, externen MIDI-Gerätes oder eines Computers können Sie Schlagzeug-Sets umschalten, den Song steuern und den Tongenerator spielen.

Beispiel: Song-Daten (Sequenzer-Daten), die von einem externen Sequenzer zur Buchse MIDI IN des DTXPRESS' gesendet werden, können benutzt werden, um die Voices des internen Tongenerators des DTXPRESS' zu spielen. Sie können das DTXPRESS benutzen, um zu diesen Songs zu spielen und sowohl die Daten des externen Sequenzers als auch das Spiel auf dem DTXPRESS aufzunehmen.

Umgekehrt können MIDI-Daten, die vom DTXPRESS erzeugt wurden, an externe MIDI-Geräte und/oder Computer übertragen werden. Wenn Sie in dieser Konfiguration das DTXPRESS spielen, können Sie die Voices des externen Tongenerators triggern, und wenn Sie ein Schlagzeug-Set umschalten, wird auf Wunsch gleichzeitig die Voice des externen MIDI-Gerätes umgeschaltet. Die Daten des DTXPRESS' können auf einem externen MIDI-Gerät gespeichert und auch von dort geladen werden.

■ Grundsätzliche Bedienung bei der Dateneingabe

● Rufen Sie den gewünschten Modus auf

Drücken Sie eine der Modustasten.

Doppelklicken Sie auf eine der Tasten, um direkt zu der gewünschten Page des entsprechenden Modus' zu springen.

- Modus Drum Kit Play [PLAY]
- Modus Trigger Setup Edit [TRIG]
- Modus Utility [UTIL]
- Modus Drum Kit Voice Edit [VOICE]
- Modus Song Job [SONG]



● Navigation zwischen den Pages

Mit [PAGE▲] gelangen Sie zur vorherigen Page, mit [PAGE▼] zur folgenden Page. Halten Sie die Taste gedrückt, um durch die Pages zu rollen.



● Parameter wählen

Der blinkende Parameter im Display ist derjenige, der eingestellt wird.

- Mit den Tasten [SEL◀] und [SEL▶] bewegen Sie den Cursor (das blinkende Zeichen oder Symbol).
Die Taste [SEL◀] bewegt den Cursor nach links; die Taste [SEL▶] bewegt den Cursor nach rechts.
- Wenn im Display nur ein Parameter vorhanden ist, sind die Tasten [SEL◀]/[SEL▶] außer Funktion.



● Einstellung ändern

Die Einstellung (bzw. der Wert) des blinkenden Parameters im Display kann geändert werden.

- Mit den Tasten [VALUE-] und [VALUE+] können Sie die Werte der Parameter ändern.
Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Wert zu verringern, drücken Sie [VALUE+], um den Wert zu erhöhen. Durch Festhalten der Tasten wird der Wert fortlaufend geändert.
Wenn Sie die Taste [VALUE-] gedrückt halten und dann [VALUE+] drücken, wird der Wert um 10 verringert. Durch Festhalten beider Tasten wird der Wert fortlaufend geändert.
Wenn Sie die Taste [VALUE+] gedrückt halten und dann [VALUE-] drücken, wird der Wert um 10 erhöht. Durch Festhalten beider Tasten wird der Wert fortlaufend geändert.



Modus: Drum Kit Play

In diesem Modus bzw. dieser Betriebsart können Sie die Schlagzeug-Voices des DTXPRESS mit am DTXPRESS angeschlossenen Pads (oder über akustische Trommeln mit Sensoren) spielen.

Das DTXPRESS schaltet nach dem Einschalten automatisch in diesen Modus.

Sie können 48 Preset-Schlagzeug-Sets und 32 User-Schlagzeug-Sets auswählen und spielen.

Außerdem legen Sie fest, welches Schlagzeug-Set, welche Trigger-Einstellungen und welcher Song ausgewählt ist und somit auch zur Bearbeitung in den Modi Drum Kit Voice Edit, Trigger Setup Edit und Song Job zur Verfügung steht.

■ Drum-Kit-Play-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [PLAY] auf dem Bedienfeld.

Sobald Sie im Drum-Kit-Play-Modus sind, erscheint die folgende Anzeige für Schlagzeug-Set & Song.

PLAY



```
KIT =1 Acoustic
SONG=1 Latinia
```

■ Welche Funktionen im Drum-Kit-Play-Modus zu finden sind

Im Drum-Kit-Play-Modus können die folgenden drei Displays zur Einstellung aufgerufen werden.

- 1. Drum Kit & Song (S. 6)**
Dieses Display wird zur Auswahl des Schlagzeug-Sets und des Songs benutzt.
- 2. Trigger Setup & Tempo (S. 6)**
Dieses Display wird für die Auswahl der Trigger- und Song-Einstellungen benutzt.
- 3. Song & Mute (S. 7)**
Dieses Display wird für die Auswahl des Songs und zur Stummschaltung während der Song-Wiedergabe benutzt.

Bedienung

1. Drücken Sie die Taste [PLAY], um den Modus Drum Kit Play aufzurufen.
2. Benutzen Sie die Tasten [PAGE▲]/[PAGE▼], um die gewünschte Page zu wählen.
3. Benutzen Sie die Tasten [SEL◀]/[SEL▶], um den Cursor auf den Parameter zu bewegen, den Sie einstellen möchten. Der Parameter blinkt.
4. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-]/[VALUE+], um den Parameterwert einzustellen.

TIP Drücken Sie in einer beliebigen Page des Drum-Kit-Play-Modus' die Tasten [SHIFT]+[PAGE▼], um direkt zum Tempo-Wert auf der Page Trigger Setup & Tempo zu springen.

1. Schlagzeug-Set (Drum Kit) & Song

In diesem Display können Sie das aktive Schlagzeug-Set und den Song auswählen.

```
KIT =1 Acoustic
SONG=1 Latinia
```

① KIT (Schlagzeug-Set)

[Bereich] 1-80

Wählt das Schlagzeug-Set aus. Die Nummer des Schlagzeug-Sets und dessen Name werden angezeigt. Die Preset-Sets haben die Nummern 1-48, User-Sets sind von 49-80 numeriert.

Beim Anschlagen eines Pads wird die ausgewählte Voice gespielt. Dies ist auch das Set, das gewählt ist, wenn der Drum-Kit-Voice-Edit-Modus aufgerufen wird.

- * Sobald im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus etwas geändert wurde, erscheint ein "*" zwischen "KIT" und "=", bis die Daten gespeichert wurden.
- * Beachten Sie auch die [Preset Drum Kit List] (S. 42)

② SONG

[Bereich] 1-127

Wählt den Song aus. Die Nummer des Songs und dessen Name werden angezeigt. Die Preset-Songs haben die Nummern 1-95, User-Songs sind von 96-127 numeriert.

Der gewählte Song wird wiedergegeben, wenn die Taste [START/S] gedrückt wird.

- * Wenn der Rhythmus (mit [SHIFT]+[PAGE▲]) stummgeschaltet wurde, ist der letzte Buchstabe des Songnamens ein "□".
- * Lesen Sie auch [Über die Songs] (S. 8).
- * Beachten Sie auch die [Preset Song List] (S. 49).

2. Trigger-Einstellungen & Tempo

In diesem Display bestimmen Sie die Trigger- und die Song-Einstellungen.

TIP Drücken Sie in einer beliebigen Page des Drum-Kit-Play-Modus' die Tasten [SHIFT]+[PAGE▼] um direkt zum Tempo-Wert auf der folgenden Page zu springen.

```
TRIG =1 Medium
J=110---= 4/4=J
```

① TRIG (Trigger Setup)

[Bereich] 1-11

Wählt die zu verwendenden Trigger-Einstellungen. Die Nummer der Trigger-Einstellung und deren Name werden angezeigt. Die Presets haben die Nummern 1-7, ihre eigenen Einstellungen sind von 8-11 numeriert.

- * Für weitere Informationen zu den Preset-Trigger-Einstellungen beachten Sie bitte die [Trigger Setup List] (S. 49).
- * Sobald im Trigger-Edit-Modus etwas geändert wurde, erscheint ein "*" zwischen "TRIG" und "=", bis die Daten gespeichert wurden.

② J (Tempo)

[Bereich] 30-300, ext

Stellt das Wiedergabetempo des Songs ein.

Wenn das DTXPRESS extern synchronisiert wird, erscheint "ext".

* Die Einstellung für externe Synchronisation finden Sie unter [3-6. Sync Mode] (S. 33).

③ Repeat Playback

[Bereich] —, rp

Stellt die wiederholte Wiedergabe (fortwährende Wiederholung des Songs von Anfang bis Ende) des Songs ein.

Wenn dieser Parameter auf "rp" gestellt ist, wird die Songwiedergabe wiederholt.

Wenn dieser Parameter auf "—" gestellt ist, wird der Song normal abgespielt.

④ Beat

[Bereich] 1/4-8/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

Stellt das Taktmaß des Songs ein (Metronom).

⑤ Metronome Note Value

[Bereich] Wenn der Beat-Parameter ④ auf 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 oder 15/8 gestellt ist, wird das Tempo des Clicks auf
 ↓ Viertelnote, ↓ Achtelnote, ↓ Sechzehntelnote gestellt.

Wenn der Beat-Parameter ④ auf einen anderen Wert gestellt wird, wird das Tempo des Clicks eingestellt auf

↓ Viertelnote, ↓ Vierteltriolen,

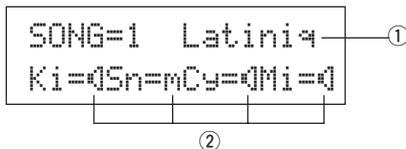
↓ Achtelnote, ↓ Achteltriolen,

↓ Sechzehntelnote, ↓ Sechzehnteltriolen

Benutzen Sie dies Notenwerte, um das Click-Tempo des Metronoms einzustellen.

3. Song & Stummschaltung

In diesem Display wählen Sie den Song und legen die Schlagzeug-Stummschaltung bei der Song-Wiedergabe fest.



① SONG

[Bereich] 1-127

Wählt den Song aus. Die Nummer des Songs und dessen Name werden angezeigt.

Drücken Sie die Taste [SONG], um die Wiedergabe dieses Songs zu starten.

* Diese Song-Bedienung ist die gleiche wie unter [1. Drum Kit & Song]. Der einzige Unterschied besteht darin, ob die Anzeige bei der Groove-Check-Funktion umschaltet oder nicht.

② Drum Mute

[Bereich] m (mute; stummgeschaltet), n (erklingt)

Wählt die Art der Schlagzeug-Voice, die stummgeschaltet werden soll. Die 4 möglichen Voices-Arten sind Ki (Kick-Drum), Sn (Snare), Cy (Becken) and Mi (andere).

* Schlagzeug-Voice-Typen

Schlagzeug-Voices sind je nach der Art des Instruments (Kick, Snare, Hih-Hat etc. in verschiedene Gruppen (Kategorien) eingeteilt. Für weitere Informationen zu den Kategorien der Schlagzeug-Voices beachten Sie bitte die [Drum Voice List] (S. 38).

Drum-Voice-Kategorie Mute-Gruppe

K, k Ki (Kick)

S, s Sn (Snare)

C, H Cy (Becken)

T, t, P, E, e, L, m Mi (Andere)

TIP

Da die Voices nicht für das Spiel auf den Pads (Trigger-Sensoren) stummgeschaltet werden, können Sie z. B. die Snare-Voice eines Songs stummschalten und den Snare-Part während der Song-Wiedergabe dazuspielen (die Snare erklingt, wenn Sie das Pad spielen).

Groove-Check-Funktion

Funktion

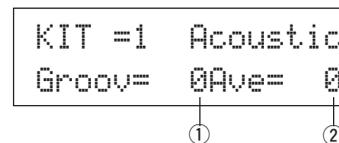
Während Sie zu einem Song auf den Pads dazuspielen, vergleicht das DTXPRESS Ihr Spiel mit seiner internen Clock und errechnet, wie präzise Ihr Timing ist.

Anzeige

Drücken Sie von irgendeiner Page des Drum-Kit-Play-Modus' aus die Tasten [SHIFT]+[SEL▶] (GRV).

* Die Groove-Check-Funktion wird verlassen, wenn die Song-Wiedergabe beendet wird.

* Die obere Zeile der ursprünglichen Page wird wie zuvor angezeigt.



Einstellung

① Groov (Groove)

[Bereich] -48 über 0 bis +48

Es wird der Unterschied im Timing jedes Pad-Schlags angezeigt. Wenn das Timing zu spät ist, wird ein negativer Wert angezeigt. Wenn Ihr Timing zu früh ist, wird ein positiver Wert angezeigt. Bei perfektem Timing lesen Sie eine "0" im Display.

② Ave (Average)

[Bereich] -48 über 0 bis +48

Diese Funktion zeigt den durchschnittlichen Wert Ihrer Timing-Genauigkeit von dem Zeitpunkt an, zu dem Sie die Groove-Check-Funktion eingeschaltet hatten.

Diese Funktion prüft Ihr Spiel auf dem gesamten Set und kann Ihre Performance während eines ganzen Songs bestimmen. Die Information im Display ist die gleiche wie bei ① Groov.

* Um die Daten zurückzusetzen, drücken Sie zweimal die Tasten [SHIFT]+[SEL▶].

Über die Songs

Das DTXPRESS kann intern Daten für maximal 127 Songs speichern, die beliebig abgespielt werden können.

Die Songs Nr. 1-95 sind Preset-Songs. Die Daten dieser Songs können nicht verändert oder überschrieben werden.

Die Songs Nr. 96-127 sind User-Songs, in denen neue Song-Daten aufgezeichnet und bearbeitet werden können.

■ Song-Aufbau

Ein Song besteht aus zwei Sequenzer-Spuren sowie Header-Daten.

Die Header-Daten befinden sich ganz vorne im Song und enthalten Informationen zum Songtempo, Taktmaß, Programmnummern (Voices) für jeden MIDI-Kanal und Lautstärke, usw. Die Header-Daten werden jedesmal dann geladen, wenn der Song von Anfang an abgespielt wird.

Beide Spuren enthalten Daten für die MIDI-Kanäle 1-16 (mit Ausnahme von systemexklusiven Daten).

Bei der Song-Wiedergabe werden die Sequenzer-Daten im Song an den Tongenerator des DTXPRESS' gesendet, der die Song-Daten wiedergibt.

■ Main-Song und Pad-Song

Bis zu vier Songs können gleichzeitig abgespielt werden.

Der Song, der im Drum-Kit-Play-Modus (S. 6) ausgewählt ist, wird "Main Song" (Haupt-Song) genannt. Wenn Sie die Taste [START/S] drücken, beginnt die Wiedergabe dieses Songs.

Die übrigen drei Songs werden "Pad Song(s)" genannt. Diese Songs werden je nach Trigger-Eingabe abgespielt (Anschlagen eines Pads).

■ Metronom

Der Sequenzer erzeugt ein Metronom.

Das Metronom kann entweder allein oder zusammen mit dem Song benutzt werden.

Drücken Sie in einem beliebigen Modus die Taste [CLICK], um das Metronom zu starten. Das Tempo des Metronoms, die Voice usw. werden im Utility-Modus angegeben [3. Gruppe Sequencer] (S. 32).

Song-Wiedergabe

■ Wiedergabe des Haupt-Songs

• Song auswählen

1. Drücken Sie die Taste [PLAY], um den Drum-Kit-Play-Modus aufzurufen. Benutzen Sie die Tasten [PAGE▲]/[PAGE▼], um eines der folgenden Displays anzeigen zu lassen (Drum Kit & Song oder Song & Mute).

• Drum Kit & Song

```
KIT =1 Acoustic  
SONG=1 Latinia
```

• Song & Mute

```
SONG=1 Latinia  
Ki=0Sn=0Cy=0Mi=0
```

2. Benutzen Sie die Tasten [SEL◀]/[SEL▶], um den Cursor auf die Position "SONG=" zu bewegen.
3. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-]/[VALUE+], um die Song-Nummer des Songs anzugeben, den Sie wiedergeben möchten.

• Parameter Tempo, Repeat Playback, Taktmaß und Metronome einstellen

1. Benutzen Sie im Drum-Kit-Play-Modus die Tasten [PAGE▲]/[PAGE▼], um das folgende Display "Trigger Setup & Tempo" anzeigen zu lassen.

```
TRIG =1 Medium  
J=120---= 4/4=J
```

2. Benutzen Sie die obige Anzeige zum Einstellen des Tempos, der wiederholten Wiedergabe, des Taktmaßes und des Notenwerts des Metronoms.

• Song-Wiedergabe (Start/Stop)

Drücken Sie in einem beliebigen Display die Taste [START/S], um die Wiedergabe des Songs (des Haupt-Songs) zu starten.

Drücken Sie während der Wiedergabe die Taste [START/S], um die Song-Wiedergabe zu stoppen. Drücken Sie die Taste [START/S] nochmals, startet der Song wieder am Anfang.

- * Wenn die Pad-Funktion auf "Main Song Control" gestellt ist (→ Drum-Kit-Voice-Edit-Modus [2-6. Function] S. 20), können Sie den Haupt-Song mit dem zugewiesenen Pad starten und stoppen.
- * Während der Song-Wiedergabe leuchtet die LED der Taste [SONG] am Anfang jedes Takts kurz auf.
- * Während der Song-Wiedergabe kann der Song nicht verändert werden.
- * Wenn das Song-Tempo oder die Voices nicht richtig sind, wählen Sie den Song erneut aus.

■ Wiedergabe des Pad-Songs (Start/Stop)

Für die Wiedergabe eines Pad-Songs spielen Sie das Pad, das dem gewünschten Pad-Song zugewiesen ist. Spielen Sie das gleiche Pad während der Wiedergabe, stoppt der Song. Spielen Sie das Pad erneut, um den Song von Anfang an zu starten.

- * Bevor Sie diese Funktion benutzen können, stellen Sie die Pad-Funktion auf "Pad Song Control" und weisen Sie dem Pad einen Song zu (→ Modus: Drum Kit Voice Edit [2-6. Function], [2-7. Pad Song] S. 20).
- * Der Song kann taktweise wiedergegeben werden, wobei jeder Takt durch Anschlagen eines Pads gestartet wird (→ Modus: Drum Kit Voice Edit [2-7. Pad Song] S. 20)
- * Wenn das Tempo oder die Voices des Pad-Songs nicht richtig sind, wählen Sie das Schlagzeug-Set erneut aus.

■ Song-Wiedergabefunktionen

Während der Song-Wiedergabe kann der Song wiederholt werden, und die Lautstärken der einzelnen Instrumente lassen sich regeln.

• Lautstärkeregelung

Mit den hier aufgeführten Reglern auf dem Bedienfeld können die folgenden Lautstärkepegel gesteuert werden.

- [ACCOMP VOL]: Die Lautstärke der Song-Begleitung.
- [SHIFT]+[ACCOMP VOL]: Die Lautstärke der Snare des Songs.
- [CLICK VOL]: Die Lautstärke des Metronom-Clicks.
- [SHIFT]+[CLICK VOL]: Die Lautstärke der Bass Drum des Songs.

Wenn [1-3. Volume Mode] (S. 28) im Utility-Modus auf "l i v e" gestellt ist, können die folgenden Lautstärken geregelt werden.

- [ACCOMP VOL]: Die Lautstärke der Snare des Songs.
- [SHIFT]+[ACCOMP VOL]: Die Lautstärke der Becken des Songs.
- [CLICK VOL]: Die Lautstärke der Bass Drum des Songs.
- [SHIFT]+[CLICK VOL]: Die Lautstärke der anderen Instrumente des Songs.

• Metronom einstellen

Die Voice, Tonhöhe und die MIDI-Notennummer des Metronom-Clicks können eingestellt werden. ([3-1. Click Voice] (S. 32), [3-2. Click Tune] (S. 33), [3-3. Click Note Number] (S. 33))

• Vorzähler-Funktion

Wenn [3-5. Count Switch] (S. 33) im Utility-Modus auf "o n" gestellt ist, und der Haupt-Song wird wiedergegeben, wird vor dem ersten Takt des Songs ein zweiktaktiger Vorzähler abgespielt.

• MIDI-Steuerung durch ein externes Gerät

- Wenn [3-4. MIDI Control] (S. 33) im Utility-Modus auf "o n" gestellt ist, kann die Wiedergabe des Haupt-Songs mit MIDI-Echtzeitmeldungen (Start/Continue/Stop) an der Buchse MIDI IN/TO HOST gesteuert werden.
- Wenn [3-6. Sync Mode] (S. 33) im Utility-Modus auf "e x t." oder "a u t." gestellt ist, kann die Song-Wiedergabe zu der Clock eines externen MIDI-Gerätes synchronisiert werden.

• Stummschaltung des Rhythmus'

Mit den Tasten [SHIFT]+[PAGE▲] kann der MIDI-Kanal (normalerweise Kanal 10) der Spur 1 des Songs und die Schlagzeug-Voice stummgeschaltet werden (die Voice erklingt nicht).

- * Wenn der Rhythmus stummgeschaltet ist, werden Programmwechsel ignoriert, damit das Schlagzeug-Set nicht umgeschaltet werden kann.

• Weitere Funktionen

- Unter "Other Functions" können Sie festlegen, ob ein Song mit dessen Originaltempo oder mit dem momentan eingestellten Tempo abgespielt wird, wenn der Song umgeschaltet wird. (→ S. 34 [3-7. Use Tempo])
- Sie können einstellen, ob die Click-Voice automatisch erklingen soll, wenn der Song abgespielt wird. (→ S. 34 [3-8. Click Mode])
- Die Voice des Metronom-Clicks kann durch Anschlagen eines Pads ein-/ausgeschaltet werden (ON/OFF). (→ S. 20 [2-6. Function])

Song-Aufnahme

Mit dieser Funktion werden die Daten, die beim Spiel des Schlagzeug-Sets erzeugt werden, in Echtzeit im Sequenzer aufgezeichnet (nacheinander). Alle MIDI-Kanäle (1-16) werden gleichzeitig aufgenommen. Auch Daten eines an der Buchse MIDI IN angeschlossenen MIDI-Keyboards werden ebenso wie Sequenzer-Daten von der Buchse MIDI IN/TO HOST aufgezeichnet.

Entsprechend der aufgenommenen Sequenzer-Daten (Spielinformationen) können Schlagzeug-Sets und Voices während der Song-Wiedergabe umgeschaltet werden.

Die aufgenommenen Songs können im Song-Job-Modus auf die gleiche Weise abgespielt und verändert werden wie die Preset-Songs (Nr. 1-48).

■ Einstellungen für die Song-Aufnahme

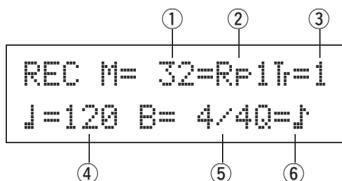
• Song auswählen

1. Drücken Sie die Taste [PLAY], um den Drum-Kit-Play-Modus aufzurufen. Stellen Sie die Nummer des User-Songs ein (Nr. 96-127), den Sie aufnehmen möchten.

* Nur die User-Songs (Nr. 96-127) können zur Aufnahme benutzt werden. In den Preset-Songs (Nr. 1-95) kann nicht aufgenommen werden.

• Aufnahmebedingungen einstellen (Record Standby)

2. Wenn Sie die Tasten [SHIFT]+[START/S] drücken, schaltet das DTXPRESS in Aufnahmebereitschaft (Record Standby). Es erscheint das folgende Display.



3. Im hier gezeigten Display können Sie folgende Aufnahmebedingungen einstellen.

① M (Anzahl der aufzunehmenden Takte)

[Bereich] 1-999

Bestimmt die Anzahl von Takten, die aufgenommen werden sollen. Wenn sich auf der anderen Spur Daten befinden, bestimmt deren Taktanzahl die Länge des Songs; diese Länge kann nicht geändert werden.

② Record Mode

Wählen Sie eine der folgenden Aufnahmemethoden.

Overwrite (Ovr): Die Aufnahme erfolgt im Wiederholungsmodus.

Wenn das Ende des letzten Taktes des Songs erreicht ist, beginnt die Aufnahme automatisch wieder beim Song-Anfang, und neue Daten werden den bestehenden Daten der Spur hinzugefügt.

Replace (Rpl): Wenn der Song das Ende des letzten unter "M" angegebenen Taktes erreicht hat, oder wenn die [START/S]-Taste gedrückt wird, stoppt die Aufnahme (der Song wird nicht wiederholt).

③ TR (Angabe der Aufnahmespur)

Bestimmt, welche Spur ("1" oder "2") aufgenommen wird.

④ J (Tempo des Metronoms) [Bereich] 30-300

Stellt das Metronomtempo für die Aufnahme ein.

⑤ B (Taktmaß) [Bereich] 1/4-8/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

Stellt das Taktmaß des Songs (bzw. des Metronoms) für die Aufnahme ein.

⑥ Q (Quantisierung)

[Bereich] ↓ Viertelnote, ↓ 3 Vierteltriole

↓ Achtelnote, ↓ 3 Achteltriole

↓ Sechzehntelnote, ↓ 3 Sechzehnteltriole, no (keine Q.)

Die Quantisierungsfunktion* kann während der Aufnahme benutzt werden.

Bei der Einstellung "no" (keine) ist die Quantisierungsfunktion abgeschaltet.

Quantize: Mit dieser Funktion wird das Timing der aufgenommenen MIDI-Notendaten korrigiert. Der Quantisierungswert wird durch den Notenwert angegeben.

* Sie können die Quantisierungsfunktion auch nach der Aufnahme anwenden. (Song-Jobs [5. Quantize] S. 25)

• Aufnahme

4. Drücken Sie die Taste [START/S], um die Aufnahme zu starten.

* Wenn [3-4. MIDI Control] (S. 33) im Utility-Modus auf "on" gestellt ist, kann der Aufnahmevorgang mit einer Echtzeitmeldung (Start) gestartet werden, die an den Buchsen MIDI IN/TO HOST empfangen wird.

* Wenn die aufzunehmende Spur Daten enthält, und die [START/S]-Taste wird gedrückt, erscheint die Fehlermeldung "Data not Empty", und der Aufnahmevorgang wird nicht gestartet.

Während der Song aufnimmt, erscheint das folgende Display (nur Anzeige; keine Änderung möglich).

• Im Aufnahmemodus Replace ("Rpl")

```
REC M= 5=RplT=1
Now Recording.
```

• Im Aufnahmemodus Overwrite ("Ovr")

```
REC M= 5=OvrT=1
UNDO Press ENT
```

• Neben "M=" wird die gerade aufgenommene Taktzahl angezeigt.

• Wenn der Aufnahmemodus auf "Ovr" steht, können Sie die Taste [SAVE/ENT] drücken, um die letzte Operation ungeschehen zu machen ("Undo"). Drücken Sie die Taste [SAVE/ENT] während der Aufnahme, um die Aufnahme am Song-Anfang erneut zu beginnen. Die Daten, die Sie bis zu der Stelle aufgenommen hatten, an der Sie die Taste [SAVE/ENT] gedrückt haben, werden wieder gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt.

• Aufnahme stoppen

5. Wenn der Song das Ende des letzten Taktes erreicht, stoppt die Aufnahme automatisch, und das DTXPRESS schaltet zurück in den Drum-Kit-Play-Modus (Schlagzeug-Set- & Song-Anzeige).

* Die Aufnahme kann auch jederzeit mit der Taste [START/S] gestoppt werden.

* Wenn das Gerät während der Aufnahme ausgeschaltet wird, können alle Daten des User-Songs verloren gehen. Seien Sie vorsichtig!

Daten, die in den Spuren aufgenommen wurden, können nicht überschrieben werden. Zur Aufzeichnung neuer Daten benutzen Sie die Jobs [6. Clear Track] (S. 26) oder [8. Clear Song] (S. 26) im Song-Job-Modus, um Spurdaten zu löschen.

Modus: Trigger Setup Edit

Dieser Modus enthält verschiedene Einstellungen, die die Trigger-Eingaben von den Pads und Trigger-Sensoren betreffen, die am DTXPRESS angeschlossen sind.

Sie können die Pad-Empfindlichkeit einstellen und jedem Triggereingang Schlagzeug-Voices zuordnen. Die Daten der Trigger-Einstellungen bestehen aus sieben Presets (Nr. 1-7) und vier eigenen Plätzen (Nr. 8-11) zur Speicherung Ihrer eigenen Trigger-Einstellungen.

■ Was Sie im Trigger-Setup-Edit-Modus tun können

Im Trigger-Setup-Edit-Modus können Sie verschiedene Parameter für jede der Trigger-Eingangsbuchsen (1-10) einstellen.

Sie können sowohl die Presets (Nr. 1-7) bearbeiten als auch eigene, neue Trigger-Einstellungen (Nr. 8-11) erstellen.

Die bearbeiteten Trigger-Einstellungen können mit der Store-Funktion als User-Trigger-Einstellungen (Nr. 8-11) gespeichert werden.

- * Wenn Sie vor dem Speichern andere Trigger-Einstellungen laden, kehren die Werte zu deren Voreinstellungen zurück.
- * Auf den Preset-Speicherplätzen (Nr. 1-7) können keine Trigger-Einstellungen gespeichert werden.

■ Trigger-Setup-Edit-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [TRIG] auf dem Bedienfeld.

Sobald Sie im Trigger-Setup-Edit-Modus sind, wird die unten dargestellte Hauptseite der INPUT-Parameter (Pad Type) angezeigt.

TRIG



```
TRIG IN= 1
Type= KP
```

- * Doppelklicken Sie auf die Taste [TRIG], um den Modus Trigger Setup Edit aufzurufen. Es erscheint die Page [1-2. Gain, Minimum Velocity].

■ Welche Funktionen im Trigger-Setup-Edit-Modus zu finden sind

Der Trigger-Setup-Edit-Modus ist in zwei Untergruppen unterteilt.

1. **INPUT Parameters** → S. 12
Enthält bestimmte Einstellungen für jedes Pad (1-10).
2. **COMMON Parameters** → S. 14
Enthält die gemeinsamen Parameter für alle Pad-Eingänge.

Bedienung

1. Vor der Bearbeitung sollten Sie im Drum-Kit-Play-Modus unter [Trigger Setup & Tempo] die gewünschten Trigger-Einstellungen auswählen.
2. Drücken Sie die Taste [TRIG], um den Modus Trigger Setup Edit aufzurufen.
3. Benutzen Sie die Tasten [PAGE▲], [PAGE▼], um die Liste anzeigen zu lassen, die Sie bearbeiten möchten.
 - * Wenn der Parameter [Jump to Recent Page] (S. 28) im Utility-Modus auf "ON" gestellt ist, zeigt das DTXPRESS die zuletzt bearbeitete Page, wenn Sie den Trigger-Setup-Edit-Modus aufrufen.
4. Benutzen Sie die Tasten [SEL◀] und [SEL▶], um den Cursor auf die gewünschte Liste zu bewegen. Die Liste blinkt.
 - * Wenn nur eine Liste angezeigt wird, muß der Cursor nicht bewegt werden.

5. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-] und [VALUE+], um den Parameterwert einzustellen oder ein-/auszuschalten.

* Sobald ein Wert verändert wurde, erscheint ein "*" neben "TRIG". Nachdem die Daten gespeichert wurden, verschwindet die Markierung.

```
TRIG*IN= 1
Type= KP
```

6. Zur Speicherung Ihrer Änderungen an den User-Trigger-Einstellungen gehen Sie folgendermaßen vor.

* Die vorgenommenen Änderungen gehen verloren, wenn Sie vor dem Speichern andere Trigger-Einstellungen laden.

- 6-1. Drücken Sie die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint das folgende Display.

```
Store Trigger
To= 8 InitTrig
```

- 6-2. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-] oder [VALUE+], um die Nummer Ihrer Trigger-Einstellungen zu wählen (8-11) (direkt neben "To="), unter der Sie Ihre Einstellungen speichern möchten. Es erscheinen die Nummer und der Name der Einstellungen.

- 6-3. Drücken Sie die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint die folgende Anzeige, auf der Sie die Ausführung des Speichervorgangs bestätigen müssen.

```
Store TRG to 8
Are you sure ?
```

- 6-4. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Speichervorgang ausgeführt.

* Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Speichervorgang abzubrechen.

Es erscheint das folgende Display, nachdem der Vorgang beendet ist.

```
Complete !
```

Liste der Funktionen im Trigger-Setup-Edit-Modus

| | Seite |
|---|-------|
| 1. INPUT-Parameter | 12 |
| 1-1. Pad Type | 12 |
| 1-2. Gain, Minimum Velocity | 12 |
| 1-3. Velocity Curve | 13 |
| 1-4. Self Rejection, Rejection | 13 |
| 1-5. Specific Rejection | 13 |
| 1-6. Trigger-Einstellungen kopieren | 13 |
| 2. Allgemeine Parameter (COMMON) | 14 |
| 2-1. Wert erhöhen/verringern | 14 |
| 2-2. Eingänge vertauschen | 14 |
| 2-3. Name der Trigger-Einstellungen | 14 |

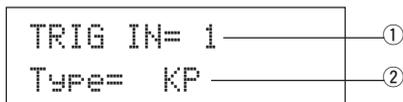
1. INPUT-Parameter

Enthalten bestimmte Einstellungen für einzelne Pads (1-10).
Diese Funktion besitzt die folgenden 6 Pages.

| | |
|---|----|
| 1-1. Pad Type | 12 |
| 1-2. Gain, Minimum Velocity | 12 |
| 1-3. Velocity Curve | 13 |
| 1-4. Self Rejection, Rejection | 13 |
| 1-5. Specific Rejection | 13 |
| 1-6. Trigger-Einstellungen kopieren | 13 |

1-1. Pad Type

Wählt die Art des Pads oder Trigger-Sensors, das/der an der Trigger-Eingangsbuchse ① angeschlossen ist. Indem Sie den passenden Padtyp angeben, können die Pad-Funktionen mit maximaler Leistung ausgenutzt werden.



① TRIG IN (Nummer des Triggereingangs)

[Bereich] 1-10

Geben Sie hier die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an, an der das gewünschte Pad angeschlossen ist.

- * Je nach der Einstellung unter [1-1. Learn Mode] (S. 28) im Utility-Modus können die Triggereingänge durch Anschlagen des Pads angegeben werden.

② Type (Pad-Typ)

Wählt die Art des Pads, das an der unter ① TRIG IN angegebenen Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen ist.

- * Die Werte, die unter [1-2. Gain, Minimum Velocity] (S. 12) und [1-4. Self Rejection] (S. 13) angegeben wurden, wählen automatisch geeignete Werte für den Pad-Typ, den Sie hier einstellen.
- * Der "HH contrler" kann nur der Eingangsbuchse 1 zugewiesen werden. Schließen Sie den Hi-Hat Controller HH60, HH80 oder HH80A an der Eingangsbuchse 1 an, und stellen Sie "HH contrler" ein. Benutzen Sie ein Kabel mit einem Stereostecker, wenn Sie die Hi-Hat anschließen.

Die Pad-Typen sind wie folgt definiert.

| | |
|-----------|---|
| TP snare | TP60, TP80, TP80S verwendet als Snare-Pad. |
| TP tom | TP60, TP80, TP80S verwendet als Tom-Pad. |
| TP HH | TP60, TP80, TP80S verwendet als Hi-Hat-Pad. |
| KP | KP60, KP80, KP80A (Kickpads). |
| PCY ride | PCY60, PCY80, PCY80S verwendet als Pad für Ride-Becken. |
| PCY crash | PCY60, PCY80, PCY80S verwendet als Pad für Crash-Becken. |
| PCY cup | PCY10, etc. verwendet als Pad für die Glocke des Beckens. |
| BP | BP80. |
| DT snare | DT10, DT20 montiert an der Snare. |
| DT hi tom | DT10, DT20 montiert an kleinen Toms. |
| DT lo tom | DT10, DT20 montiert an großen Toms. |
| DT kick 1 | DT10, DT20 montiert an kleiner Bassdrum. |
| DT kick 2 | DT10, DT20 montiert an großer Bassdrum. |
| misc 1 | Extensive use1- hohe Empfindlichkeit. Rim-Umschaltfunktion gut geeignet für Snare/Tom. |

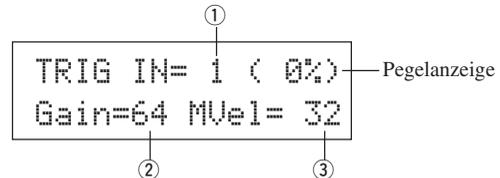
| | |
|-------------|--|
| misc 2 | Extensive use 2 - hohe Empfindlichkeit. Rim-Umschaltfunktion gut geeignet für Becken. |
| misc 3 | Extensive use 3 - normale Empfindlichkeit. Rim-Umschaltfunktion gut geeignet für Snare/Tom. |
| misc 4 | Extensive use 4 - normale Empfindlichkeit. Rim-Umschaltfunktion gut geeignet für Becken. |
| misc 5 | Extensive use 5 - geringe Empfindlichkeit. Rim-Umschaltfunktion gut geeignet für Snare/Tom. |
| misc 6 | Extensive use 6 - geringe Empfindlichkeit. Rim-Umschaltfunktion gut geeignet für Becken. |
| HH contrler | Schließen Sie den HH60, HH80, HH80A an der Trigger-Eingangsbuchse 1 an, um diese als Kick-Pedal zu benutzen. |

* Die Lautstärke (Velocity) ist fixiert.

- * DT10 und DT20 sind Trigger-Sensoren von Yamaha.

1-2. Gain, Minimum Velocity

Mit dieser Funktion stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit (Gain) und den Dynamikbereich (Minimum Velocity) für jede Eingangsbuchse ① ein.



① TRIG IN (Nummer des Triggereingangs)

Gibt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an. (Gleiche Bedienung wie bei [1-1. Pad Type]).

② GAIN (Eingangsverstärkung)

[Bereich] 0-99

Stellt die Eingangsverstärkung (die minimale Empfindlichkeit) der im Schritt ① TRIG IN gewählten Trigger-Eingangsbuchse.

Wenn Sie hier höhere Werte eingeben, können bereits kleinere Spielstärken die Voice erklingen lassen.

- * Dieser Wert wird automatisch vorgewählt, nachdem Sie bei [1-1. Pad Type] den Pad-Typ angegeben haben. Es sind jedoch noch Feineinstellungen dieses Wertes nötig.

③ MVel (Minimale Velocity)

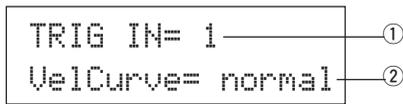
[Bereich] 1-127

Stellt den MIDI-Velocity-Wert (Lautstärke) ein, der gesendet werden soll, wenn das Pad mit minimaler Kraft angeschlagen wird. Höhere Werte erzeugen eine hohe Lautstärke bereits bei geringem Pad-Anschlag. Dies hat jedoch einen geringeren Dynamikbereich zur Folge, wodurch es schwierig wird, ein dynamisches Spiel klanglich umzusetzen. Wenn als Pad-Typ "HH contrler" eingestellt ist, wird der hier eingestellte Wert als Velocity-Wert gesendet. Der Trigger-Eingangspegel wird in Prozent (%) oben rechts im Display angezeigt. Die maximale Velocity (99% Eingangspegel) ist 127. Der Pegel ist gering, wenn das Pad sehr weich angeschlagen wird, und eine größere Dynamik wird möglich.

- * Dieser Wert wird automatisch vorgewählt, nachdem Sie bei [1-1. Pad Type] den Pad-Typ angegeben haben. Es sind jedoch noch Feineinstellungen dieses Wertes nötig.

1-3. Velocity Curve

Diese Funktion stellt die Empfindlichkeitskurve für die MIDI-Velocity getrennt für jede Eingangsbuchse ① ein.

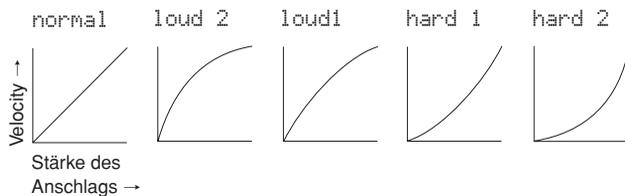


① **TRIG IN (Nummer des Triggereingangs)**

Gibt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an. (Gleiche Bedienung wie bei [1-1. Pad Type]).

② **VelCurve (Velocity-Kurve)**

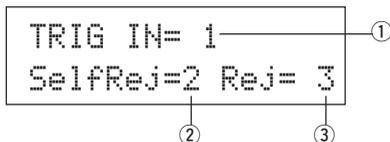
Stellt die Kurve für die Eingangs-Velocity der Trigger-Eingangsbuchse ein, die unter TRIG IN ① angegeben wurde.



1-4. Self Rejection, Rejection

Diese Funktion vermeidet Doppelauslösungen* und Übersprechen (Vermischung der Eingangssignale zwischen den Eingängen) für jede Eingangsbuchse ①.

* **Doppelauslösung:** Wenn 2 Sounds gleichzeitig gespielt werden.



① **TRIG IN (Nummer des Triggereingangs)**

Gibt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an. (Gleiche Bedienung wie bei [1-1. Pad Type]).

② **SelfRej (Selbstzurückweisung)**

[Bereich] 0-9

Vermeidet Doppelauslösungen für die Eingangsbuchse, die unter TRIG IN ① gewählt wurde. Nachdem ein Event erkannt wurde, werden weitere Events automatisch für eine bestimmte Zeit ignoriert (zurückgewiesen). Höhere Werte bedeuten längere Zeiten.

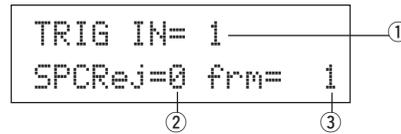
③ **Rej (Zurückweisung)**

[Bereich] 0-9

Vermeidet Übersprechen von anderen Buchsen für die Eingangsbuchse, die unter TRIG IN ① gewählt wurde. Events, die von anderen Pads (Eingangsbuchsen) getriggert werden, und die einen niedrigeren Eingangswert als den hier eingestellten haben, werden für eine bestimmte Zeit ignoriert (zurückgewiesen).

1-5. Specific Rejection

Diese Funktion vermeidet Übersprechen zwischen zwei angegebenen Eingangsbuchsen ① und ③.



① **TRIG IN (Nummer des Triggereingangs)**

Gibt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an. (Gleiche Bedienung wie bei [1-1. Pad Type]).

② **SPCRej (Spezifische Zurückweisung)**

[Bereich] 0-9

Nachdem ein Event von dem Pad registriert wurde, das unter ③ angegeben ist, werden Events des Pads an der bei TRIG IN ① angegebenen Eingangsbuchse für bestimmte Zeit zurückgewiesen, wenn deren Wert nicht größer ist als der hier angegebene.

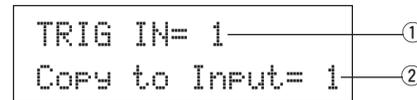
③ **frm (Zielnummer des Triggereingangs)**

[Bereich] 1-10, 6&7

Wählt die Zielnummer des Triggereingangs mit dem Pad, dessen Events zurückgewiesen werden. Wenn "6&7" ausgewählt wird, werden beide Trigger-Eingänge 6 und 7 zugewiesen.

1-6. Trigger-Einstellungen kopieren

Mit dieser Funktion kopieren Sie alle Daten der Pages [1-1. Pad Type] bis [1-5. Specific Rejection] von der Eingangsbuchse ① auf eine andere Eingangsbuchse ②.



Nach Ausführung der Funktion Trigger Setup Copy werden die Daten der Trigger-Einstellungen mit den zu kopierenden Einstellungen überschrieben.

① **TRIG IN (Nummer des Triggereingangs)**

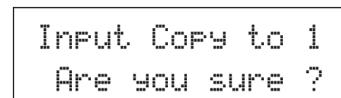
Wählt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse (1-10) mit den zu kopierenden Einstellungen.

② **Copy to Input (Trigger-Eingangsnummer des Kopierziels)**

Wählt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse (1-10) des Kopierziels.

Bedienung

1. Geben Sie im oben dargestellten Display Quelle und Ziel des Kopiervorgangs an und drücken Sie dann die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint das folgende Display, in dem Sie vor dem Kopieren um eine erneute Bestätigung gebeten werden.



2. Wenn Sie eine der Tasten [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Kopiervorgang ausgeführt.

* Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Kopiervorgang abzubrechen. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

Modus: Trigger Setup Edit

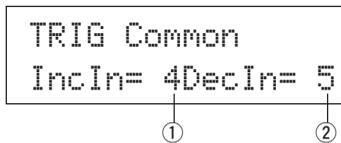
2. Allgemeine Parameter (COMMON)

Enthält Einstellungen, die für alle Pad-Eingänge gelten (1-10). Diese Gruppe ist in die folgenden 3 Pages unterteilt.

- 2-1. Wert erhöhen/verringern 14
- 2-2. Eingänge vertauschen 14
- 2-3. Name der Trigger-Einstellungen 14

2-1. Wert erhöhen/verringern

Hiermit wird eine Pad-Funktion eingestellt, mit der die Nummer des aktuellen Schlagzeug-Sets durch Anschlagen des betreffenden Pads um 1 erhöht oder verringert werden kann.



① Incin (Pad für Erhöhung)

[Bereich] —, 1-10

Gibt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an, die für die Funktion Erhöhen (+1) zuständig sein soll. “--” erscheint, wenn diese Funktion dem Pad nicht zugewiesen ist.

② Decin (Pad für Verringerung)

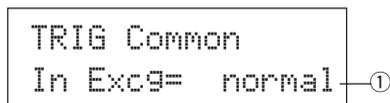
[Bereich] —, 1-10

Gibt die Nummer der Trigger-Eingangsbuchse an, die für die Funktion Verringern (-1) zuständig sein soll. “--” erscheint, wenn diese Funktion dem Pad nicht zugewiesen ist.

* Auch wenn das Schlagzeug-Set umgeschaltet wird, haben die hier eingestellten Pads weiterhin diese Funktion. Um die Funktion jedem Schlagzeug-Set zuzuweisen, lesen Sie den Abschnitt [2-6. Function] (S. 20) im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus.

2-2. Eingänge vertauschen

Schaltet das Triggersignal von den Pads zwischen den Trigger-Eingangsbuchsen 1 und 9/10 um.



① In Excg (Eingänge vertauschen)

normal: Normaler Betrieb.

In10, 1/9: Die Signale der Eingangsbuchsen 1 und 9/10 werden vertauscht.

Wenn das Pad an Eingangsbuchse 1 gespielt wird:

→ Dieses Event wird als Signal vom Pad des Eingangs 10 erkannt (so als ob ein Triggersignal an Buchse 10 empfangen wurde); das Gerät reagiert entsprechend.

Wenn das Rim-Pad an Eingangsbuchse 1 gespielt wird:

→ Normaler Betrieb. Dieses Event wird als Signal vom Rim-Pad der Buchse 1 erkannt.

Wenn das Pad an Eingangsbuchse 9 gespielt wird:

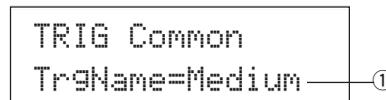
→ Dieses Event wird als Signal vom Pad des Eingangs 1 erkannt (so als ob ein Triggersignal an Buchse 1 empfangen wurde); das Gerät reagiert entsprechend.

Wenn das Pad an Eingangsbuchse 10 gespielt wird:

→ Dieses Event wird als Signal vom Pad des Eingangs 9 erkannt (so als ob ein Triggersignal an Buchse 9 empfangen wurde); das Gerät reagiert entsprechend.

2-3. Name der Trigger-Einstellungen

Ändert den Namen der aktuell gewählten (momentan bearbeiteten) Trigger-Einstellungen.



① TrgName (Name der Trigger-Einstellungen)

Bedienung

1. Benutzen Sie im oben dargestellten Display die Tasten [SEL◀]/[SEL▶], um den Cursor auf das gewünschte Zeichen zu bewegen.
2. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-]/[VALUE+], um Buchstaben, Zahlen oder Symbole zu wählen.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 und geben Sie so einen Namen mit maximal 8 Zeichen für die Trigger-Einstellung ein.

● Die verfügbare Zeichen sind (in dieser Reihenfolge):

Leerzeichen

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

Modus: Drum Kit Voice Edit

In diesem Modus stellen Sie ein, welche Voice im momentan gewählten Schlagzeug-Set mit welchem Pad (Trigger-Eingangssignal) und auf welche Weise getriggert wird.

■ Was Sie im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus tun können

Dieser Modus enthält verschiedene Einstellungen, die für das momentan gewählte Schlagzeug-Set gelten (die Daten im Edit-Pufferspeicher des Schlagzeug-Sets).

Sie können sowohl Preset- (Nr. 1-48) als auch User-Schlagzeug-Sets (Nr. 49-80) bearbeiten.

Das bearbeitete Schlagzeug-Set kann mit der Store-Funktion als User-Schlagzeug-Set (Nr. 49-80) gespeichert werden.

* Wenn Sie ein anderes Schlagzeug-Set laden, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, kehren die Daten zu den vorherigen Einstellungen zurück.

* In den Preset-Schlagzeug-Sets (Nr. 1-48) können keine Daten gespeichert werden.

■ Drum-Kit-Voice-Edit-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [VOICE] auf dem Bedienfeld.

Sobald Sie im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus sind, wird die unten dargestellte Hauptseite der Voice-Parameter (Voice) angezeigt.

VOICE



```
KIT IN=Pad 1 U=1
=K/017 BDaftty1
```

* Doppelklicken Sie auf die Taste [VOICE], um den Modus Drum Kit Voice Edit aufzurufen. Es erscheint die Page [1-2. Volume, Pan].

■ Welche Funktionen im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus zu finden sind

Der Drum-Kit-Voice-Edit-Modus ist in folgende fünf Untergruppen unterteilt.

- 1. Voice-Parameter** (→ S. 16)
Wählt die Voice für jedes Eingangssignal des Pads.
- 2. Gemeinsame Parameter der Eingänge ...** (→ S. 19)
Gemeinsame Parameter für die 2 Ebenen für die Voice-Parameter jedes Pad-Eingangssignals.
- 3. Nachhall-Parameter (Reverb)** (→ S. 21)
Stellt den internen Nachhall-Effekt ein.
- 4. Setup** (→ S. 22)
Wenn das Schlagzeug-Set ausgewählt wird, kopiert diese Funktion dessen Voice-Einstellungen und die Einstellungen für die MIDI-Übertragung.
- 5. Gemeinsame Parameter der Schlagzeug-Sets** (→ S. 23)
Gemeinsame Parameter für das gesamte Schlagzeug-Set.

Bedienung

- Vor der Bearbeitung sollten Sie im Drum-Kit-Play-Modus unter [Drum Kit & Song] das gewünschte Schlagzeug-Set auswählen.
- Drücken Sie die Taste [VOICE], um den Modus Drum Kit Voice Edit aufzurufen.

3. Benutzen Sie die Tasten [PAGE▲] und [PAGE▼], bis die Page angezeigt wird, die Sie bearbeiten möchten.

* Wenn der Parameter [1-4. Jump to Recent Page] (S. 28) im Utility-Modus auf "on" gestellt ist, zeigt das DTXPRESS die zuletzt bearbeitete Page, wenn Sie den Drum-Kit-Voice-Edit-Modus aufrufen.

4. Benutzen Sie die Tasten [SEL◀]/[SEL▶], um den Cursor auf den Parameter zu bewegen, den Sie ändern möchten. Der Parameter blinkt.

* Wenn nur ein Parameter angezeigt wird, muß der Cursor nicht bewegt werden.

5. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-]/[VALUE+], um den Parameterwert einzustellen oder ein-/auszuschalten. Wenn Sie während der Bearbeitung die Taste [VOICE] drücken, können Sie die Drum-Kit-Voice hören.

* Sobald ein Wert verändert wurde, erscheint ein "*" neben "KIT". Nachdem die Daten gespeichert wurden, verschwindet die Markierung.

```
KIT*IN=Pad 1 U=1
=K/019 MapleA20
```

6. Zur Speicherung Ihrer Änderungen am User-Schlagzeug-Set benutzen Sie die folgende Store-Funktion.

* Die vorgenommenen Änderungen gehen verloren, wenn Sie vor dem Speichern ein anderes Schlagzeug-Set auswählen.

6-1. Drücken Sie die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint das folgende Display.

```
Store Drumkit
To= 49 Init Kit
```

6-2. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-] oder [VALUE+], um die Nummer Ihres Schlagzeug-Sets zu wählen (49-80) (direkt neben "To="), unter der Sie das Set speichern möchten. Es erscheinen die Nummer und der Name des Sets

6-3. Drücken Sie die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint die folgende Anzeige, auf der Sie die Ausführung des Speichervorgangs bestätigen müssen.

```
Store KIT to= 49
Are you sure ?
```

6-4. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Speichervorgang ausgeführt.

* Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Speichervorgang abzubrechen.

Es erscheint das folgende Display, nachdem der Vorgang beendet ist.

```
Complete !
```

Liste der Funktionen im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus

| | Seite |
|--|-----------|
| 1. Voice-Parameter | 16 |
| 1-1. Voice | 17 |
| 1-2. Volume, Pan | 17 |
| 1-3. Tuning | 17 |
| 1-4. Layer Balance | 18 |
| 1-5. Decay, Cutoff Frequency | 18 |
| 1-6. Note Number | 18 |
| 1-7. Channel, Gate Time | 18 |
| 2. Gemeinsame Parameter der Eingänge | 19 |
| 2-1. Cross Fade | 19 |
| 2-2. Reverb Send | 19 |
| 2-3. Alternate Group, Key Assign Mode | 19 |
| 2-4. Hold Mode | 20 |
| 2-5. Key Off Enable | 20 |
| 2-6. Function | 20 |
| 2-7. Pad Song | 20 |
| 2-8. Rim to Pad | 21 |
| 3. Nachhall-Parameter (Reverb) | 21 |
| 3-1. Reverb Type, Time | 21 |
| 3-2. Reverb Master Return | 21 |
| 4. Setup | 22 |
| 4-1. Programmwechsel, Bank Select | 22 |
| 4-2. Lautstärke, Panorama | 22 |
| 4-3. Schlagzeug-Voice kopieren | 22 |
| 5. Gemeinsame Parameter der Schlagzeug-Sets | 23 |
| 5-1. Volume | 23 |
| 5-2. Drum Reverb Send | 23 |
| 5-3. Hi-Hat Sensitivity | 23 |
| 5-4. Song Select | 23 |
| 5-5. Drum Kit Name | 23 |

1. Voice-Parameter

Wählt die Voice für jedes Eingangssignal vom Pad.

Das Eingangssignal sind die Triggerdaten, die von den Pads oder Trigger-Sensoren gesendet werden, die an den Eingangsbuchsen 1-10 des DTXPRESS angeschlossen sind.

Wenn Pads wie TP60/80, KP60/80, PCY60/80, DT10/20 u. a. benutzt werden (die nur einen Ausgang besitzen), wird jeder Buchse jeweils ein Eingangssignal zugewiesen.

Werden Pads wie TP80S, PCY80S u. a. mit zwei Ausgängen benutzt, werden jeder Buchse jeweils zwei Eingangssignale (Pad-Eingang und Rim-Umschaltung oder 2 Arten von Pad-Eingängen, etc.) zugewiesen.

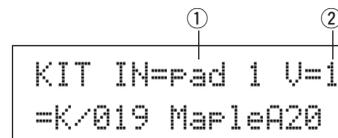
Die Voice-Parameter sind auf die folgenden 7 Pages verteilt.

| | |
|------------------------------------|----|
| 1-1. Voice | 17 |
| 1-2. Volume Pan | 17 |
| 1-3. Tuning | 17 |
| 1-4. Layer Balance | 18 |
| 1-5. Decay, Cutoff Frequency | 18 |
| 1-6. Note Number | 18 |
| 1-7. Channel, Gate Time | 18 |

Eingangssignalquelle für die Bearbeitung auswählen

Im Display für die Bearbeitung von Voice-Parametern muß zunächst die Eingangssignalquelle ① zur Bearbeitung ausgewählt werden.

Bedenken Sie, daß einem Trigger-Eingang bis zu 2 Voices oder Events (2 Voices mit einem Pad-Anschlag) zugeordnet werden können. Dies sind die zwei Ebenen ("2 Layer"). Wenn ein 2-Layer benutzt wird, muß zusätzlich die Layer-Nummer ② angegeben werden.



① IN (Eingangssignalquelle)

Jede Eingangssignalquelle ist wie folgt definiert.

| | |
|----------------------|--|
| <code>Pad 1</code> | Pad-Eingang für die Trigger-Eingangsbuchse 1. |
| <code>Rim 1</code> | Rim-Umschaltung für Trigger-Eingangsbuchse 1. |
| <code>Pad 2</code> | Pad-Eingang für Trigger-Eingangsbuchse 2. |
| <code>Rim 2</code> | Rim-Umschaltung für Trigger-Eingangsbuchse 2. |
| : | : |
| <code>Rim 6</code> | Rim-Umschaltung für Trigger-Eingangsbuchse 6. |
| <code>Pad 7</code> | Pad-Eingang für Trigger-Eingangsbuchse 7. |
| <code>Rim 7</code> | Rim-Umschaltung für Trigger-Eingangsbuchse 7. |
| <code>Open</code> | Pad-Eingang (wenn der Hi-Hat Controller nicht vollständig geschlossen ist) für Trigger-Eingangsbuchse 8. |
| <code>RimOpen</code> | Rim-Umschaltung (wenn der Hi-Hat Controller nicht vollständig geschlossen ist) für Trigger-Eingangsbuchse 8. |
| <code>close</code> | Pad-Eingang (wenn der Hi-Hat Controller vollständig geschlossen ist) für Trigger-Eingangsbuchse 8. |
| <code>RimCl</code> | Rim-Umschaltung (wenn der Hi-Hat Controller vollständig geschlossen ist) für Trigger-Eingangsbuchse 8. |
| <code>footCl</code> | Das Event, das für Trigger-Eingangsbuchse 8 ausgegeben wird, wenn der Hi-Hat Controller geschlossen wird. |
| <code>splash</code> | Splash-Event für den Hi-Hat Controller für Trigger-Eingangsbuchse 8. |

Pad 9 Pad-Eingang für Trigger-Eingangsbuchse 9.

Pad 10 Pad-Eingang für Trigger-Eingangsbuchse 10.

* Je nach der Einstellung unter [1-1. Learn Mode] (S. 28) im Utility-Modus kann die Eingangssignalquelle durch Anschlagen des Pads angegeben werden.

* Pads mit nur einem Ausgang haben keine Rim-Umschaltfunktion.

② Nummer der Ebene (Layer Number)

[Bereich] 1, 2, -

Wenn 2 Ebenen benutzt werden, können Sie mit diesem Parameter wählen, welche eingestellt wird ("1" oder "2").

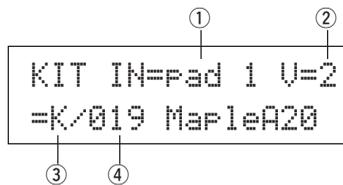
Wenn nur 1 Voice angegeben wird, erscheint "--", und es ist keine Umschaltung möglich.

* Benutzen Sie die Anzeige [1-1. Voice], um einzustellen, ob 2 Ebenen oder nur 1 Voice benutzt wird.

Wenn innerhalb des Schlagzeug-Sets mehr als einem Pad die gleiche MIDI-Notennummer zugewiesen ist, hat die Trigger-Eingangsbuchse mit der niedrigeren Nummer Vorrang. Egal, welches Pad angeschlagen wird, es wird die gleiche Voice (Einstellung) ausgegeben.

1-1. Voice

Diese Funktion weist jeder Eingangssignalquelle ① die Voice (Schlagzeug-Voice) ③ zu. Einer Eingangssignalquelle können zwei Voices ② gleichzeitig zugewiesen werden (gespielt mit einem einzigen Pad-Anschlag).



① IN (Eingangssignalquelle)

② Nummer der Ebene (Layer Number)

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

Gibt an, ob 2 Ebenen oder 1 Voice in diesem Display angezeigt werden. Als Layer-Nummer kann nur "1" oder "2" gewählt werden.

③ Voice-Kategorie

Wählt die Kategorie der Schlagzeug-Voice an, die auf Ebene 2 der Eingangssignalquelle ① gespielt wird.

Jeder der folgenden Buchstaben bezeichnet eine Schlagzeug-Voice-Kategorie.

- K: Akustische Kickdrum
- k: Elektronische Kickdrum
- S: Akustische Snare
- s: Elektronische Snare
- T: Akustisches Tom
- t: Elektronisches Tom
- C: Becken (Cymbal)
- H: Hi-Hat
- P: Percussion
- E: Effekt 1
- e: Effekt 2
- L: Drum Loop
- m: Verschiedene Voices

④ Voice-Nummer Voice-Name

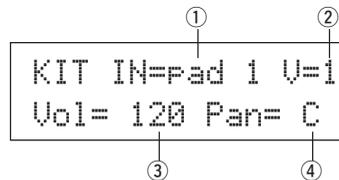
Wählt die Voice. Die Voice-Nummer (1-127) und der Name der Voice werden angezeigt. Wenn "2 Layer" gewählt wurde, wird neben dem Voice-Namen "*" angezeigt.

Wenn "0" gewählt wurde, erscheint "NoAssign" anstelle des Voice-Namens, und es wird keine Voice gespielt.

* Beachten Sie die [Drum Voice List] (S. 38).

1-2. Volume, Pan

Diese Funktion stellt die Lautstärke ③ und das Panorama ④ (die Position im Stereobild) jeder Schlagzeug-Voice ein, die von jeder Ebene ② der Eingangssignalquelle ① geliefert wird.



① IN (Eingangssignalquelle)

② Layer-Nummer

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

③ Vol (Lautstärke)

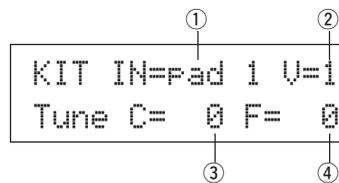
[Bereich] 0-127

④ Panorama

[Bereich] L64 über C (Mitte) bis R64

1-3. Tuning

Diese Funktion bestimmt die Tonhöhe jeder Schlagzeug-Voice, die von jeder Ebene ② der Eingangssignalquelle ① geliefert wird.



① IN (Eingangssignalquelle)

② Layer-Nummer

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

③ Tune C (Grobstimmung)

[Bereich] -24 über 0 bis +24

Die Stimmung kann hier in Halbtonschritten eingestellt werden.

④ Tune F (Feinstimmung)

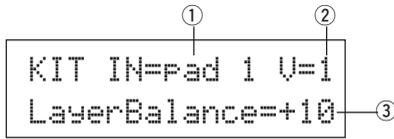
[Bereich] -64 über 0 bis +63

Die Stimmung kann hier in Schritten von etwa 1,17 Cents eingestellt werden (1 Cent = 1/100 Halbton).

1-4. Layer Balance

Wenn eine Schlagzeug-Voice aus 2 Ebenen besteht (d. h. aus einer Voice mit 2 Wellenform-Elementen), können Sie mit dieser Funktion die Lautstärkebalance zwischen diesen beiden Ebenen ② der Eingangssignalquelle ① einstellen.

* Wenn eine Voice mit nur einer Ebene gewählt ist, wird der hier eingestellte Wert ignoriert.



① **IN (Eingangssignalquelle)**

② **Layer-Nummer**

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

③ **LayerBalance (Lautstärkebalance)**

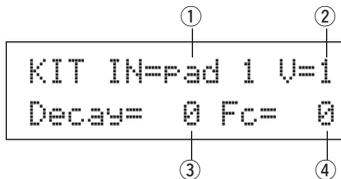
[Bereich] -64 über 0 bis +63, ---

Stellt die Lautstärkebalance zwischen den beiden Ebenen ein.

* Wenn die Schlagzeug-Voice nur eine Ebene besitzt, erscheint "----" im Display, und es kann nichts eingestellt werden.

1-5. Decay, Cutoff Frequency

Diese Funktion bestimmt das Decay (Ausklangzeit) und die Grenzfrequenz des Filters der Schlagzeug-Voice ein und bestimmt so den Klang der Voice, die von jeder Ebene ② der Eingangssignalquelle ① geliefert wird.



① **IN (Eingangssignalquelle)**

② **Layer-Nummer**

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

③ **Decay**

[Bereich] -64 über 0 bis +63

Positive Werte erzeugen ein längeres Ausklingen.

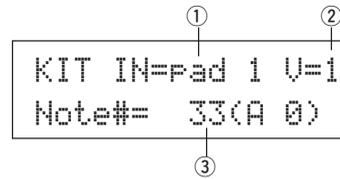
④ **Fc (Grenzfrequenz)**

[Bereich] -64 über 0 bis +63

Positive Werte erzeugen einen helleren Klang, negative Werte erzeugen einen dumpferen (wärmeren) Klang.

1-6. Note Number

Diese Funktion bestimmt die MIDI-Notennummer für jede Ebene ②, die gesendet wird, wenn ein Signal von der Eingangssignalquelle ① empfangen wird.



① **IN (Eingangssignalquelle)**

② **Layer-Nummer**

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

③ **Note# (MIDI Note Number)**

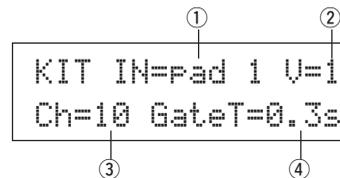
[Bereich] 0-127 (C-2 bis G8)

Wählt die MIDI-Notennummer. Die Notennummer und der Name der Voice werden angezeigt.

* Wenn die gewählte MIDI-Notennummer bereits einer anderen Eingangssignalquelle zugewiesen wurde, erscheint neben "Note#=" der Eintrag "*".

1-7. Channel, Gate Time

Diese Funktion wählt den MIDI-Sendekanal und die "Gate Time" (die Dauer der Note vom Note-On bis zum Note-Off) für die MIDI-Note und weitere Daten, die von jeder Ebene ② gesendet wird, wenn ein Signal von der Eingangssignalquelle ① empfangen wird.



① **IN (Eingangssignalquelle)**

② **Layer-Nummer**

Geben die Eingangssignalquelle und die Ebene zur Einstellung an. (Lesen Sie dazu auf S. 16)

③ **Ch (MIDI-Kanal)**

[Bereich] 1-16

④ **GateT (Notenlänge)**

[Bereich] 0,0 s - 9,9 s

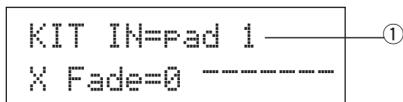
2. Gemeinsame Parameter der Eingänge

Diese Untergruppe bestimmt die gemeinsamen Einstellungen der Eingänge beider Ebenen der Voice-Parameter der Eingangssignalquelle jedes Pad's. In diesem Modus finden Sie folgende 8 Pages.

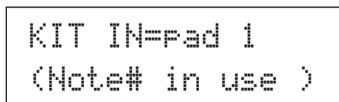
| | |
|---|----|
| 2-1. Cross Fade | 19 |
| 2-2. Reverb Send | 19 |
| 2-3. Alternate Group, Key Assign Mode | 19 |
| 2-4. Hold Mode | 20 |
| 2-5. Key Off Enable | 20 |
| 2-6. Function | 20 |
| 2-7. Pad Song | 20 |
| 2-8. Rim to Pad | 21 |

Eingangssignalquelle für die Bearbeitung auswählen

In der Edit-Anzeige der "Input Common Parameters" müssen Sie zunächst die Eingangssignalquelle ① für die Bearbeitung auswählen. (Lesen Sie auf Seite 16 zur Auswahl der Eingangssignalquelle.)

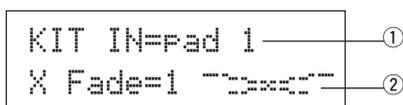


Es gilt der gleiche Satz, der bereits bei "Voice-Parameter" zu lesen war: "Wenn innerhalb des Schlagzeug-Sets mehr als einem Pad die gleiche MIDI-Notennummer zugewiesen ist, hat die Trigger-Eingangsbuchse mit der niedrigeren Nummer Vorrang. Egal, welches Pad angeschlagen wird, es wird die gleiche Voice (Einstellung) ausgegeben." Wenn also die Einstellung in den Edit-Anzeigen [2-1. Cross Fade] - [2-5. Key Off Enable] ungültig ist, erscheint die folgende Anzeige, und Sie können keine Änderungen vornehmen.



2-1. Cross Fade

Diese Funktion bestimmt die Velocity- (Lautstärke-) Überblendung zwischen den beiden Ebenen von 2-Layer-Voices der Eingangssignalquelle ①.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Beachten Sie auch die obige Abbildung.)

② j (Art der Überblendung)

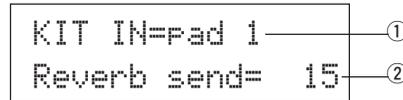
[Bereich] 0-9

Wählt die Art der Überblendung (Cross Fade Type; "1" bis "9"). Rechts von der Nummer erscheint eine graphische Darstellung der Kurvenform. Wenn dieser Parameter auf "0" eingestellt ist, findet keine Überblendung statt.

2-2. Reverb Send

Mit dieser Funktion bestimmen Sie den Hallanteil ② der Voice (Layer 1, 2), die von der Eingangssignalquelle ① geliefert wird.

* Der tatsächliche Hallanteil wird durch Multiplikation des hier angegebenen Pegels mit dem Pegel erreicht, der bei [5-2. Drum Reverb Send] (S. 23) eingestellt ist.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16)

② Reverb send (Hallanteil)

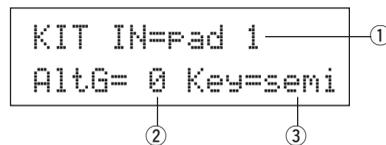
[Bereich] 0-127

2-3. Alternate Group, Key Assign Mode

Diese Funktion stellt die "Alternate Group" und den "Key Assign Mode" für die Voice ein (Layer 1, 2), die von der Eingangssignalquelle ① geliefert wird.

Alternate Group: Dies ist eine Gruppe von Voices mit der gleichen Gruppennummer. Die Sounds dieser Gruppe sollen niemals gleichzeitig erklingen. Wenn Sie z. B. eine offene Hi-Hat und eine geschlossene Hi-Hat der gleichen Gruppennummer zuweisen, wird die offene Hi-Hat ausgeschaltet, sobald die geschlossene Hi-Hat gespielt wird.

Key Assign Mode: Dieser bestimmt die "Regeln der Sound-Ausgabe" für den Fall, daß mehrere Voices gleicher MIDI-Notennummer gleichzeitig ausgegeben werden sollen.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16)

② AltG (Alternate Group)

Voices, die der gleichen MIDI-Notennummer zugewiesen sind, und die niemals gleichzeitig erklingen sollen. Wenn dieser Parameter auf "0" gestellt wird, klingen beide Sounds zur Zeit.

* Einige der Voices (z. B. die Hi-Hat u. a.) sind bereits als Alternate-Group-Voices voreingestellt.

③ Key (Key Assign Mode)

Dieser bestimmt die "Regeln der Sound-Ausgabe" für den Fall, daß mehrere Voices gleicher MIDI-Notennummer gleichzeitig ausgegeben werden sollen.

POLY: Es gibt keine Begrenzung der Voices, die gleichzeitig ausgegeben werden können.

SEMI: Bis zu 2 Voices dieser Notennummer dürfen gleichzeitig erklingen. Wenn eine 3. Voice angefordert wird, wird eine der beiden klingenden Voices abgeschaltet.

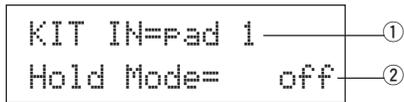
MONO: Es kann nur eine Voice zur Zeit erklingen, evtl. klingende Voices werden abgeschaltet.

HIGH: Es kann nur eine Voice zur Zeit erklingen, evtl. klingende Voices werden abgeschaltet. Auch wenn jedoch die maximale Anzahl von 32 Noten überschritten wird, wird die hier gewählte Notennummer nicht abgeschaltet.

Modus: Drum Kit Voice Edit

2-4. Hold Mode

Bestimmt den "Hold Mode" der Voice (layer 1, 2) die von der Eingangssignalquelle ① geliefert wird.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16)

② Hold Mode

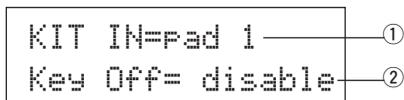
on: Jedesmal dann, wenn ein Pad angeschlagen wird, werden MIDI-Note-On- oder MIDI-Note-Off-Events aufeinanderfolgend gesendet.

off: Normaler Betrieb. Wenn ein Pad angeschlagen wird, wird nur ein MIDI-Note-On-Event gesendet (nachdem die Decay-Zeit vergangen ist, wird automatisch das Note-Off-Event gesendet).

* Wenn diese Funktion auf "on" gestellt ist, empfehlen wir, den Parameter "key=high" unter [2-3. Alternate Group, Key Assign Mode] einzustellen.

2-5. Key Off Enable

Diese Funktion bestimmt, ob MIDI-Note-Off-Events für die Voice (Layer 1, 2) erkannt werden sollen, die von der Eingangssignalquelle ① geliefert werden.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16)

② Key Off

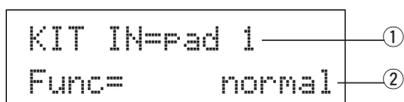
enable: Note-Off-Befehle werden erkannt.

disable: Note-Off-Befehle werden nicht erkannt.

* Wenn diese Funktion auf "disable" gestellt ist, kann es passieren, daß einige Voices "hängenbleiben". Drücken Sie die Tasten [SHIFT] plus [VOICE], um die Voices auszuschalten.

2-6. Function

In Verbindung mit der Voice können Sie entsprechend dem Trigger der Eingangssignalquelle ① mit dieser Funktion andere Funktionen ② steuern.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16)

② Func (Funktion)

Wählt die Funktion, die von dem Trigger-Eingang gesteuert werden soll.

normal: Normaler Betrieb.

pad song: Steuert die Wiedergabe des Pad-Song*.

click on/off: Schaltet den Click-Sound ein/aus.

inc drumkit: Erhöht die Nummer des Schlagzeug-Sets um 1 (Increment).

dec drumkit: Verringert die Nummer des Schlagzeug-Sets um 1 (Decrement).

trig bypass: Schaltet die Trigger-Bypass-Funktion ein/aus (S. 28).

start/stop: Steuert die Wiedergabe des Haupt-Songs*.

main Song: Der Haupt-Song ist derjenige, der Im Drum-Kit-Play-Modus als solcher gewählt wurde und vom Panel aus gesteuert wird.

pad Song: Je nach der hier gewählten Einstellung wird die Wiedergabe des Pad-Songs vom Triggereingang gesteuert. Der Pad-Song kann unabhängig vom Haupt-Song abgespielt werden. Es können auch alle 3 der Pad-Songs gleichzeitig mit dem Haupt-Song angespielt werden.

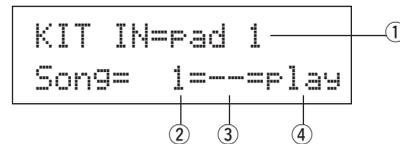
* Lesen Sie den Abschnitt [2-7. Pad Song] für weitere Informationen zu Einstellungen des Pad-Songs.

* Wenn für andere Eingangssignalquellen bereits 3 Pad-Songs gewählt wurden, wird "pad song" nicht angezeigt (es erscheint "-----").

2-7. Pad Song

Diese Funktion enthält die Einstellungen für den Pad-Song.

Diese Einstellungen sind wirksam, wenn ein Trigger der Eingangssignalquelle ①, die unter [2-6. Function] gewählt wurde, die Wiedergabe des Pad-Songs steuert.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16).

② Song-Nummer

Bestimmt die Song-Nummer (1-127), die dem Pad-Song zugewiesen wird.

③ Wiederholte Wiedergabe

RF: Der Song wird wiederholt abgespielt (jedesmal, wenn der Song das Ende erreicht, wird der Song von Anfang an wiederholt).

--: Normale Wiedergabe.

④ Wiedergabemodus

Play: Wenn ein Pad gespielt wird, startet/stoppt die Wiedergabe des zugewiesenen Pad-Songs.

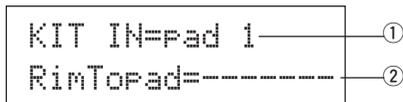
chse: Wenn das Pad gespielt wird, wird genau ein Takt des zugewiesenen Pad-Songs wiedergegeben.

ctof: Wenn das Pad gespielt wird, startet/stoppt die Wiedergabe des zugewiesenen Pad-Songs genau wie bei "play"; der Pad-Song stoppt jedoch, wenn ein anderer Pad-Song gestartet wird, der ebenfalls auf "ctof" gestellt ist. Mit dieser Funktion wird immer nur ein "ctof"-Pad-Song zur Zeit wiedergegeben.

- * Der Pad-Song spielt nur die Daten der MIDI-Kanäle 7, 8, 9, 10 ab.
- * Wenn das Tempo oder die Voices des Pad-Songs nicht richtig sind, wählen Sie das Schlagzeug-Set erneut aus.
- * Die folgenden Regeln verhindern eine Überschneidung der Songs und MIDI-Kanäle.
 - Der erste Pad-Song des Schlagzeug-Sets wird auf der MIDI-Kanalnummer ausgegeben, die sich durch Subtraktion des Wertes "4" von der ursprünglichen MIDI-Kanalnummer ergibt.
 - Der zweite Pad-Song des Schlagzeug-Sets wird auf der MIDI-Kanalnummer ausgegeben, die sich durch Addition des Wertes "4" von der ursprünglichen MIDI-Kanalnummer ergibt.
 - Beim dritten Pad-Song des Schlagzeug-Sets werden die MIDI-Kanäle wie folgt konvertiert.
 Ursprünglicher MIDI-Kanal m MIDI-Sendekanal
 7 → 15, 8 → 16, 9 → 1, 10 → 2.

2-8. Rim To Pad

Diese Funktion ist nur dann wirksam, wenn die Eingangssignalquelle ① ein Rim-Switch ist. Indem der Rim (Rahmen der Trommel) angeschlagen wird, können Pad-Events des gleichen Pads (der gleichen Trigger-Eingangsbuchse) zusammen mit Events für die Rim-Umschaltung gesendet werden. Je nach Einstellung kann das Pad gleichzeitig mit dem Rim-Shot der Snare ausgelöst werden.



① IN (Eingangssignalquelle)

Gibt die Eingangssignalquelle für die Einstellung an. (Lesen Sie auf S. 16)
 * Wählt die Signalquelle für die Rim-Umschaltung.

② RimToPad (Rim zu Pad)

Stellt das Event ein, das gesendet wird, wenn der Rim gespielt wird.
disable: Sendet nur das Event für die Rim-Umschaltung.
enable: Sendet das Event für die Rim-Umschaltung und ein Pad-Event.
 * Wenn für die Eingangssignalquelle ein anderer Eingang als die Rim-Umschaltung gewählt wird, erscheint "-----", und es können keine Einstellungen vorgenommen werden.

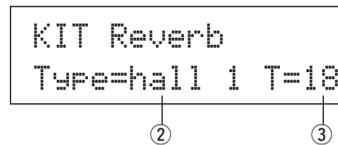
3. Nachhall-Parameter (Reverb)

Mit dieser Funktion wird der interne Halleffekt des DTXPRESS eingestellt. Die Reverb-Parameter sind auf den folgenden 2 Pages zu finden.

| | |
|---------------------------------|----|
| 3-1. Reverb Type, Time | 21 |
| 3-2. Reverb Master Return | 21 |

3-1. Reverb Type, Time

Stellt den Halltyp des Reverb-Effekts und die Hallzeit für jedes Schlagzeug-Set ein.



① Type (Halltyp)

Stellt den Halltyp ein.

- none*: Kein Hall-Effekt.
- hall 1*: Simuliert den Nachhall in einer großen Halle.
- hall 2*: Simuliert den Nachhall in einer kleinen Halle.
- room 1*: Simuliert den Nachhall in einem kleinen Raum.
- room 2*: Simuliert den Nachhall in einem großen Raum.
- room 3*: Simuliert den Nachhall in einem hohen Raum.
- stage 1*: Simuliert das Spiel auf einer großen Bühne.
- stage 2*: Simuliert das Spiel auf einer kleinen Bühne.
- Plate*: Simuliert den Klang einer Hallplatte.
- white*: Spezieller, kurzer Halleffekt.
- tunnel*: Simuliert den Nachhall eines Tunnels.
- bsemit*: Simuliert den Nachhall eines Kellers.

② T (Reverb Time)

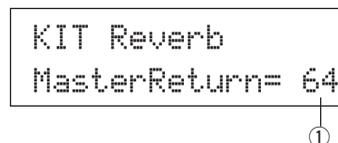
[Bereich] 0-69

Stellt die Hallzeit ein.

Mit dieser Funktion stellen Sie den Charakter des Hall-Sounds ein.

3-2. Reverb Master Return

Mit dieser Funktion stellen Sie den Gesamtanteil des Nachhall-Effekts für jedes Schlagzeug-Set ein. Mit diesem Pegel bestimmen Sie die Lautstärke des gesamten DTXPRESS-Systems ein.



① MasterReturn (Gesamtanteil)

[Bereich] 0-127

4. Setup

Wenn ein Schlagzeug-Set ausgewählt ist, können Sie mit dieser Funktion die Einstellung der MIDI-Sendendaten und die Voice-Einstellungen des Schlagzeug-Sets kopieren.

Die Untergruppe Setup ist in die folgenden 3 Pages unterteilt.

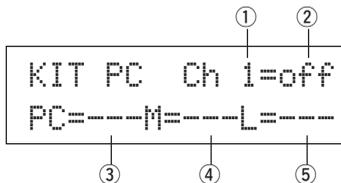
| | | |
|------|------------------------------------|----|
| 4-1. | Programmwechsel, Bank Select | 22 |
| 4-2. | Lautstärke, Panorama | 22 |
| 4-3. | Schlagzeug-Voice kopieren | 22 |

4-1. Programmwechsel, Bank Select

Wenn ein Schlagzeug-Set ausgewählt ist, können Sie mit dieser Funktion die Kanalnummer für MIDI-Programmwechsel ③ sowie MSB ④ und LSB ⑤ für Bank Select einstellen, die gesendet werden sollen.

Dieses kann ② für jeden MIDI-Kanal ① eingestellt werden.

Durch Umschaltung des Schlagzeug-Sets können Sie die Voice eines externen MIDI-Gerätes umschalten.



① MIDI-Kanal

[Bereich] Ch1-Ch16

② Programmwechsel senden Ein/Aus

on: Wird gesendet.

off: Wird nicht gesendet.

③ PC (Programmwechselnummer)

[Bereich] 1-128

④ M (Bank Select MSB)

⑤ L (Bank Select LSB)

[Bereich] 0-127

Stellt die Bank für den Programmwechsel bei Umschaltung des Schlagzeug-Sets ein. Die Bank wird mittels der 2 Bank-Select-Werte MSB und LSB angegeben.

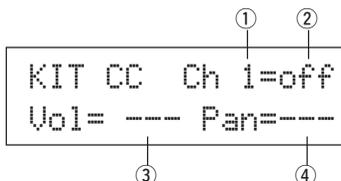
* Für weitere Informationen zu Bank Select MSB und LSB beachten Sie bitte die Voice-Liste, das MIDI-Datenformat etc. des verwendeten externen MIDI-Gerätes.

4-2. Lautstärke, Panorama

Wenn ein Schlagzeug-Set ausgewählt ist, können Sie mit dieser Funktion die MIDI-Controllernummern für Volume ③ und Pan ④ festlegen, die gesendet werden sollen.

Dieses kann ② für jeden MIDI-Kanal ① eingestellt werden.

Durch Umschaltung des Schlagzeug-Sets können Sie die Lautstärke und die Stereoposition einer Voice des externen MIDI-Gerätes umschalten.



① MIDI-Kanal

[Bereich] Ch1-Ch16

② Controller senden Ein/Aus

on: Wird gesendet

off: Wird nicht gesendet

③ Vol (Volume)

[Bereich] 1-128

Stellt die Nummer ein, die als Volume-Controller gesendet werden soll.

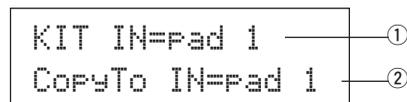
④ Pan

[Bereich] 0-127

Stellt die Nummer ein, die als Pan-Controller gesendet werden soll.

4-3. Schlagzeug-Voice kopieren

Mit dieser Funktion kopieren Sie alle Einstellungen der Parameter von [1-1. Voice] bis [2-7. Pad Song] von der Eingangssignalquelle ① auf eine andere Eingangssignalquelle ②.



Wenn dieser Kopiervorgang durchgeführt wird, werden die Voice-Daten des Schlagzeug-Sets der Ziel-Eingangsbuchse durch die kopierten Daten ersetzt.

① IN (Kopierquelle)

Wählt die Eingangsbuchse, die als Kopierquelle dient. (Lesen Sie auf S. 16)

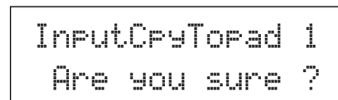
② CopyTo IN (Kopierziel)

Wählt die Eingangsbuchse, die als Kopierziel dient. (Lesen Sie auf S. 16)

Bedienung

1. Wählen Sie im oben abgebildeten Display die Eingangsbuchse, von der Sie kopieren möchten und die Eingangsbuchse, auf die Sie kopieren möchten, und drücken Sie dann die Taste [SAVE/ENT].

Es erscheint das folgende Display, auf dem Sie die Ausführung des Kopiervorgangs bestätigen müssen.



2. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Kopiervorgang ausgeführt.

* Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Vorgang abzubrechen.

Wenn der Kopiervorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

5. Gemeinsame Parameter der Schlagzeug-Sets

Mit dieser Funktion stellen Sie die Parameter ein, die für alle Schlagzeug-Sets gelten. Die gemeinsamen Parameter der Schlagzeug-Sets befinden sich auf den folgenden 5 Pages.

| | |
|-------------------------------|----|
| 5-1. Volume | 23 |
| 5-2. Drum Reverb Send | 23 |
| 5-3. Hi-Hat Sensitivity | 23 |
| 5-4. Song Select | 23 |
| 5-5. Drum Kit Name | 23 |

5-1. Volume

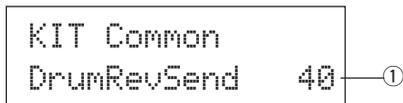
Wählt die Gesamtlautstärke des Schlagzeug-Sets.



- ① **Volume**
[Bereich] 0-127

5-2. Drum Reverb Send

Wählt den Hallanteil (Send) für alle Schlagzeug-Voices.

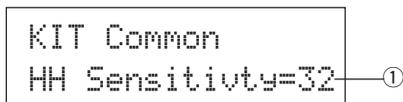


- ① **DrumRevSend (Drum Reverb Send Level)**
[Bereich] 0-127

Der tatsächliche Hallanteil wird durch Multiplikation des hier angegebenen Pegels mit dem Pegel erreicht, der bei [2-2. Reverb Send] (S. 19) eingestellt ist.

5-3. Hi-Hat Sensitivity

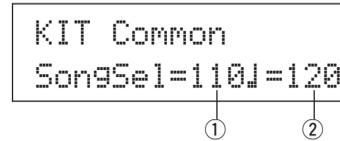
Stellt die Empfindlichkeit des Fußpedals ein, das an der Buchse HI-HAT CONTROL an der Rückseite angeschlossen ist.



- ① **HH Sensitivity**
[Bereich] 0-63
Höhere Werte bewirken eine höhere Empfindlichkeit.

5-4. Song Select

Mit diesem Parameter können Sie festlegen, ob zusammen mit dem Schlagzeug-Set auch der Haupt-Song ① umgeschaltet wird. Auch das Tempo ② kann umgeschaltet werden.



- ① **Song Select (Song-Nummer)**

[Bereich] —, 1-127

Bestimmt die Song-Nummer des Haupt-Songs, die für dieses Schlagzeug-Set gewählt werden soll. Der Song wird nicht umgeschaltet, wenn "----" gewählt ist.

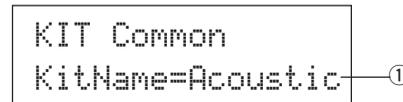
- ② **♩ (Tempo)**

[Bereich] —, 30-300

Bestimmt das Tempo des neuen Songs. Wenn "----" gewählt ist, wird das Tempo nicht geändert.

5-5. Drum Kit Name

Ändert den Namen des Schlagzeug-Sets, das momentan zur Bearbeitung ausgewählt ist.



- ① **KitName (Name des Schlagzeug-Sets)**

Bedienung

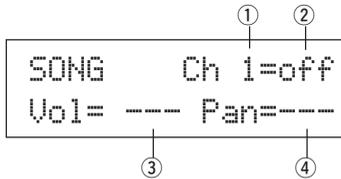
1. Benutzen Sie im oben abgebildeten Display die Tasten [SEL◀]/[SEL▶], um den Cursor auf das Zeichen zu bewegen, das Sie ändern möchten.
2. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-]/[VALUE+], um Buchstaben, Zahlen oder Symbole zu wählen.
3. Wiederholen Sie die Schritte **1** und **2** und geben Sie so einen Namen mit maximal 8 Zeichen für das Schlagzeug-Set ein.

- Die verfügbare Zeichen sind (in dieser Reihenfolge):

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

3. Lautstärke, Panorama

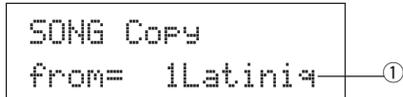
Dieser Job ändert die Einstellungen für Lautstärke und Panorama für jeden MIDI-Kanal des User-Songs (ändert die Voice-Informationen im Song-Header). Dieser Controller wird gesendet, wenn bei gestoppter Wiedergabe ein anderer Song gewählt wird.



- ① **MIDI-Kanal**
[Bereich] Ch1-Ch16
- ② **Controller senden On/Off**
on: Wird gesendet.
off: Wird nicht gesendet.
- ③ **Vol (Lautstärke)**
[Bereich] 0-127
- ④ **Pan (Panorama)**
[Bereich] 0-127

4. Song kopieren

Dieser Job kopiert den als Quelle ausgewählten Song ① auf den momentan ausgewählten User-Song.



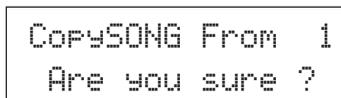
! Wenn dieser Kopiervorgang durchgeführt wird, werden die Song-Daten des Ziel-Songs durch die kopierten Daten ersetzt.

- ① **from (Kopierquelle)**
[Bereich] 1-127

Wählt den Song, der kopiert werden soll. Song-Nummer und -Name werden angezeigt. Als Quelle kann auch ein Preset-Song gewählt werden.

Bedienung

1. Wählen Sie im oben abgebildeten Display den zu kopierenden Song, und drücken Sie dann die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint das folgende Display, auf dem Sie die Ausführung des Kopiervorgangs bestätigen müssen.



2. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Kopiervorgang ausgeführt.

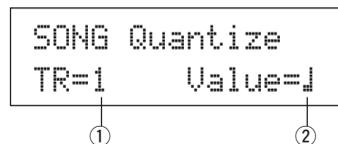
- * Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Vorgang abzubrechen.
- * Während der Song-Wiedergabe kann dieser Job nicht durchgeführt werden. Es erscheint der Hinweis "ERROR SEQ is Running". Stoppen Sie den Song und wiederholen Sie den Job.
- * Wenn bei dem Kopiervorgang ein Speichermangel erkannt wird, erscheint "ERROR Memory Full" im Display. Löschen Sie nicht benötigte User-Songs und wiederholen Sie den Job.

Wenn der Kopiervorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

5. Quantisierung

Dieser Job quantisiert alle Spuren ① des User-Songs auf den hier angegebenen Wert ②.

- quantize:** Dieser Job wird benutzt, um das Timing aufgenommener Spuren zu korrigieren. Der Quantisierungswert wird als Notenwert angegeben.

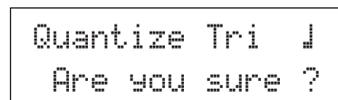


! Bei der Quantisierung werden alle Daten der angegebenen Spur des gewählten User-Songs bleibend verändert.

- ① **TR (Spur)**
Gibt die Spur an ("1" oder "2"), die quantisiert werden soll.
- ② **Value (Quantisierungswert)**
[Bereich] ↓ Viertelnote, ↓3 Vierteltriole,
↓ Achtelnote, ↓3 Achteltriole,
↓ Sechzehntelnote, ↓3 Sechzehnteltriole

Bedienung

1. Wählen Sie im oben abgebildeten Display die Spur und den Quantisierungswert, und drücken Sie die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint das folgende Display, auf dem Sie die Ausführung des Vorgangs bestätigen müssen.



2. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird die Quantisierung ausgeführt.
 - * Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Vorgang abzubrechen.
 - * Während der Song-Wiedergabe kann dieser Job nicht durchgeführt werden. Es erscheint der Hinweis "ERROR SEQ is Running". Stoppen Sie den Song und wiederholen Sie den Job.
 - * Wenn bei dem Quantisierungsvorgang ein Speichermangel erkannt wird, erscheint "ERROR Memory Full" im Display. Löschen Sie nicht benötigte User-Songs und wiederholen Sie den Job.

Wenn der Kopiervorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

Modus: Song-Jobs

6. Spur löschen

Dieser Job löscht alle Daten der angegebenen Spur ① des gewählten User-Songs.

```
SONG Clear Track
Track=1
```

① TR (Spur)

Wählt die Spur ("1" oder "2"), deren Daten gelöscht werden sollen.

Bedienung

1. Geben Sie im oben abgebildeten Display die Spur an, die Sie löschen möchten, und drücken Sie dann die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint das folgende Display, auf der Sie die Ausführung des Vorgangs bestätigen müssen.

```
Clear Track 1
Are you sure ?
```

2. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird die Spur gelöscht.
 - * Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Löschvorgang abzubrechen.
 - * Während der Song-Wiedergabe kann dieser Job nicht durchgeführt werden. Es erscheint der Hinweis "ERROR SEQ is Running". Stoppen Sie den Song und wiederholen Sie den Job.

Wenn der Kopiervorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

7. Spuren mischen

Dieser Job mischt die Sequenz-Daten der Spuren 1 und 2 des User-Songs zusammen auf Spur 1.

```
SONG Merge Track
Are you sure ?
```

Bedienung

1. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, werden die Daten der Spuren gemischt. Wenn der Mischvorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.
 - * Wenn bei dem Mischvorgang ein Speichermangel erkannt wird, erscheint "ERROR Memory Full" im Display. Löschen Sie nicht benötigte User-Songs und wiederholen Sie den Job.
 - * Während der Song-Wiedergabe kann dieser Job nicht durchgeführt werden. Es erscheint der Hinweis "ERROR SEQ is Running". Stoppen Sie den Song und wiederholen Sie den Job.

8. Song löschen

Dieser Job löscht die Sequenz-Daten der Spuren 1 und 2 des gewählten User-Songs.

```
SONG Clear Song
Are you sure ?
```

Bedienung

1. Wenn Sie die Taste [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Song gelöscht. Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.
 - * Während der Song-Wiedergabe kann dieser Job nicht durchgeführt werden. Es erscheint der Hinweis "ERROR SEQ is Running". Stoppen Sie den Song und wiederholen Sie den Job.

9. Song benennen

Dieser Job ändert den Namen des momentan gewählten User-Songs.

```
SONG
SngName=no name
```

① SngName (Name des Songs)

Bedienung

1. Benutzen Sie im oben abgebildeten Display die Tasten [SEL◀]/[SEL▶], um den Cursor auf das Zeichen zu bewegen, das Sie ändern möchten.
 2. Benutzen Sie die Tasten [VALUE-]/[VALUE+], um Buchstaben, Zahlen oder Symbole zu wählen.
 3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 und geben Sie so einen Namen mit maximal 8 Zeichen für den Namen des User-Songs ein.
- Die verfügbare Zeichen sind (in dieser Reihenfolge):

Leerzeichen

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\`

abcdefghijklmnopqrstuwxz{|}~

Modus: Utility

In diesem Modus stellen Sie allgemeine Parameter des DTXPRESS-Systems und MIDI-Parameter ein.

■ Utility-Modus aufrufen

Drücken Sie die Taste [UTIL] auf dem Bedienfeld.

Sobald Sie im Utility-Modus sind, erscheint die unten abgebildete Haupt-Page der Gruppe System (LearnMode).

UTIL



```
UT SYSTEM
LearnMode=allwys
```

* Doppelklicken Sie auf die Taste [UTIL], um den Utility-Modus aufzurufen. Es erscheint die Anzeige [4-1. Equalizer (EQ)].

■ Welche Funktionen es im Utility-Modus gibt

Der Utility-Modus ist in folgende 5 Untergruppen aufgeteilt.

- 1. Gruppe SYSTEM** (→S. 28)
Enthält verschiedene Einstellungen, die das gesamte DTXPRESS-System betreffen.
- 2. Gruppe MIDI** (→S. 29)
Enthält verschiedene Einstellungen für die MIDI- und TO-HOST-Funktionen des DTXPRESS'.
- 3. Gruppe SEQ (Sequencer)** (→S. 32)
Enthält verschiedene Einstellungen, die den Sequencer (die Songs) des DTXPRESS' betreffen.
- 4. Gruppe TG (Tongenerator)** (→S. 34)
Enthält verschiedene Einstellungen, die den Tongenerator des DTXPRESS' betreffen.
- 5. Gruppe MAP (Drum Map)** (→S. 35)
Hier wird die "User Drum Map" bearbeitet.

Bedienung...

- Schalten Sie mit der Taste [UTIL] in den Utility-Modus.
- Wählen Sie die gewünschte Untergruppe.
 - Bewegen Sie sich mit der Taste [UTIL] zur Haupt-Page der nächsten Untergruppe.
 - Benutzen Sie die Tasten [PAGE▲] und [PAGE▼], um sich innerhalb der gewählten Untergruppe von Page zu Page zu bewegen. Mit diesen Tasten können Sie durch alle Pages schalten (von der ersten Page der Gruppe System bis zur letzten Page der Gruppe MAP).
- Benutzen Sie die Tasten [SEL◀] und [SEL▶], um den Cursor auf den Parameter zu bewegen, den Sie ändern möchten. Der Wert blinkt.
 - * Wenn es nur einen Parameter gibt, muß der Cursor nicht bewegt werden.
- Benutzen Sie die Tasten [VALUE-] und [VALUE+], um den Parameterwert zu ändern bzw. ein-/auszuschalten.

Alle Einstellungen im Utility-Modus ändern direkt die im DTXPRESS gespeicherten Einstellungen. In diesem Modus gibt es keine Store-Funktion.

Liste der Funktionen im Utility-Modus

| | Seite |
|--|-----------|
| 1. Gruppe SYSTEM | 28 |
| 1-1. Learn-Modus | 28 |
| 1-2. Trigger Bypass | 28 |
| 1-3. Volume-Modus | 28 |
| 1-4. Zur letzten Page springen | 28 |
| 1-5. Hi-Hat Offset | 29 |
| 1-6. Werkseinstellungen | 29 |
| 2. Gruppe MIDI | 29 |
| 2-1. Bulk Dump | 29 |
| 2-2. Empfang von Programmwechseln/ Events auf Kanal 10 | 30 |
| 2-3. Empfang von Programmwechseln/ System-Exclusive-Meldungen | 30 |
| 2-4. Programmwechseltabelle | 31 |
| 2-5. MIDI-Modus | 31 |
| 2-6. Gerätenummer, Local-Modus | 31 |
| 2-7. MIDI Merge | 31 |
| 2-8. Dump-Intervall | 32 |
| 2-9. Send Hi-Hat Control | 32 |
| 2-10. Host Thru Port | 32 |
| 3. Gruppe Sequenzer | 32 |
| 3-1. Voice für den Click | 32 |
| 3-2. Tonhöhe des Clicks | 33 |
| 3-3. Notennummer des Clicks | 33 |
| 3-4. MIDI-Steuerung | 33 |
| 3-5. Count Switch | 33 |
| 3-6. Sync Mode | 33 |
| 3-7. Use Tempo | 34 |
| 3-8. Click-Modus | 34 |
| 4. Gruppe TG (Tongenerator) | 34 |
| 4-1. Klangregelung (EQ) | 34 |
| 4-2. Stimmung | 34 |
| 4-3. Lautstärke | 34 |
| 4-4. Reverb Bypass | 35 |
| 5. Gruppe MAP (Drum Map) | 35 |
| 5-1. Voice | 35 |
| 5-2. Lautstärke, Panorama | 36 |
| 5-3. Stimmung | 36 |
| 5-4. Layer Balance | 36 |
| 5-5. Decay, Cutoff-Frequenz | 36 |
| 5-6. Reverb Send | 36 |
| 5-7. Alternate Group, Key Assign Mode | 37 |
| 5-8. Key Off Enable | 37 |
| 5-9. Map kopieren | 37 |

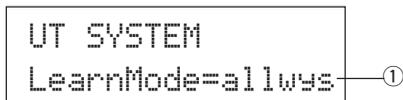
1. Gruppe SYSTEM

Diese Untergruppe enthält Einstellungen für das ganze DTXPRESS-System. Die Gruppe ist in folgende 6 Pages unterteilt.

| | |
|--------------------------------------|----|
| 1-1. Learn-Modus | 28 |
| 1-2. Trigger Bypass | 28 |
| 1-3. Volume-Modus | 28 |
| 1-4. Zur letzten Page springen | 28 |
| 1-5. Hi-Hat Offset | 29 |
| 1-6. Werkseinstellungen | 29 |

1-1. Learn-Modus

Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob im Modus Trigger Setup Edit oder Drum Kit Edit das Pad (der Trigger-Eingang) durch Anschlagen für die Bearbeitung ausgewählt wird. Auch MIDI-Note-On-Befehle von den Buchsen MIDI IN und/oder TO HOST können benutzt werden, um die MIDI-Notennummer für die Einstellung der User Map im Utility-Modus zur Bearbeitung auszuwählen.



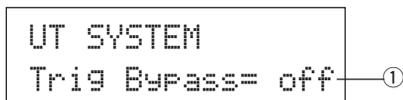
① LearnMode

- allwys:** Das Pad bzw. die MIDI-Notennummer wird immer ausgewählt.
- shift:** Das Pad bzw. die MIDI-Notennummer wird bei gehaltener [SHIFT]-Taste ausgewählt.
- none:** Das Anschlagen eines Pads oder Note-On-Events bewirkt keine Auswahl.

1-2. Trigger Bypass

Diese Funktion verhindert den Empfang von Triggersignalen von den Pads (auch vom Hi-Hat-Controller), die am DTXPRESS angeschlossen sind. Sie können keine Voices spielen oder MIDI-Daten senden. Der Sequenzer und der Tongenerator funktionieren normal.

TIP Benutzen Sie diese Funktion, wenn Sie Ihr Schlagzeug-Set mit Trigger-Sensoren ausgerüstet haben, oder wenn Sie während der Song-Wiedergabe nicht versehentlich Sounds spielen möchten.

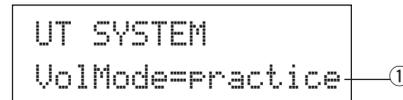


① Trig Bypass

- off:** Umgeht die Trigger (kein Signalempfang).
- on:** Die Trigger funktionieren normal (Signale werden empfangen).

1-3. Volume-Modus

Stellt die Funktion der Regler ACCOMP. VOL und CLICK VOL auf dem Bedienfeld ein.

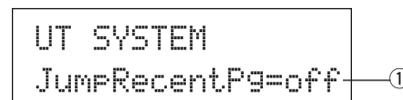


① VolMode (Volume-Modus)

- practice:** Bei der Einstellung "Practice":
 - [ACCOMP. VOL]
Mit dem Regler [ACCOMP. VOL] wird die Lautstärke der Song-Begleitung geregelt.
Wenn Sie beim Drehen des Reglers die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, wird die Lautstärke der Snare geregelt.
 - [CLICK VOL]
Mit dem Regler [CLICK VOL] wird die Lautstärke des Metronom-Clicks geregelt.
Wenn Sie beim Drehen des Reglers die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, wird die Lautstärke der Bassdrum geregelt.
- live:** Bei der Einstellung "Live":
 - [ACCOMP. VOL]
Mit dem Regler [ACCOMP. VOL] wird die Lautstärke der Snare geregelt.
Wenn Sie beim Drehen des Reglers die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, wird die Lautstärke der Becken geregelt.
 - [CLICK VOL]
Mit dem Regler [CLICK VOL] wird die Lautstärke der Bassdrum geregelt.
Wenn Sie beim Drehen des Reglers die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, wird die Lautstärke der anderen Schlaginstrumente geregelt.

1-4. Zur letzten Page springen

Mit dieser Funktion wird immer die Page dargestellt, die bei der Bearbeitung im Trigger-Setup-Edit-Modus und im Drum-Kit-Edit-Modus zuletzt ausgewählt war.

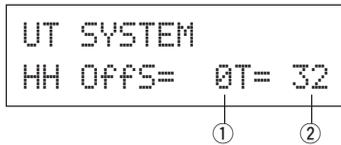


① JumpRecentPg (Zur letzten Page springen)

- on:** Bei Aufruf der Modi Trigger Setup Edit, Drum Kit Edit, Utility und Song Job erscheint die jeweils zuletzt gewählte Display-Page.
- off:** Es erscheint die jeweilige Haupt-Page jedes Modus'.

1-5. Hi-Hat Offset

Hier wird der Datenwert eingestellt, der von einem Fußpedal gesendet wird, das an der Buchse HI HAT CONTROL auf der Rückseite angeschlossen ist. Stellen Sie einen positiven (+) oder negativen (-) Wert ein.



① HH OFFS (Hi-Hat Offset)

Wenn vom Fußpedal ein niedriger Wert empfangen wird, kann es passieren, daß die Voice bereits erklingt. Wenn Sie das Fußpedal also nur leicht drücken, erklingt die Hi-Hat bereits. Für einen Hi-Hat-Controller kann hier genau der "Geschlossen"-Punkt eingestellt werden.

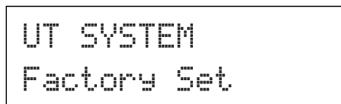
② T (Erkennungszeit des Foot Splash)

Stellt die Erkennungszeit für den Schließ-Sound (Splash) ein. Mit hohen Werten wird der Splash schneller hervorgerufen.

- * Zu hohe Werte führen dazu, daß Splashes schon bei normalem Gebrauch der Hi-Hat erzeugt werden.

1-6. Werkseinstellungen

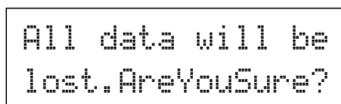
Diese Funktion setzt alle internen Einstellungen des DTXPRESS auf die werksseitig eingestellten Werte.



Die Funktion Factory setzt alle internen Einstellungen des DTXPRESS auf die werksseitig eingestellten Werte. Achten Sie darauf, daß dadurch keine wichtigen Daten verloren gehen. Vergewissern Sie sich, daß alle Einstellungen und User-Songs, die Sie behalten möchten, in einem externen Gerät wie dem MIDI Data Filer MDF3 von Yamaha oder anderen Geräten gespeichert wurden. (→[2-1. Bulk Dump] (S. 29))

Bedienung

1. Rufen Sie das oben abgebildete Display auf und drücken Sie die Taste [SAVE/ENT]. Es erscheint die folgende Anzeige, auf der Sie die Durchführung der Factory-Set-Funktion bestätigen müssen.



2. Drücken Sie nochmals die Taste [SAVE/ENT], um die Funktion auszuführen.

2. Gruppe MIDI

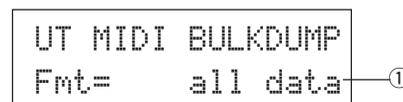
Diese Gruppe enthält Funktionen und Einstellungen für die Buchsen MIDI und TO HOST des DTXPRESS. Die Gruppe ist in die folgenden 10 Pages unterteilt.

| | |
|--|----|
| 2-1. Bulk Dump | 29 |
| 2-2. Empfang von Programmwechseln/ Events auf Kanal 10 | 30 |
| 2-3. Empfang von Programmwechseln/ System-Exclusive-Meldungen | 30 |
| 2-4. Programmwechseltabelle | 31 |
| 2-5. MIDI-Modus | 31 |
| 2-6. Gerätenummer, Local-Modus | 31 |
| 2-7. MIDI Merge | 31 |
| 2-8. Dump-Intervall | 32 |
| 2-9. Send Hi-Hat Control | 32 |
| 2-10. Host Thru Port | 32 |

- * Bitte lesen Sie den Abschnitt über das [MIDI-Datenformat] (S. 50) für weitere Informationen über MIDI-Daten.

2-1. Bulk Dump

Mit der Bulk-Dump-Funktion können die Daten des DTXPRESS über die Buchsen MIDI OUT oder TO HOST gesendet werden.



① Fmt (Bulk-Dump-Format)

Wählt den Datentyp, der mit dem Bulk Dump gesendet werden soll.

| | |
|-------------|--|
| all data | : Alle Daten des DTXPRESS |
| system data | : Die Daten, die im Utility-Modus eingestellt werden (außer der User Map). |
| user map | : User-Map-Daten. |
| one drumkit | : Die Daten des momentan ausgewählten Schlagzeug-Sets. |
| all drumkit | : Alle Daten der User-Schlagzeug-Sets. |
| one trigger | : Die Daten der momentan aktiven Trigger-Einstellungen. |
| all trigger | : Alle User-Trigger-Einstellungen |
| one song | : Die Daten des momentan ausgewählten User-Songs. |
| all song | : Die Daten aller User-Songs. |

Bedienung

1. Lesen Sie zunächst die Abschnitte [Anschließen eines MIDI-Gerätes] (Basishandbuch : S. 12) oder [Anschließen eines Computers] (Basishandbuch : S. 16). Schließen Sie dann ein externes MIDI-Gerät oder einen Computer an der Buchse MIDI OUT bzw. der Buchse TO HOST am DTXPRESS an. Stellen Sie den Schalter HOST SELECT richtig ein.

- Wählen Sie im oben abgebildeten Display den Bulk-Datentyp (der gesendet werden soll) und drücken Sie die Taste [SAVE/ENT].
Es erscheint das unten abgebildete Display.

```
BULK    all data
Are you sure ?
```

- Wenn Sie eine der Tasten [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Bulk Dump ausgeführt.
 - Drücken Sie [VALUE-], um den Bulk Dump abzubrechen. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

```
Complete !
```

- Bei Bulk Dumps muß die Gerätenummer eingestellt werden [2-6. Gerätenummer, Local-Modus] (S. 31)
- Bitte lesen Sie den Abschnitt über das [MIDI-Datenformat] (S. 50) für weitere Informationen über Bulk Dumps.

Empfang von Bulk-Daten

Die in einem externen Gerät gespeicherten Daten des DTXPRESS können mit einem Bulk-Datenempfang zu einer der Buchsen MIDI IN oder TO HOST des DTXPRESS' gesendet werden.

- Lesen Sie zunächst die Abschnitte [Anschließen eines MIDI-Gerätes] (Basishandbuch : S. 12) oder [Anschließen eines Computers] (Basishandbuch : S. 26). Schließen Sie dann ein externes MIDI-Gerät oder einen Computer an der Buchse MIDI IN bzw. der Buchse TO HOST am DTXPRESS an. Stellen Sie den Schalter HOST SELECT richtig ein.
- Senden Sie bei gestopptem Sequenzer (Song, Metronom) die Bulk-Daten vom externen Gerät.
- Sobald das DTXPRESS die Daten empfängt, erscheint folgende Anzeige im Display.

```
BULK Receiving
Please wait...
```

- Wenn das DTXPRESS alle Daten empfangen hat, erscheint für einige Sekunden die folgende Anzeige im Display. Das Display schaltet danach zurück auf die Anzeige, die vor dem Empfang der Bulk-Daten gewählt war.

```
BULK Received.
```

- Vor dem Empfang von Bulk-Daten müssen die Gerätenummern (S. 31 [2-6]) des DTXPRESS und des externen Gerätes auf den gleichen Wert gestellt werden. Zusätzlich muß das DTXPRESS auf den Empfang systemexklusiver Nachrichten vorbereitet werden (S. 30 [2-3]).

2-2. Empfang von Programmwechseln/Events auf Kanal 10

Hier wird eingestellt, ob das DTXPRESS Programmwechsel oder Events auf Kanal 10 empfangen soll oder nicht. Programmwechselbefehle, die auf Kanal 10 empfangen oder gesendet werden, bewirken die Umschaltung von Schlagzeug-Sets am DTXPRESS.

Um Schlagzeug-Sets am DTXPRESS durch einen Song oder von einem externen MIDI-Gerät aus umschalten zu können, ist es notwendig, den Parameter "Receive" (Empfang) in diesem Display auf "on" zu schalten.

```
UT MIDI RECEIVE
10PC= on  10= on
```

① ②

① 10PC (Empfang von Programmwechseln)

Dies aktiviert oder deaktiviert den Empfang von Programmwechseln beim DTXPRESS auf MIDI-Kanal 10.

off: Kein Empfang.

on: Empfang.

- Auch dann, wenn der Parameter ① 10PC auf "on" gestellt ist, werden Programmwechsel auf MIDI-Kanal 10 unter folgenden Umständen nicht empfangen.
 - Wenn der Parameter ② 10 (Empfang von Channel-Events) auf "off" gestellt ist.
 - Wenn der Parameter ① PC (Programmwechsel) bei [2-3. Empfang von Programmwechseln/System-Exclusive-Meldungen] auf "off" gestellt ist.

② 10 (Empfang von Channel-Events)

Dies aktiviert oder deaktiviert den Empfang von MIDI-Kanalmeldungen beim DTXPRESS auf MIDI-Kanal 10.

off: Kein Empfang.

on: Empfang.

2-3. Empfang von Programmwechseln/ System-Exclusive-Meldungen

Hier wird eingestellt, ob das DTXPRESS Programmwechsel oder systemexklusive Meldungen auf allen MIDI-Kanälen empfangen soll oder nicht.

```
UT MIDI RECEIVE
PC= on  SySEx= on
```

① ②

① PC (Empfang von Programmwechseln)

off: Kein Empfang von Programmwechseln.

on: Empfang von Programmwechseln.

② SySEx (Empfang von System-Exclusive-Meldungen)

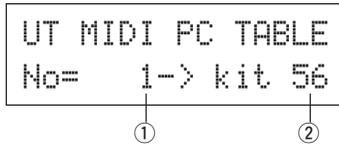
off: Kein Empfang von SySEx-Meldungen.

on: Empfang von SySEx-Meldungen.

2-4. Programmwechselliste

Mit dieser Funktion erzeugen Sie eine Programmwechselliste (eine Liste von Programmwechselnummern, die den Nummern der Schlagzeug-Sets zugeordnet sind).

Ein Programmwechsel, der intern vom DTXPRESS oder auf MIDI-Kanal 10 von einem externen MIDI-Gerät empfangen wurde, wählt entsprechend der Programmwechselliste das Schlagzeug-Set der Nummer, die dem Programmwechsel zugeordnet wurde.



① No (Nummer des Programmwechsels)

Wählt die Nummer des Programmwechsels (1-128).

Wenn ein Programmwechsel der hier eingestellten Nummer empfangen wird, schaltet das DTXPRESS auf das Schlagzeug-Set der Nummer um, die bei "kit" eingestellt ist.

② kit (Nummer des Schlagzeug-Set)

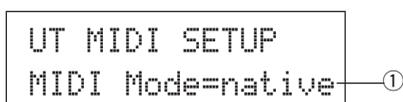
Wählt die Nummer des Schlagzeug-Sets (1-88).

Wenn dieser Parameter auf "none" gestellt wird, reagiert das DTXPRESS überhaupt nicht (auch dann nicht, wenn ein Programmwechsel empfangen wurde).

- * Wenn das Schlagzeug-Set im DTXPRESS umgeschaltet wird, wird der hier eingestellte Programmwechsel auf MIDI-Kanal 10 gesendet. Wenn jedoch keine Programmwechselnummer zugewiesen wurde, wird nichts gesendet.
- * Wenn der folgende Parameter [2-5. MIDI-Modus] auf "GM" gestellt wird, ist der Empfang von Programmwechseln eingeschränkt.

2-5. MIDI-Modus

Diese Untergruppe enthält Einstellungen, die die MIDI-IN-Buchse und den TO-HOST-Eingang und somit die Events für den Tongenerator betreffen.



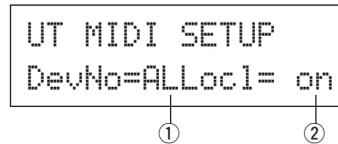
① MIDI Mode

native: Alle Programmwechsel für die Schlagzeug-Voice werden erkannt.

GM: Das Panorama der Voices wird umgedreht, so daß Sie das Set so hören, als ob Sie im Publikum sitzen, die Hi-Hat ist rechts zu hören. Die folgenden Programmwechsel für Schlagzeug-Voices werden erkannt: 1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41, 50.

2-6. Gerätenummer, Local-Modus

Stellt die MIDI-Gerätenummer (Device Number) und schaltet Local Control ein oder aus.



① DevNo (Gerätenummer)

Stellt die MIDI-Gerätenummer ein (1-16).

Bulk Dumps werden mit dieser Gerätenummer übertragen.

Beim Empfang werden nur Daten von dieser Gerätenummer erkannt.

Wenn hier "AL" eingestellt wird, ist die Gerätenummer "1" für das Senden von Daten, und Bulk-Daten werden von allen Gerätenummern empfangen.

② Loc1 (Local Control)

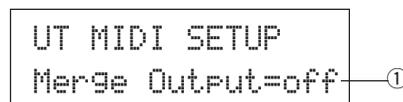
Schaltet "Local Control" ein oder aus.

off: MIDI-Signale, die von den angeschlossenen Pads getriggert wurden, werden nicht zum Tongenerator des DTXPRESS' gesendet; vom Tongenerator des DTXPRESS' werden keine Voices gespielt. Das DTXPRESS sendet MIDI-Signale an der MIDI-OUT-Buchse und an der TO-HOST-Buchse.

on: Normalbetrieb. MIDI-Signale werden zum Tongenerator des DTXPRESS' und zu den Buchsen MIDI OUT und TO HOST gesendet.

2-7. MIDI Merge

Schaltet die MIDI-Merge-Funktion ein oder aus. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, werden Daten von externen MIDI-Geräten, die an der Buchse MIDI IN angeschlossen sind, mit internen MIDI-Daten vom DTXPRESS gemischt und an der Buchse MIDI OUT des DTXPRESS' gesendet.



① Merge Output (Gemischte Ausgabe)

on: Leitet Signale vom MIDI-Eingang zur MIDI-OUT-Buchse weiter.

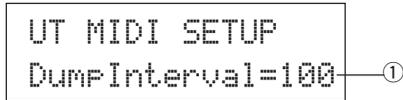
off: Normalbetrieb. Leitet keine Signale vom MIDI-Eingang zur MIDI-OUT-Buchse weiter (nur interner Betrieb).



Wenn Sie die Buchsen MIDI IN und MIDI OUT eines Gerätes miteinander verbinden und MIDI Merge auf "on" stellen, entsteht eine MIDI-Signalschleife, bei der einmal gespielte Noten dauernd wiederholt werden (MIDI-Rückkopplung).

2-8. Dump-Intervall

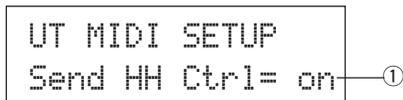
Hier wird die Dauer der Pausen zwischen MIDI-Datenpaketen der Bulk-Out-Funktion des DTXPRESS[®] eingestellt. Diese Intervalle können je nach der Leistungsfähigkeit externer MIDI-Geräte eingestellt werden, um einen Overflow der Daten zu vermeiden.



- ① **DumpInterval (Dump-Intervall)**
[Bereich] 50, 100, 150, 200, 250, 300 (in msec.)

2-9. Send Hi-Hat Control

Hier stellen Sie ein, ob Hi-Hat-Controller-Events an den Buchsen MIDI OUT oder TO HOST gesendet werden oder nicht.

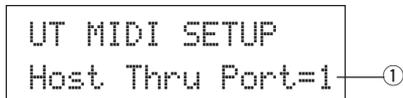


- ① **Send HH Ctrl (Hi-Hat-Control senden)**
on: Sendet Daten an die Buchsen MIDI OUT und TO HOST.
off: Sendet keine Daten an die Buchsen MIDI OUT und TO HOST.
* Diese Einstellung betrifft nicht die internen Daten für den Betrieb des Hi-Hat-Controller.

2-10. Host Thru Port

Hier kann das DTXPRESS Multi-Port-Messages von der TO-HOST-Buchse über MIDI senden. Nur die Meldungen des hier eingestellten Ports werden via MIDI gesendet.

- * Diese Einstellung ist nur dann wirksam, wenn der Schalter TO HOST auf einer anderen Position als "MIDI" steht.



- ① **Host Thru Port**
Weist die Port-Nummer zu (1-8).

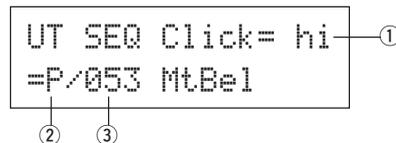
3. Gruppe Sequenzer

Diese Untergruppe enthält Einstellungen, die den Sequenzer (die Songs) betreffen. Diese Gruppe ist in folgende 8 Pages unterteilt.

| | |
|----------------------------------|----|
| 3-1. Voice für den Click | 32 |
| 3-2. Tonhöhe des Clicks | 33 |
| 3-3. Notenummer des Clicks | 33 |
| 3-4. MIDI-Steuerung | 33 |
| 3-5. Count Switch | 33 |
| 3-6. Sync Mode | 33 |
| 3-7. Use Tempo | 34 |
| 3-8. Click-Modus | 34 |

3-1. Voice für den Click

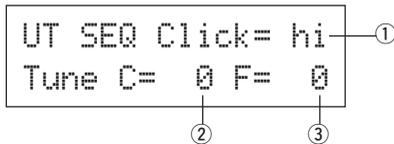
Diese Funktion stellt die 3 Click-Voices für den Metronom-Click ein. Es werden Schlagzeug-Voices zugewiesen.



- ① **Click (Click-Voice)**
Wählt die Voice für den Click-Sound aus, die eingestellt werden soll.
hi: Dies ist der Click-Sound für den Anfang jedes Taktes.
mid: Dies ist der Click-Sound für Viertelschläge.
lo: Dies ist der Click-Sound für Noten kleinerer Quantisierung.
- ② **Voice-Kategorie**
[Bereich] K, k, S, s, T, t, C, H, P, E, e, L, m
Wählt die gewünschte Kategorie der Schlagzeug-Voices für die Click-Voice, die Sie bei Schritt ① Click gewählt haben.
Lesen Sie dazu [1-1. Voice] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (S. 17).
- ③ **Voice-Nummer Voice-Name**
[Bereich] 0, 1-127
Wählt die Nummer der Voice, die dem Click zugewiesen wird. Die Voice-Nummer (1-127) und der Voice-Name werden angezeigt.
Wenn dieser Parameter auf "0" gestellt ist, erscheint "No Assignment" im Display, und das Metronom erklingt nicht.
* Beachten Sie auch die [Liste der Schlagzeug-Voices] (S. 38).

3-2. Tonhöhe des Clicks

Hier wird die Tonhöhe jeder der 3 Click-Voices eingestellt.



① **Click (Click-Voice)**

Wählt die Click-Voice aus (entspricht der Funktion 3-1).

② **Tune C (Grobstimmung)**

[Bereich] -24 über 0 bis +24.

Die Tonhöhe der in Schritt ① gewählten Click-Voice wird in Halbtonschritten eingestellt.

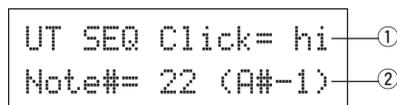
③ **Tune F (Feinstimmung)**

[Bereich] -64 über 0 bis +63.

Die Tonhöhe der in Schritt ① gewählten Click-Voice wird in Schritten von ca. 1,17 Cents eingestellt.

3-3. Notennummer des Clicks

Stellt die MIDI-Notennummer für jede der 3 Click-Voices ein.



① **Click (Click-Voice)**

Wählt die Click-Voice aus (entspricht der Funktion 3-1).

② **Note # (MIDI-Notennummer)**

[Bereich] aus (off), 1-127 (—, C#-2 bis G8)

Wählt die MIDI-Notennummer. Die Notennummer und der Name der Note werden angezeigt.

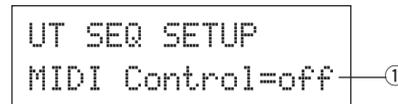
Wenn hier "off" eingestellt ist, spielt das DTXPRESS die Voice intern; es werden jedoch keine Note-On-Befehle ausgegeben.

* Beachten Sie dazu die [Liste der Schlagzeug-Voices] der Preset-Schlagzeug-Sets für die Zuordnung der Voices zu MIDI-Notennummern.

3-4. MIDI-Steuerung

Hier wird der Empfang oder die Übertragung von Echtzeit-Meldungen (Start/Continue/Stop) beim DTXPRESS ein- oder ausgeschaltet.

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, können Sie einen externen Sequenzer oder eine Rhythmusmaschine vom DTXPRESS aus steuern, bzw. das DTXPRESS von einem externen Sequenzer oder einer Rhythmusmaschine aus steuern.



① **MIDI Control**

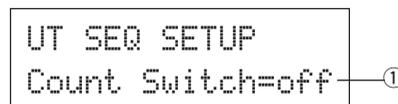
on: Sendet und empfängt die folgenden Echtzeit-Meldungen.

- Sendet die MIDI-Clock (F8) (nur Senden)
- Sendet und empfängt Start, Stop und Continue (FA, FB, FC)

off: Sendet und empfängt keine Echtzeit-Meldungen.

3-5. Count Switch

Diese Funktion schaltet den 2-taktigen Vorzähler vor dem Song-Anfang ein oder aus.



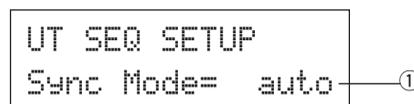
① **Count Switch**

on: Der Song wird nach einem 2-taktigen Vorzähler abgespielt.

off: Kein Vorzähler; der Song startet sofort.

3-6. Sync Mode

Diese Funktion synchronisiert die Sequenzer-Clock des DTXPRESS' zu der Clock eines externen Gerätes.



① **Sync Mode**

int: Die Wiedergabe wird von der internen Clock des DTXPRESS' gesteuert.

ext: Die Wiedergabe wird von der Clock eines externen Gerätes gesteuert, die an den Buchsen MIDI IN oder TO HOST empfangen wird.

auto: Wird ein MIDI-Clock-Signal (F8) an den Buchsen MIDI IN/TO HOST empfangen, wird die externe Clock verwendet. Wird kein MIDI-Clock-Signal (F8) empfangen, wird die interne Clock verwendet.

3-7. Use Tempo

Diese Funktion legt fest, ob ein Song beim Umschalten auf diesen Song mit dem im Song voreingestellten Tempo oder mit dem momentan eingestellten Tempo abgespielt wird.



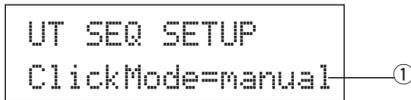
① Use Tempo

song: Ändert das Tempo beim Umschalten auf den im neuen Song voreingestellten Wert.

global: Der Song wird mit dem momentan eingestellten Tempo abgespielt.

3-8. Click-Modus

Hier wird eingestellt, ob die Click-Voice auch während der Song-Wiedergabe automatisch gespielt wird.



① ClickMode (Click-Modus)

manual: Nur die Taste [CLICK] steuert den Ein-/Ausschaltzustand des Metronom-Clicks.

sync: Der Metronom-Click erklingt nur während der Wiedergabe, nicht aber, wenn der Song gestoppt ist. Auch dann kann der Metronom-Click mit der Taste [CLICK] ein- und ausgeschaltet werden.

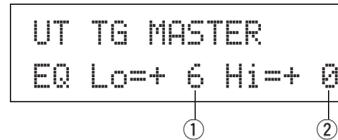
4. Gruppe TG (Tongenerator)

Diese Untergruppe enthält Einstellungen für den Tongenerator des DTXPRESS'. Diese Gruppe ist in folgende 4 Pages unterteilt.

| | |
|-------------------------------|----|
| 4-1. Klangregelung (EQ) | 34 |
| 4-2. Stimmung | 34 |
| 4-3. Lautstärke | 34 |
| 4-4. Reverb Bypass | 35 |

4-1. Klangregelung (EQ)

Stellt die Gesamtklangregelung ein (2-Band, Kuhschwanz).



① EQ Lo (Low Gain)

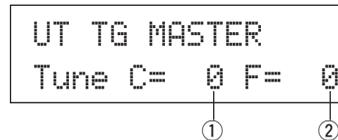
[Bereich] +0 bis +12 (dB)

② EQ Hi (High Gain)

[Bereich] +0 bis +12 (dB)

4-2. Stimmung

Diese Funktion stellt die Gesamtstimmung des Tongenerators ein.



① Tune C (Grobstimmung)

[Bereich] -24 über 0 bis +24

Hier wird die Stimmung in Halbtonschritten eingestellt.

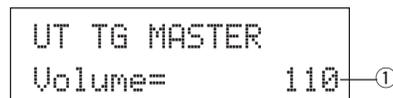
② Tune F (Feinstimmung)

[Bereich] -64 über 0 bis +63

Hier wird die Stimmung in Schritten von etwa 1,17 Cents eingestellt.

4-3. Lautstärke

Diese Funktion stellt die Gesamtlautstärke des Tongenerators ein.

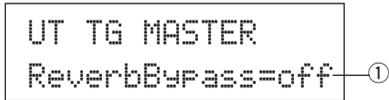


① Volume

[Bereich] 0-127

4-4. Reverb Bypass

Diese Funktion schaltet den Halleffekt des DTXPRESS' auf Bypass.



① ReverbBypass (Reverb Bypass)

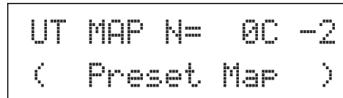
- off: Kein Bypass (der Effekt ist hörbar). Normalbetrieb.
- on: Bypass eingeschaltet. Die Voices erklingen ohne Effekt.

5. Gruppe MAP (Drum Map)

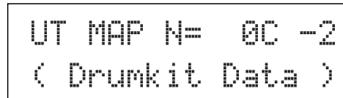
In dieser Gruppe wird die "User Drum Map" eingestellt. Diese Untergruppe ist in 9 Pages unterteilt.

| | |
|---|----|
| 5-1. Voice | 35 |
| 5-2. Lautstärke, Panorama | 36 |
| 5-3. Stimmung | 36 |
| 5-4. Layer Balance | 36 |
| 5-5. Decay, Cutoff-Frequenz | 36 |
| 5-6. Reverb Send | 36 |
| 5-7. Alternate Group, Key Assign Mode | 37 |
| 5-8. Key Off Enable | 37 |
| 5-9. Map kopieren | 37 |

* Wenn ein User-Schlagzeug-Set (Nr. 49-80) ausgewählt wird, bestimmt die User Drum Map, welche Notennummern usw. die Voices erhalten, die nicht über die Pad-Eingänge des Schlagzeug-Sets gespielt werden. Wenn ein Preset-Schlagzeug-Set gewählt wird, ist die User Drum Map nicht aktiv (stattdessen wird die Preset Drum Map verwendet). Die Einstellungen der Funktionen [5-1] bis [5-8] können daher für die Presets nicht verwendet werden.

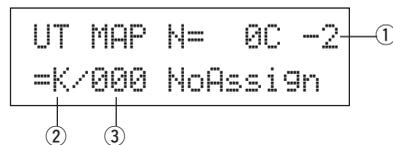


Die Einstellungen der folgenden Funktionen [5-1] bis [5-8] können auch dann nicht vorgenommen werden, wenn die Notennummern des gewählten Schlagzeug-Sets bereits vergeben bzw. eingestellt sind.



5-1. Voice

Hiermit wird eine Liste erzeugt, die jeweils eine Voice jeder MIDI-Notennummer zuordnet, d. h. welche Schlagzeug-Voice ② bei welcher empfangenen MIDI-Notennummer ① erklingen soll.



① N (MIDI-Notennummer)

[Bereich] 0-127 (C-2 bis G8)

Stellt die MIDI-Notennummer ein. Nummer und Name der Note werden angezeigt.

* Entsprechend der Einstellung bei [1-1. Learn-Modus] im Utility-Modus (S. 28) können Sie die MIDI-Notennummern festlegen, für die Note-On-Events an den Buchsen MIDI IN/TO HOST empfangen werden sollen.

② Voice-Kategorie

[Bereich] K, k, S, s, T, t, C, H, P, E, e, L, m

Wählt die Kategorie der Schlagzeug-Voices.

Lesen Sie dazu den Abschnitt [1-1. Voice] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (S. 17).

Modus: Utility

③ Voice-Nummer Voice-Name

[Bereich] 0, 1-127

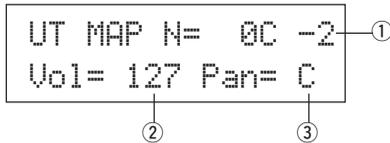
Wählt die zugewiesene Voice. Die Voice-Nummer (1-127) und der Voice-Name werden angezeigt.

Wenn dieser Parameter auf "0" gestellt ist, erscheint "NoAssign" im Display, und die Voice erklingt nicht.

* Beachten Sie auch die [Liste der Schlagzeug-Voices] (S. 38).

5-2. Lautstärke, Panorama

Diese Funktion stellt die Lautstärke ② und das Panorama ③ (die Stereoposition) für jede Schlagzeug-Voice jeder MIDI-Notennummer ① ein.



① N (MIDI-Notennummer)

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

② Vol (Lautstärke)

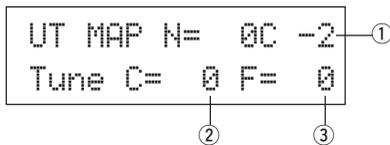
[Bereich] 0-127

③ Pan (Panorama)

[Bereich] L64 über C (Mitte) bis R64.

5-3. Stimmung

Diese Funktion stellt die Tonhöhe für jede Schlagzeug-Voice jeder MIDI-Notennummer ① ein.



① N (MIDI-Notennummer)

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

② TuneC (Grobstimmung)

[Bereich] -24 über 0 bis +24

Hier wird die Stimmung in Halbtonschritten eingestellt.

③ TuneF (Feinstimmung)

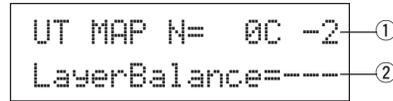
[Bereich] -64 über 0 bis +63

Hier wird die Stimmung in Schritten von etwa 1,17 Cents eingestellt.

5-4. Layer-Balance

Wenn einer MIDI-Notennummer ① eine Schlagzeug-Voice zugeordnet wird, die 2 Layers enthält (eine einzelne Voice bestehend aus 2 Wellenformen), bestimmt diese Funktion das Lautstärkeverhältnis zwischen diesen beiden Layers (Ebenen).

* Wenn die ausgewählte Voice nur eine Ebene besitzt, kann hier nichts eingestellt werden.



① N (MIDI-Notennummer)

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

② LayerBalance (Layer Balance)

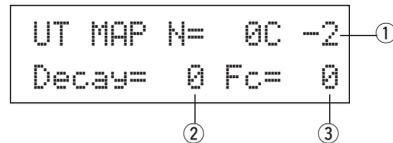
[Bereich] -64 über 0 bis +63, ----

Stellt die Lautstärkebalance zwischen den 2 Layers ein.

* Wenn die ausgewählte Schlagzeug-Voice nur eine Ebene besitzt, erscheint "----" im Display, und es können keine Einstellungen vorgenommen werden.

5-5. Decay, Cutoff-Frequenz

Diese Funktion stellt das Decay der Schlagzeug-Voice, die Grenzfrequenz des Filters und damit den Klangcharakter für jede Schlagzeug-Voice jeder MIDI-Notennummer ① ein.



① N (MIDI-Notennummer)

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

② Decay

[Bereich] -64 über 0 bis +63.

Negative Werte lassen den Sound schneller ausklingen.

③ Fc (Cutoff-Frequenz)

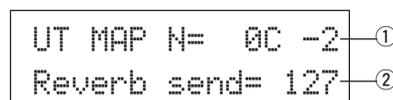
[Bereich] -64 über 0 bis +63

Positive Werte erzeugen einen helleren Klang, negative Werte erzeugen einen dumpferen, wärmeren Klang.

5-6. Reverb Send

Hier wird der "Reverb Send Level" (Hallanteil) ② für jede Schlagzeug-Voice jeder MIDI-Notennummer ① eingestellt.

* Der tatsächliche Hallanteil wird durch Multiplikation des hier angegebenen Pegels mit dem Pegel erreicht, der bei [5-2. Drum Reverb Send] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (S. 23) eingestellt ist.



① **N (MIDI-Notennummer)**

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

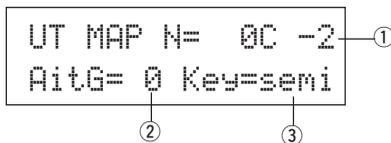
② **Reverb send (Hallanteil)**

[Bereich] 0-127

5-7. Alternate Group, Key Assign Mode

Hier stellen Sie die Alternate Group und den Key Assign Mode für jede Schlagzeug-Voice ② jeder MIDI-Notennummer ① ein.

Die Funktion und die Einstellungen für Alternate Group und Key Assign Mode entsprechen denen des Abschnitts [2-3. Alternate Group, Key Assign Mode] im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (S. 19).



① **N (MIDI-Notennummer)**

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

② **AltG (Alternate Group)**

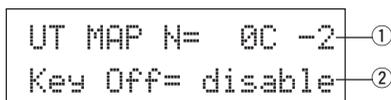
[Bereich] 0-15

③ **Key (Key Assign Mode)**

[Bereich] poly, semi, mono, high

5-8. Key Off Enable

Diese Funktion bestimmt für jede Schlagzeug-Voice ② jeder MIDI-Notennummer ①, ob Note-Off-Events erkannt werden sollen oder nicht.



① **N (MIDI-Notennummer)**

Wählt die MIDI-Notennummer (entspricht [5-1. Voice]).

② **Key Off**

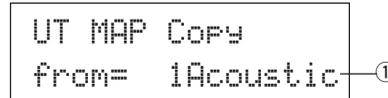
enable: Note-Offs werden erkannt.

disable: Note-Offs werden nicht erkannt.

* Wenn diese Funktion auf "disable" gestellt ist, kann es passieren, daß einige Voices "hängenbleiben". Drücken Sie die Tasten [SHIFT] plus [VOICE], um die Voices auszuschalten.

5-9. Map kopieren

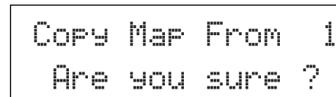
Diese Funktion kopiert alle Einstellungen der Preset Drum Map auf eine User Drum Map.



Wenn die Funktion Map Copy ausgeführt wird, werden die internen Einstellungen der User Drum Map gelöscht und durch die Einstellungen der kopierten Map ersetzt. Wenn Sie wichtige Einstellungen Ihrer User Drum Map behalten möchten, benutzen Sie die Bulk-Dump-Funktion, um Ihre Einstellungen auf einem externen Gerät zu speichern, bevor Sie die Preset Drum Map kopieren.

① **from (Preset Drum Map)**

Wählt die Nummer des Preset-Schlagzeug-Sets (Nr. 1-48), deren Drum Map Sie kopieren möchten. Die Nummer und der Name des Schlagzeug-Sets werden angezeigt.



Bedienung

1. Im oben abgebildeten Display, "assign the copy source" Schlagzeug-Set (drum map) das Sie kopieren möchten angeben und die [SAVE/ENT] button drücken.

Es erscheint die folgende Anzeige zur Bestätigung des Kopiervorgangs.

2. Wenn Sie eine der Tasten [SAVE/ENT] oder [VALUE+] drücken, wird der Kopiervorgang ausgeführt.

* Drücken Sie die Taste [VALUE-], um den Kopiervorgang abzubrechen.

Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint der Hinweis "Complete!" im Display.

Drum Voice List

● Voice Category

K : Acoustic Kick
 k : Electric Kick
 S : Acoustic Snare
 s : Electric Snare
 T : Acoustic Tom
 t : Electric Tom
 C : Cymbal
 H : Hi-Hat
 P : Percussion
 E : Effect 1
 e : Effect 2
 L : Drum Loop
 m : misc. voices

● : 2-layer voice

K : Acoustic Kick

- 1 2HedMed1 ●
- 2 2HedMed2 ●
- 3 Basic ●
- 4 BD DRY 1
- 5 BD DRY 2
- 6 BD DRY 3
- 7 BD DRY 4
- 8 BD GMH
- 9 BD GMM
- 10 BD GMM2
- 11 BD NN04C
- 12 Bottom ●
- 13 Pointy ●
- 14 SoTight ●
- 15 BDbasc1
- 16 BD 24Dry
- 17 BDaffty1 ●
- 18 BDaffty2 ●
- 19 MapleA20
- 20 MapleV20
- 21 BDstomp1 ●
- 22 Bdvman ●
- 23 BigSofty ●
- 24 2HeadHi ●
- 25 BD DRYB1
- 26 BD GMJ
- 27 BD GML
- 28 BD ROOM2
- 29 BD ROOM5
- 30 MapleAmb
- 31 BD Soft
- 32 2HeadLo ●
- 33 BD MONDO
- 34 BDbasc2
- 35 BD KONG1
- 36 BDersko1 ●
- 37 Bushy ●
- 38 BD ROOM3
- 39 BDbonzo2 ●
- 40 BD GATE1
- 41 BD GATE2
- 42 BD GateM

- 43 BD Metal ●
- 44 BD Rock1
- 45 BD Rock2
- 46 BD ROOM4
- 47 VeloRoom ●
- 48 WudPoint ●
- 49 BDevolvr ●
- 50 BDpalmer ●
- 51 Roomy ●
- 52 GrCMute
- 53 GrnCassa

k : Electric Kick

- 1 AnaQuick
- 2 BD ELEC2
- 3 BD Rave6 ●
- 4 BD Rave7 ●
- 5 BD Rave8 ●
- 6 BDDance1
- 7 BDDance2
- 8 BDDance3
- 9 BDDance4
- 10 BDdance5 ●
- 11 BDDance6
- 12 BDDance9
- 13 BDlong1 ●
- 14 BDRave10
- 15 BDRave11 ●
- 16 Sub1
- 17 Sub2 ●
- 18 Sub3 ●
- 19 QuikBuzz
- 20 BD ELEC1
- 21 BDdigiro ●
- 22 Bdfunky1 ●
- 23 BDindst1 ●
- 24 BDNIN1 ●
- 25 BDRevers
- 26 BDudu1 ●
- 27 BDurban1 ●
- 28 BDurban2 ●
- 29 BigBoy ●
- 30 MtlPoint ●
- 31 BDbass1 ●
- 32 Walkik ●
- 33 feffofm ●

S : Acoustic Snare

- 1 Loosy ●
- 2 LoosyRim ●
- 3 Barypic ●
- 4 Baryrim ●
- 5 Binky ●
- 6 MapleA50 ●
- 7 MickMHS ●
- 8 MapleV65 ●
- 9 Blu90Rim ●
- 10 Blue90
- 11 BrysnH
- 12 BrysnR
- 13 Drygyrim ●

- 14 Hip Hop
- 15 OldCan ●
- 16 SnareH
- 17 LiteSnr1 ●
- 18 Tosh Sn ●
- 19 MapleRim ●
- 20 BigWdRim ●
- 21 BigWood
- 22 Dry
- 23 Wood Sn
- 24 Wood65
- 25 ToshL fi ●
- 26 Looz Pic
- 27 PhlyRim ●
- 28 RIMhipop ●
- 29 LoosyP ●
- 30 SnareH2 ●
- 31 MickCJ8S ●
- 32 Maple12 ●
- 33 12Soprno
- 34 Picket ●
- 35 Slappy ●
- 36 BeatyRim
- 37 Beauty ●
- 38 BlastX ●
- 39 BrassRim
- 40 BuzRgRim ●
- 41 Buzzring ●
- 42 Jelyrim ●
- 43 MrcSnrH
- 44 MrcSnrM
- 45 RIMBrass ●
- 46 RIMetal ●
- 47 RIMnatri ●
- 48 RIMouch! ●
- 49 RoldGold
- 50 SnareL2 ●
- 51 Steel ●
- 52 Sticky ●
- 53 VtgBras1
- 54 VtgBras2
- 55 MickDarS
- 56 BETA Sn ●
- 57 Brassy ●
- 58 Deep&Dry ●
- 59 MickOLD ●
- 60 Fat looz
- 61 RIMdry1 ●
- 62 Rock ●
- 63 SnareM
- 64 SnarDeep ●
- 65 BrassPic
- 66 DryMetal ●
- 67 PicloRim ●
- 68 BluePIC ●
- 69 Metalpic ●
- 70 ClubOK ●
- 71 ClubORrim
- 72 Piclodry ●
- 73 Fusion ●
- 74 TrashRIM ●
- 75 Amb 02

- 76 Ambient1 ●
- 77 Ambt1rim ●
- 78 Cool Dry ●
- 79 OpnRim ●
- 80 Powerpic ●
- 81 Pwrprcim ●
- 82 Room ●
- 83 Amb 01
- 84 Ambient ●
- 85 ParadeS ●
- 86 Amb 03
- 87 AmbiRim ●
- 88 Nashville ●
- 89 OpnRimA ●
- 90 OpnRimB ●
- 91 OpnRimC ●
- 92 OpnRimD ●
- 93 RIMrock ●
- 94 RIMwatts ●
- 95 Fatbrass
- 96 Fatbrim ●
- 97 Brass55 ●
- 98 Steel65 ●
- 99 Alumi55 ●
- 100 RoldRim ●
- 101 SAmbie1 ●
- 102 SAmbie2 ●
- 103 SAmbie3 ●
- 104 Gate
- 105 GhiGateSn ●
- 106 RockH
- 107 RockL
- 108 RockM
- 109 S SStck1
- 110 S SStck2
- 111 S SStck3
- 112 S STK_HT
- 113 SidRim ●
- 114 SidStick ●
- 115 Timbrim ●
- 116 SnrGhst ●
- 117 TambSnre ●
- 118 SnareLes ●
- 119 LesRim ●
- 120 Latinrim ●
- 121 SnRoll1*
- 122 SnRoll2*

s : Electric Snare

- 1 AnaDaRim ●
- 2 AnaDark
- 3 AnaHit ●
- 4 Analog H ●
- 5 Analog L ●
- 6 AnalogH1 ●
- 7 AnalogL1 ●
- 8 AnaTite
- 9 AnaWide
- 10 AnaWiRim ●
- 11 AnHitRim ●
- 12 AnSStick
- 13 Dance

- 14 Dance01
- 15 Dance02
- 16 Dance03
- 17 Dance05
- 18 Dance06
- 19 Elektrik
- 20 SAmbie4 ●
- 21 SAAna1 ●
- 22 SAAna2 ●
- 23 SAAna3 ●
- 24 Brsh H
- 25 AnAirRim ●
- 26 CapGun ●
- 27 CapRim ●
- 28 Dryroom ●
- 29 Electric
- 30 HiFive
- 31 RIMpopr ●
- 32 Sambie6 ●
- 33 AnaAir ●
- 34 AnaBuzz ●
- 35 AnaBzRim ●
- 36 AnaMeRim ●
- 37 AnaMetal ●
- 38 AnaShh ●
- 39 AnaShRim ●
- 40 AnaSlegh ●
- 41 AnaSIRim ●
- 42 AnaVel ●
- 43 AnaWee ●
- 44 AnaWeRim ●
- 45 AnVelRim ●
- 46 ASOBI ●
- 47 Blaaaghf ●
- 48 Brsh2Rim ●
- 49 BrsUpRim ●
- 50 DanceP
- 51 Distort ●
- 52 Dry Guy ●
- 53 Elem1
- 54 Elem2
- 55 Elem3 ●
- 56 EltrcRIM ●
- 57 Eno rim ●
- 58 Enotype ●
- 59 Fact rim ●
- 60 Factory ●
- 61 Fantam ●
- 62 FantaRim ●
- 63 Filtrroll ●
- 64 Filtrim ●
- 65 FX ●
- 66 FX rim ●
- 67 Hi5Rim ●
- 68 JelyRoll
- 69 Philydry ●
- 70 RIMshort ●
- 71 RO_S
- 72 RockRim ●
- 73 RollEm1 ●
- 74 RollEm2 ●
- 75 RollEm3

- 76 RollRim1 ●
- 77 RollRim2
- 78 RollRim3
- 79 Ruberbnd ●
- 80 S Gate1
- 81 S Gate2
- 82 S Gate3
- 83 S RuberS
- 84 Sddark! ●
- 85 SDdkrim ●
- 86 SDind58 ●
- 87 Sheetmtl
- 88 ShmtlrIm ●
- 89 Smacker ●
- 90 Snarf ●
- 91 SnarfRim ●
- 92 SteelRim ●
- 93 Tekk1
- 94 Tekk2
- 95 Tekk3
- 96 UnclAB ●
- 97 UnclARim ●
- 98 WackyEFX ●
- 99 Brsh1Rim ●
- 100 BrshAtak
- 101 BrshHit1
- 102 BrshHit2
- 103 BrshOp
- 104 BrshSc
- 105 BrshSlp
- 106 BrshSlpL
- 107 BrshSw
- 108 BrshSwep
- 109 BrshTap1
- 110 BrshTap2
- 111 BrshTap3
- 112 BrshTp
- 113 BrSwH*
- 114 BrSwL*
- 115 BrSwTime
- 116 BrSwTRim ●
- 117 S Brsh
- 118 Shotgun ●
- 119 tkattak! ●
- 120 Manycure ●

T : Acoustic Tom

- 1 Dry1 Hi
- 2 Dry1 Mid
- 3 Dry1 Lo
- 4 Dry1 Flr
- 5 DRY GM6
- 6 DRY GM5
- 7 DRY GM4
- 8 DRY GM3
- 9 DRY GM2
- 10 DRY GM1
- 11 Maple10
- 12 Maple12
- 13 Maple14
- 14 Maple16
- 15 Lite Hi ●

- 16 Lite Mid ●
- 17 Lite Lo ●
- 18 Lite Flr ●
- 19 Jazz Hi
- 20 Jazz Mid
- 21 Jazz Lo
- 22 Jazz Flr
- 23 BrshJzHi
- 24 BrshJzMd
- 25 BrshJzLo
- 26 BrshJzFl
- 27 BrshRkHi
- 28 BrshRkMd
- 29 BrshRkLo
- 30 BrshRkFl
- 31 TOMntrlH
- 32 TOMntrlM
- 33 TOMntrlL
- 34 TOMntrlF
- 35 Dry2 Hi
- 36 Dry2 Mid
- 37 Dry2 Lo
- 38 Dry2 Flr
- 39 Room3 Hi
- 40 Room3Mid ●
- 41 Room3 Lo ●
- 42 Room3Flr ●
- 43 RoomP H
- 44 RoomP M
- 45 RoomP L ●
- 46 RoomP F
- 47 RoomQH ●
- 48 RoomQM ●
- 49 RoomQL ●
- 50 RoomQF ●
- 51 Room 6 ●
- 52 Room 5 ●
- 53 Room 4 ●
- 54 Room 3 ●
- 55 Room 2 ●
- 56 Room 1 ●
- 57 Rock 6
- 58 Rock 5
- 59 Rock 4
- 60 Rock 3
- 61 Rock 2
- 62 Rock 1
- 63 SAmbTmH ●
- 64 SAmbTmM ●
- 65 SAmbTmL ●
- 66 SAmbTmF ●
- 67 AmbTomH
- 68 AmbTomM
- 69 AmbTomL
- 70 AmbTomF
- 71 ACTomH
- 72 ACTomM
- 73 ACTomL
- 74 ACTomF
- 75 Room1 Hi ●
- 76 Room1Mid ●
- 77 Room1 Lo ●

- 78 Room1Flr ●
- 79 Room2 Hi ●
- 80 Room2Mid ●
- 81 Room2 Lo ●
- 82 Room2Flr ●
- 83 Night H
- 84 Night M
- 85 Night L
- 86 Night F
- 87 TOMXfadH ●
- 88 TOMXfadM ●
- 89 TOMXfadL ●
- 90 TOMXfadF ●

t : Electric Tom

- 1 Ana 1Hi
- 2 Ana 1Mid
- 3 Ana 1Lo
- 4 Ana 1Flr
- 5 Ana 2Hi ●
- 6 Ana 2Mid ●
- 7 Ana 2Lo ●
- 8 Ana 2flr
- 9 AnlgTom6
- 10 AnlgTom5
- 11 AnlgTom4
- 12 AnlgTom3
- 13 AnlgTom2
- 14 AnlgTom1
- 15 TEKK 1H
- 16 TEKK 1M
- 17 TEKK 1L
- 18 TEKK 1F
- 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 HybridH ●
- 38 HybridM ●
- 39 HybridL ●
- 40 HybridF ●
- 41 ElectrcH
- 42 ElectrcM
- 43 ElectrcL
- 44 ElectrcF
- 45 Distr H
- 46 Distr M
- 47 Distr L

Drum Voice List

- 48 Distrt F
- 49 ETMooRH
- 50 ETMooRM
- 51 ETMooRL
- 52 ETMooRXL
- 53 IndTmH ●
- 54 IndTmM ●
- 55 IndTmL ●
- 56 IndTmF ●
- 57 TM Revrs
- 58 Analog
- 59 T GongE

C : Cymbal

- 1 CrashB
- 2 BriteCrs
- 3 C Crash
- 4 C CrshAC
- 5 CrshDRK
- 6 DeepDRK
- 7 FasCrash ●
- 8 FastCras
- 9 PaperThn
- 10 ReverseC
- 11 SoftRoll
- 12 C CrshSi ●
- 13 C FX02
- 14 DeepCym ●
- 15 FlatTop ●
- 16 RideDark
- 17 Ridedrk ●
- 18 Ride'EM ●
- 19 RideLite
- 20 Rider3 ●
- 21 RideRock
- 22 RideRock
- 23 RidesizA ●
- 24 RidesizB ●
- 25 RidesizC ●
- 26 RideXfd ●
- 27 RocksizL ●
- 28 SizzlDrk ●
- 29 Sizzler ●
- 30 SizzlLit ●
- 31 SizzlRck ●
- 32 RidB Lit
- 33 Bell A
- 34 BellTip
- 35 RidB Drk
- 36 RidB Rc
- 37 China
- 38 ChinaHi
- 39 MinChina
- 40 Clusher ●
- 41 C Splsh1
- 42 C Splsh2
- 43 C FX01
- 44 AngCym
- 45 Ride Anl
- 46 HCym1
- 47 HCym2 ●
- 48 HCymClsL

- 49 HCymClsM
- 50 HCymOpnL
- 51 HCymOpnM

H : Hi-Hat

- 1 H Cls01
- 2 H Cls13
- 3 H ClsA1
- 4 H ClsA2
- 5 H ClsMu
- 6 H ClsNB1
- 7 H ClsTc1
- 8 H ClsTc3
- 9 H QOPMu
- 10 H QOPn13
- 11 H TiCls1
- 12 H TiCls2
- 13 HHcl2Xfd ●
- 14 HHclsXfd ●
- 15 HHRoKcls
- 16 HH32cls ●
- 17 HHbrtcls ●
- 18 H OPMu
- 19 H Opn13
- 20 H OpnDW ●
- 21 H OpnDWX ●
- 22 H OpnL1 ●
- 23 H OpnL2 ●
- 24 H OpnL3 ●
- 25 H OpnLK ●
- 26 H OpnLX1 ●
- 27 H OpnMU ●
- 28 H OpnNB
- 29 HHRoKopn
- 30 HHopen#1 ●
- 31 H PdI13
- 32 H PdIDW
- 33 H PdLit ●
- 34 H PdIMu
- 35 H PdINB
- 36 H PdTit
- 37 HHFTpd1
- 38 Hpdcls1 ●
- 39 Hpdcls2 ●
- 40 Hpdcls3 ●
- 41 Hpdcls4 ●
- 42 FTsplRK
- 43 FTsplRK2 ●
- 44 FTsplsh1
- 45 FTsplsh2 ●
- 46 H SplNB
- 47 H Splsht
- 48 Hpsplsh1 ●
- 49 H OpnAMu
- 50 H OpnAn
- 51 H OpnLA1 ●
- 52 H OpnLA2 ●

P : Percussion

- 1 AgogoCh
- 2 AgogoH1

- 3 AgogoH2
- 4 AnCongaM
- 5 AnCowbll
- 6 AnMaracs ●
- 7 ATR
- 8 BassDr
- 9 Bell
- 10 Bell Tree
- 11 Bongo Hi
- 12 Bongo Lo
- 13 Bongo Mu
- 14 Cabasa1
- 15 Cabasa2 ●
- 16 Castanet
- 17 Clap8
- 18 ClapA
- 19 Clvs
- 20 ClvsA
- 21 Conga
- 22 Conga8H
- 23 CongaC
- 24 CongaG
- 25 CongaH
- 26 CongaM
- 27 CongaMV
- 28 CongAn
- 29 CongaO
- 30 CongaS
- 31 CongBe
- 32 CongC7
- 33 CowB1
- 34 CowB2
- 35 CowBAn
- 36 CowBM
- 37 CuicaH
- 38 CuicaL
- 39 EthWB
- 40 FSnap2
- 41 GONG
- 42 GranC
- 43 Guiro
- 44 GuiSht
- 45 HiQ
- 46 JingBell
- 47 Kalmb
- 48 Log H
- 49 Log L
- 50 Maracas1 ●
- 51 Maracas2
- 52 Maracas3
- 53 MtBel
- 54 Mtron
- 55 Scrach
- 56 Shake1
- 57 Shake2
- 58 ShakeA
- 59 SlBell
- 60 Surdo
- 61 SurdoM
- 62 Tabla B
- 63 Tabla BL
- 64 Tabla BM

- 65 Tabla BV
- 66 Tabla OV
- 67 TablaH
- 68 TablaM
- 69 TablaN
- 70 TablaO
- 71 Taiko
- 72 TalkD
- 73 TalknDrD
- 74 TalknDrU
- 75 TalknDrV
- 76 Tamba
- 77 TambHH ●
- 78 Tambourn
- 79 Tambrn
- 80 Timb
- 81 TimbH
- 82 TimbL
- 83 TimCas
- 84 TimpH
- 85 TimpL
- 86 Triang
- 87 TriMut
- 88 Udo F
- 89 Udo H
- 90 Udo L
- 91 Udu808H ●
- 92 Udu808L ●
- 93 VibrSlap
- 94 WCHim
- 95 Whist
- 96 WHP
- 97 WoodBloc
- 98 XfadeTri ●
- 99 SWhistH*
- 100 SWhistL*

E : Effect 1

- 1 6AMBreth ●
- 2 Ambush ●
- 3 AMRhythm ●
- 4 Applau ●
- 5 Bird
- 6 Bird-P
- 7 Bottle
- 8 BreakOut
- 9 BrsHit
- 10 BuzzyWak ●
- 11 C Crash
- 12 CarPss
- 13 CBRadi
- 14 ComVc
- 15 CoolSA
- 16 Creature ●
- 17 Crush
- 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! ●
- 70 SlikRoad ●
- 71 SloSprkl ●
- 72 Stream
- 73 TablaX ●
- 74 TakeOff ●
- 75 TekGt
- 76 Thundr
- 77 TimbTimp ●
- 78 TineDrum ●
- 79 Tire
- 80 TungDrum ●
- 81 TV vo
- 82 TymKeepr ●
- 83 USS
- 84 VocIshKR ●
- 85 WetMetal ●
- 86 Yadee

e : Effect 2

- 1 JNGLSN1 ●
- 2 JNGLSN2 ●
- 3 JNGLSN3 ●
- 4 JNGLSN4 ●
- 5 JNGLSN5 ●
- 6 JNGLSN6 ●
- 7 JNGLSN7 ●
- 8 JNGLSN8
- 9 JNGLSN9 ●
- 10 JNGLSN10
- 11 JNGBASS! ●
- 12 JNGBASS2 ●
- 13 JNGBASS3 ●
- 14 JNGBASS4 ●
- 15 JNGBASS5 ●
- 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
- 70 AmbHit01
- 71 QueSPACE
- 72 AmbHit02
- 73 FRAG13
- 74 Vocal04 ●
- 75 FRAG03
- 76 FRAG14
- 77 FRAG12
- 78 FRAG08
- 79 FRAG01
- 80 FRAG18
- 81 FRAG11
- 82 FRAG05
- 83 FRAG21
- 84 FRAG20

L : Drum Loop

- 1 DigiTime ●
- 2 Hollis L
- 3 KillnL
- 4 LITELOOP
- 5 LoMLoop ●
- 6 MachineL ●
- 7 NYCLoop ●
- 8 PsychoLP ●
- 9 SNAPLOOP
- 10 AlienSp ●
- 11 Cymbloop ●
- 12 DIGERDO
- 13 Spirals
- 14 SwingnL
- 15 UptownL
- 16 WE LOOP
- 17 E NZE
- 18 ET Loop ●
- 19 EvlLoop
- 20 FactryLP
- 21 HellsBel
- 22 LoMO LP
- 23 LoMsolo
- 24 LPscNoiz
- 25 HeliLoop
- 26 StreamLP

m : misc. voices

- 1 Brass 4
- 2 Brass 5
- 3 Celesta
- 4 Chor 516
- 5 Chor 539
- 6 Chorus 4
- 7 GlockenH

- 8 GlockenL
- 9 GlockenM
- 10 Marimba
- 11 MTrp 4
- 12 ORGAN 3
- 13 SBrass 4
- 14 SBrass 5
- 15 sitar599
- 16 SteelDr3
- 17 SynPf 3
- 18 Trb 3
- 19 Trp 4
- 20 vibe 541
- 21 Xylophon
- 22 SStrngA4
- 23 SStrngB4
- 24 STRNG 3
- 25 STRNG 4
- 26 Syn 3
- 27 SynSt 3
- 28 AcBass
- 29 BassSAWH
- 30 BassSAWL
- 31 BassSINH
- 32 BassSINL
- 33 SyBass2H
- 34 SyBass2L

GM Keyboard Voice List

● : 2-layer voice

| No. | Category | Name | No. | Category | Name | No. | Category | Name | No. | Category | Name |
|-----|------------|-------------|-----|----------|------------|-----|------------|------------|-----|------------|-------------|
| 1 | Piano | GrandPno | 33 | Bass | Aco.Bass | 65 | Reed | SprnoSax | 97 | Synth | Rain ● |
| 2 | | BritePno | 34 | | FngrBass | 66 | | Alto Sax | 98 | Effects | SoundTrk ● |
| 3 | | E.Grand ● | 35 | | PickBass | 67 | | TenorSax | 99 | | Crystal ● |
| 4 | | HnkyTonk ● | 36 | | Fretless | 68 | | Bari.Sax | 100 | | Atmosphr ● |
| 5 | | E.Piano1 ● | 37 | | SlapBas1 | 69 | | Oboe | 101 | | Bright ● |
| 6 | | E.Piano2 ● | 38 | | SlapBas2 | 70 | | Eng.Horn | 102 | | Goblins ● |
| 7 | | Harpsi. | 39 | | SynBass1 | 71 | | Bassoon | 103 | | Echoes ● |
| 8 | | Clavi. | 40 | | SynBass2 | 72 | | Clarinet | 104 | | SF ● |
| 9 | Chromatic | Celesta | 41 | Strings | Violin | 73 | Pipe | Piccolo | 105 | Ethnic | Sitar |
| 10 | Percussion | Glocken | 42 | | Viola | 74 | | Flute | 106 | | Banjo |
| 11 | | MusicBox ● | 43 | | Cello | 75 | | Recorder | 107 | | Shamisen |
| 12 | | Vibes | 44 | | ContraBs | 76 | | PanFlute | 108 | | Koto |
| 13 | | Marimba | 45 | | Trem.Str ● | 77 | | Bottle ● | 109 | | Kalimba |
| 14 | | Xylophon | 46 | | Pizz.Str ● | 78 | | Shakhchi | 110 | | Bagpipe ● |
| 15 | | TubulBel | 47 | | Harp | 79 | | Whistle | 111 | | Fiddle |
| 16 | | Dulcimer ● | 48 | | Timpani | 80 | | Ocalina | 112 | | Shanai |
| 17 | Organ | DrawOrgn | 49 | Ensemble | Strings1 | 81 | Synth Lead | SquareLd ● | 113 | Percussive | TnklBell ● |
| 18 | | PercOrgn | 50 | | Strings2 | 82 | | Saw.Lead ● | 114 | | Agogo |
| 19 | | RockOrgn ● | 51 | | Syn.Str1 ● | 83 | | CaliopLd ● | 115 | | SteelDrum ● |
| 20 | | ChrchrOrg ● | 52 | | Syn.Str2 ● | 84 | | Chiff Ld ● | 116 | | WoodBlok |
| 21 | | ReedOrgn | 53 | | ChoirAah ● | 85 | | CharanLd ● | 117 | | TaikoDrum |
| 22 | | Acordion ● | 54 | | VoiceOoh | 86 | | Voice Ld ● | 118 | | MelodTom |
| 23 | | Harmnica | 55 | | SynVoice | 87 | | Fifth Ld ● | 119 | | Syn.Drum |
| 24 | | TangoAcd ● | 56 | | Orch.Hit | 88 | | Bass &Ld ● | 120 | | RevCymbal |
| 25 | Guitar | NylonGtr | 57 | Brass | Trumpet | 89 | Synth Pad | NewAgePd ● | 121 | Sound | FretNoiz |
| 26 | | SteelGtr | 58 | | Trombone | 90 | | Warm Pad ● | 122 | Effect | BrthNoiz |
| 27 | | Jazz Gtr | 59 | | Tuba | 91 | | PolySyPd ● | 123 | | Seashore ● |
| 28 | | CleanGtr ● | 60 | | Mute.Trp | 92 | | ChoirPad ● | 124 | | Tweet ● |
| 29 | | Mute.Gtr | 61 | | Fr.Horn | 93 | | BowedPad ● | 125 | | Telephone |
| 30 | | Ovrdrive | 62 | | BrasSect | 94 | | MetalPad ● | 126 | | Helicptr ● |
| 31 | | Dist.Gtr | 63 | | SynBras1 ● | 95 | | Halo Pad ● | 127 | | Applause ● |
| 32 | | GtrHarmo | 64 | | SynBras2 ● | 96 | | SweepPad ● | 128 | | Gunshot |

Preset Drum Kit List

● : Kits used with the pad songs

| No. | Name | No. | Name | No. | Name | No. | Name |
|-----|-----------|-----|----------|-----|------------|-----|------------|
| 1 | Acoustic | 13 | (In) | 25 | World | 37 | MondoKit ● |
| 2 | NewBeat | 14 | In&Out | 26 | Reggae | 38 | Torqkit ● |
| 3 | Rock kit | 15 | HipFunky | 27 | Tabla | 39 | Mystery ● |
| 4 | RockDry1 | 16 | Dance 1 | 28 | Cocktail | 40 | GM std 1 |
| 5 | RockDry2 | 17 | Dance 2 | 29 | JamKit99 | 41 | GM std 2 |
| 6 | RockDry3 | 18 | SoDance | 30 | GoezOn!? | 42 | GM room |
| 7 | RockDry4 | 19 | Manh | 31 | InDaHood | 43 | GM rock |
| 8 | BigRevrbr | 20 | D@RK | 32 | GroovKit ● | 44 | GM elec. |
| 9 | Ballade | 21 | Oh!No! | 33 | Bs.@Base ● | 45 | GM anal. |
| 10 | BeBop | 22 | Latin/Tm | 34 | JungleNY | 46 | GM jazz |
| 11 | Andora | 23 | LatinPer | 35 | Snapkit | 47 | GM brush |
| 12 | Room Kit | 24 | Zebulon | 36 | JumpBack ● | 48 | GM class |

No. 1 Acoustic

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 17 BDafty1 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 1 Loosy | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 71 ACTomH | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 2 Dry1 Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 72 ACTomM | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 3 Dry1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 73 ACTomL | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 28 SizzlDrk | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 37 China | K 0 NoAssign |
| open | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 32 H PdlDW | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 2 NewBeat

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 43 BD Metal | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 46 RIMetal | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 33 12Soprno | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 58 Rock 5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 60 Rock 3 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 8 DRY GM3 | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 61 Rock 2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 10 DRY GM1 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 16 RideDark | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 20 Rider3 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 2 BriteCrs | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 1 H Cls01 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 38 Hpdclcs1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 3 Rock kit

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 34 BDbasc2 | K 32 2HeadLo |
| rim1 | P 34 CowB2 | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 87 Sheetmtl | S 1 Loosy |
| rim2 | S 96 Fatbrim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 75 Room1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 83 Night H | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 76 Room1Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 84 Night M | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 77 Room1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 85 Night L | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 31 SizzlRck | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 36 RidB Rc | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 37 China | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| open | H 29 HHRoKopn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 29 HHRoKopn | K 0 NoAssign |
| close | H 6 H ClsNB1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 37 HHFTpdl1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 44 FTsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 4 RockDry1

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 41 BD GATE2 | K 35 BD KONG1 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 97 Brass55 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 96 Fatbrim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 58 Rock 5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 83 Night H | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 59 Rock 4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 84 Night M | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 60 Rock 3 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 85 Night L | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 22 RideRock | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 37 China | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 41 C Splsh1 | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| open | H 43 FTsplRK2 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 29 HHRoKopn | K 0 NoAssign |
| close | H 2 H Cls13 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 29 HHRoKopn | K 0 NoAssign |
| footClose | H 37 HHFTpdl1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 35 RidB Drk | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 5 RockDry2

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 32 2HeadLo | K 11 BD NN04C |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 63 SnareM | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 47 RIMntrl | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 83 Night H | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 2 Dry1 Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 84 Night M | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 3 Dry1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 85 Night L | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 16 RideDark | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 37 China | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| close | H 6 H ClsNB1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 35 H PdlNB | K 0 NoAssign |
| splash | H 46 H SplNB | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 6 RockDry3

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 39 BDbonzo2 | K 19 MapleA20 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 60 Fat looz | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 19 Electrik | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 75 Room1 Hi | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| rim3 | T 71 ACTomH | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 76 Room1Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 72 ACTomM | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 77 Room1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 73 ACTomL | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 16 RideDark | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 39 MinChina | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 5 CrshDRK | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| close | H 6 H ClsNB1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 32 H PdlDW | K 0 NoAssign |
| splash | H 46 H SplNB | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 7 RockDry4

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 49 BDevolvr | K 3 Basic |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 91 OpnRimC | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 105 GhiGateSn | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 35 Dry2 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 71 ACTomH | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 36 Dry2 Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 72 ACTomM | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 37 Dry2 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 73 ACTomL | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 16 RideDark | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 39 MinChina | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 5 CrshDRK | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| close | H 6 H ClsNB1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 32 H PdlDW | K 0 NoAssign |
| splash | H 46 H SplNB | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 8 BigReverb

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 2 2HedMed2 | K 1 2HedMed1 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 23 Wood Sn | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 23 Wood Sn | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 57 Shake2 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 7 DRY GM4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 76 Tamba | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 9 DRY GM2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 97 WoodBloc | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 23 RidesizA | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 6 DeepDRK | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 6 H ClsNB1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 38 Hpdclcs1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 47 H Splsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 34 BellTip | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 34 CowB2 | K 0 NoAssign |

Preset Drum Kit List

No. 9 Ballade

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 11 BD NN04C | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 110 S SStck2 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 15 OldCan | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 2 Dry1 Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 8 DRY GM3 | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 3 Dry1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 10 DRY GM1 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 20 Rider3 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 2 BriteCrs | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 38 Hpdclcs1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 10 BeBop

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 36 BDersko1 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 78 Cool Dry | S 17 LiteSnr1 |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 19 Jazz Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 24 BrshJzMd | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 20 Jazz Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 26 BrshJzFl | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 22 Jazz Flr | K 0 NoAssign |
| rim5 | s 100 BrshAtak | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 23 RidesizA | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 38 ChinaHi | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 7 FasCrash | K 0 NoAssign |
| open | H 20 H OpnDW | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 21 H OpnDWX | K 0 NoAssign |
| close | H 20 H OpnDW | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 21 H OpnDWX | K 0 NoAssign |
| footClose | H 31 H Pdl13 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 35 RidB Drk | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 11 Andora

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 19 MapleA20 | K 36 BDersko1 |
| rim1 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 17 LiteSnr1 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 11 Maple10 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 13 Maple14 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 2 Dry1 Mid | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 14 Maple16 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 4 Dry1 Flr | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 16 RideDark | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 21 RideRock | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 37 China | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| open | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 32 H PdlDW | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 12 Room Kit

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 19 MapleA20 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 85 ParadeS | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 75 Room1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 71 ACTomH | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 76 Room1Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 72 ACTomM | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 78 Room1Flr | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 73 ACTomL | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 28 SizzldrK | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 37 China | K 0 NoAssign |
| open | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 32 H PdlDW | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 13 (In)

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 11 BD NN04C | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 37 Beauty | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 36 BeatyRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 31 TOMntrIH | K 0 NoAssign |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 32 TOMntrIM | K 0 NoAssign |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 33 TOMntrIL | K 0 NoAssign |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 17 Ridedrk | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 6 DeepDRK | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 41 C Splsh1 | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 11 H TiClcs1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 38 Hpdclcs1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 34 CowB2 | K 0 NoAssign |

No. 14 In&Out

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 1 AnaQuick | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 82 S Gate3 | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 31 RIMpopr | K 0 NoAssign |
| pad3 | e 43 VOLTAGE | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| rim3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| pad4 | e 50 D&FRAG20 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| pad5 | e 33 WINER | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| pad6 | L 1 DigiTime | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | E 11 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 41 C Splsh1 | K 0 NoAssign |
| open | P 31 CongBe | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | P 11 Bongo Hi | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | P 39 EthWB | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 34 CowB2 | K 0 NoAssign |

No. 15 HipFunky

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 8 BD GMH | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 14 Hip Hop | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 33 12Soprno | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 36 Dry2 Mid | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 6 AnMaracs | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 37 Dry2 Lo | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 12 Bongo Lo | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 38 Dry2 Flr | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 30 CongaS | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 23 RidesizA | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 16 RideDark | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 9 PaperThn | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 1 H Cls01 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 38 Hpdclcs1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 36 RidB Rc | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 34 CowB2 | K 0 NoAssign |

No. 16 Dance 1

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 7 BDDance2 | K 0 NoAssign |
| rim1 | P 35 CowBAN | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 95 Tekk3 | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 30 HiFive | K 0 NoAssign |
| pad3 | t 21 TEKK 2L | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 6 AnMaracs | K 0 NoAssign |
| pad4 | t 23 TEKK 3H | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 55 Scrach | K 0 NoAssign |
| pad5 | t 24 TEKK 3M | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 55 Scrach | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 45 Ride Anl | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 44 AngCym | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 41 C Splsh1 | K 0 NoAssign |
| open | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | P 78 Tambourn | K 0 NoAssign |
| close | H 3 H ClsA1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 4 H ClsA2 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 17 Dance2

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 12 BDDance9 | K 0 NoAssign |
| rim1 | s 12 AnSStick | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 17 Dance05 | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 19 Elektrik | K 0 NoAssign |
| pad3 | t 41 ElectrH | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 56 Shake1 | K 0 NoAssign |
| pad4 | t 42 ElectrM | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 52 Maracas3 | K 0 NoAssign |
| pad5 | t 43 ElectrL | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 55 Scrach | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 45 Ride Anl | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 44 AngCym | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 42 C Splsh2 | K 0 NoAssign |
| open | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | P 78 Tambourn | K 0 NoAssign |
| close | t 43 ElectrL | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 4 H ClsA2 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 18 SoDance

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 13 BDlong1 | K 19 MapleA20 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 4 Analog H | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 19 Elektrik | K 0 NoAssign |
| pad3 | E 15 CoolSA | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 71 ACTomH | K 0 NoAssign |
| pad4 | E 15 CoolSA | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 72 ACTomM | K 0 NoAssign |
| pad5 | E 83 USS | t 44 ElectrF |
| rim5 | T 73 ACTomL | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 18 Ride EM | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 13 C FX02 | K 0 NoAssign |
| pad7 | E 2 Ambush | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 47 HCym2 | K 0 NoAssign |
| open | H 49 H OpnAMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| close | H 12 H TiCls2 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 51 H OpnLA1 | K 0 NoAssign |
| footClose | t 51 ETMooRL | K 0 NoAssign |
| splash | H 46 H SplNb | K 0 NoAssign |
| pad9 | P 35 CowBAN | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 19 Manh

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 6 BD DRY 3 | e 39 PEEPER |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 1 Loosy | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 1 Loosy | K 0 NoAssign |
| pad3 | E 36 HipNs | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | e 64 RUNNER | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 8 DRY GM3 | K 0 NoAssign |
| pad5 | e 74 Vocal04 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 10 DRY GM1 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 45 Ride Anl | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 20 Rider3 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 44 AngCym | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 43 C FX01 | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| open | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 1 H Cls01 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 38 Hpdcls1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 20 D@RK

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 12 BDDance9 | k 17 Sub2 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 7 AnalogL1 | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 43 AnaWee | K 0 NoAssign |
| pad3 | t 24 TEKK 3M | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | t 25 TEKK 3L | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 8 DRY GM3 | K 0 NoAssign |
| pad5 | e 64 RUNNER | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 10 DRY GM1 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 45 Ride Anl | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 20 Rider3 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 2 BriteCrs | K 0 NoAssign |
| open | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| splash | H 49 H OpnAMu | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 21 Oh!No!

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 6 BDDance1 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 57 Eno rim | K 0 NoAssign |
| rim2 | s 58 Enotype | K 0 NoAssign |
| pad3 | E 58 OrcHt1 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | E 58 OrcHt1 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 8 DRY GM3 | K 0 NoAssign |
| pad5 | L 14 SwingnL | L 20 FactoryLP |
| rim5 | T 10 DRY GM1 | K 0 NoAssign |
| pad6 | E 58 OrcHt1 | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 20 Rider3 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 13 C FX02 | C 10 ReverseC |
| rim7 | C 13 C FX02 | K 0 NoAssign |
| open | E 57 OrchSmsh | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | E 10 BuzzyWak | K 0 NoAssign |
| rimClose | E 10 BuzzyWak | K 0 NoAssign |
| footClose | P 59 SiBell | K 0 NoAssign |
| splash | C 48 HCymClsL | K 0 NoAssign |
| pad9 | P 55 Scrach | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 45 HIQ | K 0 NoAssign |

No. 22 Latin/Tm

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 29 BD ROOM5 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 31 MickCJ8S | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 120 Latinrim | K 0 NoAssign |
| pad3 | P 81 TimbH | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| rim3 | P 27 CongaMV | K 0 NoAssign |
| pad4 | P 82 TimbL | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 80 Timb | K 0 NoAssign |
| pad5 | P 29 CongaO | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 51 Maracas2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 20 Rider3 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 2 BriteCrs | K 0 NoAssign |
| open | P 2 AgogoH1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | P 1 XfadeTri | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| footClose | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |
| splash | H 1 H Cls01 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 34 CowB2 | K 0 NoAssign |

No. 23 LatinPer

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 1 2HedMed1 | K 0 NoAssign |
| rim1 | P 12 Bongo Lo | K 0 NoAssign |
| pad2 | P 21 Conga | K 0 NoAssign |
| rim2 | P 25 CongaH | K 0 NoAssign |
| pad3 | P 81 TimbH | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |
| pad4 | P 82 TimbL | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 83 TimCas | K 0 NoAssign |
| pad5 | P 89 Udo H | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 70 TablaO | K 0 NoAssign |
| pad6 | P 3 AgogoH2 | K 0 NoAssign |
| rim6 | P 3 AgogoH2 | K 0 NoAssign |
| pad7 | P 38 Cuical | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| open | P 21 Conga | K 0 NoAssign |
| rimOpen | P 26 CongaM | K 0 NoAssign |
| close | P 49 Log L | K 0 NoAssign |
| rimClose | P 19 Clvs | K 0 NoAssign |
| footClose | P 90 Udo L | K 0 NoAssign |
| splash | P 79 Tambrn | K 0 NoAssign |
| pad9 | P 86 Triang | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 11 Bongo Hi | K 0 NoAssign |

No. 24 Zebulon

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 14 SoTight | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 1 Loosy | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 40 BuzRgRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 79 Room2 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 80 Room2Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 82 Room2Flr | K 0 NoAssign |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 29 HHRoKopn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 10 H QOpn13 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 31 H Pdl13 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

Preset Drum Kit List

No. 25 World

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | P 13 Bongo Mu | K 0 NoAssign |
| rim1 | P 80 Timb | K 0 NoAssign |
| pad2 | P 48 Log H | K 0 NoAssign |
| rim2 | P 39 EthWB | K 0 NoAssign |
| pad3 | P 29 CongaO | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 11 Bongo Hi | K 0 NoAssign |
| pad4 | P 29 CongaO | K 0 NoAssign |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | P 29 CongaO | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 48 Log H | K 0 NoAssign |
| pad6 | P 80 Timb | K 0 NoAssign |
| rim6 | P 80 Timb | K 0 NoAssign |
| pad7 | P 25 CongaH | K 0 NoAssign |
| rim7 | P 82 TimbL | K 0 NoAssign |
| open | P 25 CongaH | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | P 30 CongaS | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | P 30 CongaS | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | P 11 Bongo Hi | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 24 CongaG | K 0 NoAssign |

No. 26 Reggae

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 7 BD DRY 4 | K 0 NoAssign |
| rim1 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 33 12Soprno | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 110 S SStck2 | K 0 NoAssign |
| pad3 | P 81 TimbH | K 0 NoAssign |
| rim3 | C 38 ChinaHi | K 0 NoAssign |
| pad4 | P 82 TimbL | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 19 Clvs | K 0 NoAssign |
| pad5 | t 32 E Tom5 | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 90 Udo L | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 41 C Splsh1 | K 0 NoAssign |
| open | H 10 H QOPn13 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 26 H OpnLX1 | K 0 NoAssign |
| close | H 2 H Cls13 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 34 H PdlImu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 31 H Pdl13 | K 0 NoAssign |
| splash | H 47 H Splsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 26 CongaM | K 0 NoAssign |

No. 27 Tabla

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | P 90 Udo L | K 0 NoAssign |
| rim1 | P 2 AgogoH1 | K 0 NoAssign |
| pad2 | P 68 TablaM | K 0 NoAssign |
| rim2 | P 26 CongaM | K 0 NoAssign |
| pad3 | P 69 TablaN | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 62 Tabla B | K 0 NoAssign |
| pad4 | P 70 TablaO | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 63 Tabla BL | K 0 NoAssign |
| pad5 | P 67 TablaH | K 0 NoAssign |
| rim5 | P 65 Tabla BV | K 0 NoAssign |
| pad6 | P 66 Tabla OV | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad7 | P 89 Udo H | K 0 NoAssign |
| rim7 | P 88 Udo F | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| open | P 29 CongaO | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| close | P 30 CongaS | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 1 H Cls01 | K 0 NoAssign |
| footClose | P 46 JingBell | K 0 NoAssign |
| splash | H 46 H SplNB | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 3 AgogoH2 | K 0 NoAssign |

No. 28 Cocktail

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | T 32 TOMntrIM | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 31 MickCJ8S | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 74 TrashRIM | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 19 Jazz Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | P 81 TimbH | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 19 Jazz Hi | K 0 NoAssign |
| rim4 | P 81 TimbH | K 0 NoAssign |
| pad5 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |
| rim5 | C 39 MinChina | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 41 C Splsh1 | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 9 PaperThn | K 0 NoAssign |
| open | H 27 H OpnMU | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 8 H ClsTc3 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlImu | K 0 NoAssign |
| splash | P 79 Tambrn | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 29 JamKit99

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 17 Sub2 | k 30 MtlPoint |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 18 Tosh Sn | k 30 MtlPoint |
| rim2 | e 54 DUCKSTER | K 0 NoAssign |
| pad3 | e 41 D&FRAG11 | K 0 NoAssign |
| rim3 | t 28 AnaIndsM | K 0 NoAssign |
| pad4 | e 65 RADAMACU | K 0 NoAssign |
| rim4 | t 27 AnaIndsH | K 0 NoAssign |
| pad5 | e 18 JNGBASS8 | e 30 SEAMNSTR |
| rim5 | t 30 AnaIndsF | K 0 NoAssign |
| pad6 | e 69 WAKX PAD | C 10 ReverseC |
| rim6 | C 45 Ride Anl | K 0 NoAssign |
| pad7 | e 58 GOWAH | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 44 AngCym | K 0 NoAssign |
| open | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 24 H OpnL3 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 32 H PdlDW | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 30 GoezOn!?

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 12 BDDance9 | e 20 BDSUBSNK |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 24 Brsh H | s 18 Dance06 |
| rim2 | s 6 AnalogH1 | K 0 NoAssign |
| pad3 | s 3 AnaHit | e 22 SPIKER |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| rim3 | T 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | H 17 HHbrtcls | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | L 9 SNAPLOOP | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | e 74 Vocal04 | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad7 | e 53 DOPPLER | K 0 NoAssign |
| rim7 | E 33 HandyDad | K 0 NoAssign |
| open | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 24 H OpnL3 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 31 H Pdl13 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | E 13 CBRadi | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 31 InDaHood

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 2 2HedMed2 | K 28 BD ROOM2 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 5 Binky | s 120 Manycure |
| rim2 | S 28 RIMhipop | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 11 Maple10 | K 0 NoAssign |
| pad4 | C 16 RideDark | C 29 Sizzler |
| rim4 | C 6 DeepDRK | C 18 Ride'EM |
| pad5 | T 3 Dry1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 13 Maple14 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 39 MinChina | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad7 | P 41 GONG | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 11 SoftRoll | K 0 NoAssign |
| open | H 24 H OpnL3 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 17 HHbrtcls | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 31 H Pdl13 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 40 Clusher | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 32 GroovKit

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-------------------------|-----------------------|
| pad1 | K 4 BD DRY 1 | K 30 MapleAmb |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 120 Manycure | S 8 MapleV65 |
| rim2 | S 28 RIMhipop | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 1 Dry1 Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 11 Maple10 | K 0 NoAssign |
| pad4 | C 16 RideDark | C 29 Sizzler |
| rim4 | C 8 FastCras | C 38 ChinaHi |
| pad5 | T 3 Dry1 Lo | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 13 Maple14 | K 0 NoAssign |
| pad6 | ● pad song : 90 BsGroov | |
| rim6 | C 33 Bell A | K 0 NoAssign |
| pad7 | ● pad song : 91 D&B07 | |
| rim7 | C 11 SoftRoll | K 0 NoAssign |
| open | H 24 H OpnL3 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| close | H 17 HHbrtcls | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 23 H OpnL2 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 31 H Pdl13 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 40 Clusher | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 33 Bs. @ Base

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-------------------------|-----------------------|
| pad1 | k 32 Walkik | k 18 Sub3 |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 118 Shotgun | e 8 JNGLSN8 |
| rim2 | s 80 S Gate1 | K 0 NoAssign |
| pad3 | ● pad song : 89 HornGrv | |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | L 4 LITELoop | K 0 NoAssign |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | ● pad song : 88 Jko?Naa | |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | e 34 DOOMED | K 0 NoAssign |
| rim6 | e 37 MOSHER | K 0 NoAssign |
| pad7 | e 45 GRONKER | K 0 NoAssign |
| rim7 | e 66 UMK 47 | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlImu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 34 JungleNY

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 10 BDdance5 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | e 82 FRAG05 | K 0 NoAssign |
| rim2 | e 38 D&BFRAG8 | K 0 NoAssign |
| pad3 | e 12 JNGBASS2 | K 0 NoAssign |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | e 81 FRAG11 | K 0 NoAssign |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | e 41 D&FRAG11 | K 0 NoAssign |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 24 RidesizB | K 0 NoAssign |
| rim6 | e 36 TRANQUL | K 0 NoAssign |
| pad7 | e 36 TRANQUL | K 0 NoAssign |
| rim7 | e 36 TRANQUL | K 0 NoAssign |
| open | H 30 HHopen#1 | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 17 HHbrtcls | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 36 H PdTit | K 0 NoAssign |
| splash | H 43 FTsplRK2 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 35 Snapkit

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | e 16 JNGBASS6 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | e 56 PANKY | K 0 NoAssign |
| rim2 | e 84 FRAG20 | K 0 NoAssign |
| pad3 | e 24 PULSAR2 | K 0 NoAssign |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | e 40 WYZOG | K 0 NoAssign |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | L 9 SNAPLOOP | K 0 NoAssign |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | E 44 INDride | K 0 NoAssign |
| rim6 | e 64 RUNNER | K 0 NoAssign |
| pad7 | e 39 PEEPER | K 0 NoAssign |
| rim7 | e 55 TAMTAMY | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| open | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 3 H ClsA1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 36 H PdTit | K 0 NoAssign |
| splash | H 43 FTsplRK2 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 36 JumpBack

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-------------------------|-----------------------|
| pad1 | K 30 MapleAmb | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | e 3 JNGLSN3 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 28 RIMhipop | K 0 NoAssign |
| pad3 | E 80 TungDrum | K 0 NoAssign |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | ● pad song : 83 Photon | |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | ● pad song : 84 Ganoosh | |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | E 45 INDride2 | K 0 NoAssign |
| rim6 | e 42 SCRUNCH | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 4 C CrshAC | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| open | H 29 HHRoKopn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 2 H Cls13 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 36 H PdTit | K 0 NoAssign |
| splash | H 43 FTsplRK2 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 37 MondoKit

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|--------------------------|-----------------------|
| pad1 | K 33 BD MONDO | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | e 5 JNGLSN5 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 118 SnareLes | K 0 NoAssign |
| pad3 | t 8 Ana 2flr | K 0 NoAssign |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | ● pad song : 79 Peaceout | |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | ● pad song : 80 Kinetic | |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 36 RidB Rc | K 0 NoAssign |
| rim6 | e 37 MOSHER | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 5 CrshDRK | K 0 NoAssign |
| rim7 | E 40 INDcrash | K 0 NoAssign |
| open | H 25 H OpnLK | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 7 H ClsTc1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 41 Hpdclcs4 | K 0 NoAssign |
| splash | H 43 FTsplRK2 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 38 Torqkit

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 24 2HeadHi | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | e 48 JNGSN11 | K 0 NoAssign |
| rim2 | e 8 JNGLSN8 | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 19 Jazz Hi | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|--------------------------|--------------|
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | ● pad song : 85 Babaj | |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | ● pad song : 86 NxtGene. | |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 18 Ride'EM | K 0 NoAssign |
| rim6 | e 59 DEEPDIVE | K 0 NoAssign |
| pad7 | P 21 Conga | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 40 Clusher | K 0 NoAssign |
| open | H 50 H OpnAn | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 3 H ClsA1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 36 H PdTit | K 0 NoAssign |
| splash | H 43 FTsplRK2 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 38 Mystery

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|--------------------------|-----------------------|
| pad1 | k 24 BDNIN1 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | e 76 FRAG14 | e 82 FRAG05 |
| rim2 | e 1 JNGLSN1 | K 0 NoAssign |
| pad3 | ● pad song : 93 Suspens2 | |
| rim3 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad4 | ● pad song : 95 0 | |
| rim4 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad5 | ● pad song : 94 Suspens3 | |
| rim5 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | C 37 China |
| rim7 | C 1 CrashB | C 37 China |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlImu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | e 46 SEMILOOP | K 0 NoAssign |

No. 40 GM std 1

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 17 BDafatty1 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 1 Loosy | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 7 DRY GM4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 7 DRY GM4 | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 9 DRY GM2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 9 DRY GM2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlImu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

Preset Drum Kit List

No. 41 GM std 2

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 19 MapleA20 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 98 Steel65 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 91 OpnRimC | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 6 DRY GM5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 7 DRY GM4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 7 DRY GM4 | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 9 DRY GM2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 9 DRY GM2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 42 GM room

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 34 BDbsc2 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 1 Loosy | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 52 Room 5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 52 Room 5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 53 Room 4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 53 Room 4 | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 55 Room 2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 55 Room 2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 43 GM rock

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 22 Bdvman | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 97 Brass55 | S 47 RIMnatrl |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 58 Rock 5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 58 Rock 5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 59 Rock 4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 59 Rock 4 | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 61 Rock 2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 61 Rock 2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 44 GM elec.

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 42 BD GateM | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 104 Gate | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | t 32 E Tom5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | t 32 E Tom5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | t 33 E Tom4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | t 33 E Tom4 | K 0 NoAssign |
| pad5 | t 35 E Tom2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | t 35 E Tom2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 45 GM anal.

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | k 1 AnaQuick | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 13 Dance | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | t 10 AnlgTom5 | K 0 NoAssign |
| rim3 | t 10 AnlgTom5 | K 0 NoAssign |
| pad4 | t 11 AnlgTom4 | K 0 NoAssign |
| rim4 | t 11 AnlgTom4 | K 0 NoAssign |
| pad5 | t 13 AnlgTom2 | K 0 NoAssign |
| rim5 | t 13 AnlgTom2 | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 44 AngCym | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 49 H OpnAMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 49 H OpnAMu | K 0 NoAssign |
| close | H 3 H ClsA1 | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 3 H ClsA1 | K 0 NoAssign |
| footClose | H 4 H ClsA2 | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 35 CowBAn | K 0 NoAssign |

No. 46 GM jazz

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 2 2HedMed2 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 17 LiteSnr1 | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 19 Jazz Hi | K 0 NoAssign |

| | | |
|-----------|---------------|--------------|
| rim3 | T 19 Jazz Hi | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 20 Jazz Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 20 Jazz Mid | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 22 Jazz Flr | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 22 Jazz Flr | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 47 GM brush

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 2 2HedMed2 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | s 113 BrSwH* | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 23 BrshJzHi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 23 BrshJzHi | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 24 BrshJzMd | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 24 BrshJzMd | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 26 BrshJzFl | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 26 BrshJzFl | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 30 SizzLit | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 19 RideLite | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 3 C Crash | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 1 CrashB | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

No. 48 GM class

| Input Source | Voice-1 Cat./No./Name | Voice-2 Cat./No./Name |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| pad1 | K 7 BD DRY 4 | K 0 NoAssign |
| rim1 | K 0 NoAssign | K 0 NoAssign |
| pad2 | S 85 ParadeS | K 0 NoAssign |
| rim2 | S 79 OpnRim | K 0 NoAssign |
| pad3 | T 15 Lite Hi | K 0 NoAssign |
| rim3 | T 15 Lite Hi | K 0 NoAssign |
| pad4 | T 16 Lite Mid | K 0 NoAssign |
| rim4 | T 16 Lite Mid | K 0 NoAssign |
| pad5 | T 18 Lite Flr | K 0 NoAssign |
| rim5 | T 18 Lite Flr | K 0 NoAssign |
| pad6 | C 48 HCymClS | K 0 NoAssign |
| rim6 | C 47 HCym2 | K 0 NoAssign |
| pad7 | C 50 HCymOpnL | K 0 NoAssign |
| rim7 | C 51 HCymOpnM | K 0 NoAssign |
| open | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| rimOpen | H 18 H OPMu | K 0 NoAssign |
| close | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| rimClose | H 5 H ClsMu | K 0 NoAssign |
| footClose | H 34 H PdlMu | K 0 NoAssign |
| splash | H 48 Hpsplsh1 | K 0 NoAssign |
| pad9 | C 32 RidB Lit | K 0 NoAssign |
| pad10 | P 33 CowB1 | K 0 NoAssign |

Preset Song List

● : Kits used with the pad songs

| Song | | Drum Kit | |
|------|-----------|----------|----------|
| No. | Song Name | No. | Kit Name |
| 1 | Latiniq | 1 | Acoustic |
| 2 | ZEBULON | 24 | Zebulon |
| 3 | JungleNY | 34 | JungleNY |
| 4 | BigDadd | 40 | GM std 1 |
| 5 | Metizo | 40 | GM std 1 |
| 6 | Muses | 40 | GM std 1 |
| 7 | Vee Bop | 10 | BeBop |
| 8 | FeelNite | 41 | GM std 2 |
| 9 | Straight | 40 | GM std 1 |
| 10 | Samba 1 | 40 | GM std 1 |
| 11 | Samba 2 | 40 | GM std 1 |
| 12 | 8beat 1 | 40 | GM std 1 |
| 13 | 8beat 2 | 40 | GM std 1 |
| 14 | 16 beat | 40 | GM std 1 |
| 15 | HdRck 1 | 43 | GM rock |
| 16 | HdRck 2 | 43 | GM rock |
| 17 | HdRck 3 | 43 | GM rock |
| 18 | HdRck 4 | 43 | GM rock |
| 19 | SlowRock | 40 | GM std 1 |
| 20 | Ballad1 | 40 | GM std 1 |
| 21 | Ballad2 | 40 | GM std 1 |
| 22 | Ballad3 | 40 | GM std 1 |
| 23 | Ballad4 | 46 | GM jazz |
| 24 | Ballad5 | 45 | GM anal. |
| 25 | Ballad6 | 40 | GM std 1 |
| 26 | Ballad7 | 45 | GM anal. |
| 27 | Ballad8 | 40 | GM std 1 |
| 28 | RckPop1 | 40 | GM std 1 |
| 29 | RckPop2 | 46 | GM jazz |
| 30 | RckPop3 | 43 | GM rock |
| 31 | RckPop4 | 46 | GM jazz |
| 32 | RckPop5 | 42 | GM room |
| 33 | RckPop6 | 46 | GM jazz |
| 34 | Dance 1 | 17 | Dance 2 |
| 35 | Dance 2 | 45 | GM anal. |

| Song | | Drum Kit | |
|------|-----------|----------|----------|
| No. | Song Name | No. | Kit Name |
| 36 | Dance 3 | 45 | GM anla. |
| 37 | Dance 4 | 44 | GM elec. |
| 38 | Latin 1 | 40 | GM std 1 |
| 39 | Latin 2 | 23 | LatinPer |
| 40 | Latin 3 | 23 | LatinPer |
| 41 | Latin 4 | 40 | GM std 1 |
| 42 | Latin 5 | 40 | GM std 1 |
| 43 | Latin 6 | 40 | GM std 1 |
| 44 | Latin 7 | 40 | GM std 1 |
| 45 | Latin 8 | 46 | GM jazz |
| 46 | Latin 9 | 40 | GM std 1 |
| 47 | Latin10 | 46 | GM jazz |
| 48 | Jazz 1 | 46 | GM jazz |
| 49 | Jazz 2 | 46 | GM jazz |
| 50 | Jazz 3 | 40 | GM std 1 |
| 51 | Jazz 4 | 1 | Acoustic |
| 52 | Jazz 5 | 52 | GM brush |
| 53 | Jazz 6 | 1 | Acoustic |
| 54 | Jazz 7 | 47 | GM brush |
| 55 | R&B 1 | 40 | GM std 1 |
| 56 | R&B 2 | 46 | GM jazz |
| 57 | R&B 3 | 42 | GM room |
| 58 | R&B 4 | 44 | GM elec. |
| 59 | R&B 5 | 46 | GM jazz |
| 60 | R&B 6 | 46 | GM jazz |
| 61 | R&B 7 | 40 | GM std 1 |
| 62 | R'n'R 1 | 40 | GM std 1 |
| 63 | R'n'R 2 | 40 | GM std 1 |
| 64 | Funk 1 | 40 | GM std 1 |
| 65 | Funk 2 | 40 | GM std 1 |
| 66 | Funk 3 | 40 | GM std 1 |
| 67 | Funk 4 | 40 | GM std 1 |
| 68 | Funk 5 | 40 | GM std 1 |
| 69 | Reggae1 | 42 | GM room |
| 70 | Reggae2 | 45 | GM anal. |

| Song | | Drum Kit | |
|------|-----------|----------|------------|
| No. | Song Name | No. | Kit Name |
| 71 | World 1 | 42 | GM room |
| 72 | World 2 | 40 | GM std 1 |
| 73 | Shuffle1 | 40 | GM std 1 |
| 74 | Shuffle2 | 40 | GM std 1 |
| 75 | Fusion 1 | 40 | GM std 1 |
| 76 | Fusion 2 | 40 | GM std 1 |
| 77 | ShamanX | 37 | MondoKit ● |
| 78 | Stepoff | 37 | MondoKit ● |
| 79 | TriTown | 37 | MondoKit ● |
| 80 | Peaceout | 37 | MondoKit ● |
| 81 | Kinetic | 36 | JumpBack ● |
| 82 | Thwak! | 36 | JumpBack ● |
| 83 | Pulsar | 36 | JumpBack ● |
| 84 | Photon | 36 | JumpBack ● |
| 85 | Ganoosh | 38 | TorqKit ● |
| 86 | Babaj | 38 | TorqKit ● |
| 87 | NxtGene. | 31 | InDaHood |
| 88 | PadBass | 33 | Bs.@Base ● |
| 89 | Jko?Naa | 33 | Bs.@Base ● |
| 90 | HornGrv | 32 | GroovKit ● |
| 91 | BsGroov | 32 | GroovKit ● |
| 92 | D&B07 | 39 | Mystery ● |
| 93 | Suspens1 | 39 | Mystery ● |
| 94 | Suspens2 | 39 | Mystery ● |
| 95 | Suspens3 | 39 | Mystery ● |

Trigger Setup List

| No. | Name | Description |
|-----|----------|---|
| 1 | Medium | Normal Setting |
| 2 | Dynamic | Wide Dynamic Range however, sensitive to vibration. |
| 3 | Easy | Averages irregular trigger levels, produces smoother sound |
| 4 | HH->BD | A hi-hat controller connected to the trigger input jack "1 KICK" can be used as a kick pedal. |
| 5 | DT10/20 | Use with DT10/20 drum triggers attached to acoustic drums. |
| 6 | LatinSet | Setting for Latin Set |
| 7 | Exp Set | Setting for Expansion Set |

MIDI Data Format

1. Channel Message

When the [2-2. Channel 10 Program Change/Channel Event Receive] (P. 30) in the utility mode is set to "10=off", the DTXPRESS will not receive channel message for MIDI channel 10.

1.1 Key On Key Off

Sends and receives data.

Receive note range: C-2 to G8

Velocity range: 1 to 127 (note on only)

1.2 Control Change

All control change data for sequencer functions can be received and transmitted. The following lists the tone generator functions and drum trigger functions.

1.2.1 bank select MSB-0

Sends and receives data.

data=0:normal voice

data=127:drum voice

The data will not be processed unless program change data is received.

1.2.2 modulation (No. 1)

Receives only.

1.2.3 foot controller (No. 4)

Sends and receives data.

1.2.3 data entry (No. 6)

Receives only. Used to specify RPN data.

1.2.5 main volume (No. 7)

Sends and receives data.

1.2.6 pan (No. 10)

Sends and receives data.

0 is the far left of a stereo image and 127 is the far right of a stereo image.

1.2.7 expression (No. 11)

Receives only.

1.2.8 hold1 (No. 64)

Receives only.

1.2.9 harmonic content (No. 71)

Receives only.

1.2.10 release time (No. 72)

Receives only.

1.2.11 attack time (No. 73)

Receives only.

1.2.12 brightness (No. 74)

Receives only.

1.2.13 portamento control (No. 84)

Receives only.

1.2.14 effect 1 depth (No. 91)

Receives only. Only effects the reverb send level.

1.2.15 data increment/decrement (No. 100/101)

Receives only.

1.2.16 RPN

00/00 pitch bend sensitivity: Receive only.

00/01 fine tuning: Receive only.

00/02 coarse tuning: Receive only.

7F/7F NULL: Receive only.

1.3 Channel Mode Message

All channel mode messages are received only.

1.3.1 all sound off (No. 120)

Mutes all the sounds currently playing through the specified channel.

1.3.2 reset all controllers (No. 121)

Sets the following controller values back to its initial value:

pitch bend, modulation, expression, hold1, portamento control,

RPN number

1.3.3 all note off (No. 123)

Turns off all the notes of the specified channel currently on.

They will however, not be muted unless "hold 1" is turned off.

1.3.4 omni off (No. 124)

Executes the same process as "all note off".

1.3.5 omni on (No. 125)

Executes the same process as "all note off".

1.3.6 mono (No. 126)

Executes the same process as "all sound off".

1.3.7 poly (No. 127)

Executes the same process as "all sound off".

1.4 Program Change

When the [2-3. Receive Program Change/System Exclusive Messages] (P. 30) in the utility mode is set to "PC=off", the DTXPRESS will not receive program change data.

When the [2-2. Channel 10 Program Change/Channel Event Receive] (P. 30) in the utility mode is set to "10PC=off", the DTXPRESS will not receive MIDI channel 10 program change data.

1.5 Pitch Bend

Sends and receives data.

1.6 Channel Aftertouch

Does not send or receive data.

1.7 Polyphonic Aftertouch

Does not send or receive data.

2. System Exclusive Message

When the [2-3. Receive Program Change/System Exclusive Messages] (P. 30) in the utility mode is set to "SySex=off", the DTXPRESS will not receive system exclusive messages.

The DTXPRESS will not receive system exclusive messages that do not match the device number set in the "DevNo=" of the [2-6. Device Number, Local Control] (P. 31) in the utility mode.

2.1 Parameter Change

2.1.1 GM system ON

F0 7E 7F 09 01 F7

Sets all the data except the MIDI master tuning data to its initial value.
Sends and receives data.

2.1.2 XG system ON

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7

"n" stands for device number.
Executes the same process as GM system ON.
Receives only.

2.1.3 identify request

F0 7E 0n 06 01 F7

"n" stands for device number.
After receiving, the identify reply is transmitted.
Receives only.

2.1.4 MIDI master volume

F0 7F 7F 04 01 XX mm F7

Ignores "XX". "mm" is the volume.
Receives only.

2.1.5 MIDI master tune

F0 43 1n 27 30 00 00 mm ll cc F7

"n" stands for device number.
The values of "mm(MSnibble)" and "ll(LSnibble)"—128 is used for 1 cent unit when tuning.
Receives only.

2.2 Bulk Dump

Sends and receives data. All the data except the system data is converted into 1 or 2 byte ASCII characters and transmitted.

• DTXPRESS bulk dump common message.

F0 43 7D Xn ss ss 44 54 58 4C("DTXL") tt tt tt ii ii jj jj dataBytes csum F7

tt tt tt tt This displays the ID of the bulk type. 4 characters of ASCII code.

ss ss data bytes (from model ID to data) MS7bit, LS7bit

ii ii data packet index number MS7bit, LS7bit
If the data size exceeds 4096, the total is divided into F0-F7 packets, the packet index number will start at 00 01 (0001) increasing by 1 for each successive packet. The last packet is 7F 7F (3FFF).
When the data size is less than 4096, it will be 00 00 (0000).

jj jj object number MS7bit, LS7bit
Object number. In the DTXPRESS system only 1 article exists, that will become 7F 7F (3FFF).

csum indicates the 7bit of the 2's complement of the sum of the data from the model ID (ss ss) to data Bytes.

2.2.1 system

F0 43 7D 0n ss ss 44 54 58 4C("DTXL") 53 59 53 54("SYST") 00 00 7F 7F data csum F7

2.2.2 map

F0 43 7D 0n ss ss 44 54 58 4C("DTXL") 55 4D 41 50("UMAP") 00 00 7F 7F data csum F7

2.2.3 drumkit

F0 43 7D 0n ss ss 44 54 58 4C("DTXL") 44 4B 49 54("DKIT") 00 00 jj jj data csum F7

jj jj Indicated by MS7bit, LS7bit. This number derived from the user drum kit number by counting from "0". In the case of the edit buffer, it is 7F 7F (3FFF).

2.2.4 trigger

F0 43 7D 0n ss ss 44 54 58 4C("DTXL") 54 52 49 47("TRIG") 00 00 jj jj data csum F7

jj jj The user trigger's number MS7bit, LS7bit.
7F 7F specifies the edit buffer

2.2.5 song

F0 43 7D 0n ss ss 44 54 58 4C("DTXL") 53 4F 4E 47("SONG") ii ii jj jj data2 csum F7

jj jj The user song number's MS7bit, LS7bit.
7F 7F specifies the current song.

data 2 Divides the original data into the 4 bits MSnibble, LSnibble, and converts 1 byte data to 2 bytes.

2.3 Dump Request

Receives only.

Transmits the corresponding bulk dump.

F0 43 7D 2n 44 54 58 4C("DTXL") tt tt tt tt jj jj F7

jj jj object number MS7bit, LS7bit
Object number. In the DTXPRESS system only 1 article exists, that will become 7F 7F (3FFF).
The object number contains the number that specifies the drum kit number, etc.
Only one article exists, system data or edit buffer data, etc., that appoints 7F 7F (3FFF).
However, 7F 7F does not correspond in the case of song data.

3. System common message

3.1 Select a song

f3 nn

"nn" stands for song number.

Receives only.

4. Realtime message

Sends and receives data.

4.1 timing clock

Synchronizes with the timing clock received when the Sync mode in the utility mode's [3-6. Sync Mode] (P. 33) is set to "ext" or "auto".

4.2 start, continue, stop

When the [3-4. MIDI Control] (P. 33) in the utility mode is set to "MIDI Control=off", the DTXPRESS will not receive start, continue and stop.

4.3 active sensing

Once active sensing data has been received, if no MIDI data is subsequently received for longer than an interval of approximately 300 msec, the DTXPRESS will mute all the sounds.

Send the messages within an interval of approximately 300 msec.

| Function ... | Transmitted | Recognized | Remarks |
|---|----------------------------|-------------------------------------|------------------|
| Basic Default Channel Changed | 1 - 16 1 - 16 | 1 - 16 1 - 16 | memorized |
| Mode Default Messages Altered | x x ***** | 3 3 x | |
| Note Number : True voice | 0 - 127 0 - 127 | 0 - 127 0 - 127 | |
| Velocity Note ON Note OFF | o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0 | o v=1-127 x | |
| After Key's Touch Ch's | x x | x x | |
| Pitch Bender | x | o | 7 bit resolution |
| Control Change 0,4,7,10,32 1,6,11,64 71,72,73 74,84,91 100,101 | o x x x x | o o o o o | |
| Prog Change : True # | o 0 - 127 ***** | o 0 - 127 | |
| System Exclusive | o | o | |
| System : Song Pos. : Song Sel. Common : Tune | x x x | x o x | |
| System :Clock Real Time :Commands | o o | o o | |
| Aux :All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset | x x o x o x | o o o o(123-127) o x | |
| | | | |

DRUMKIT BLANK CHART

| Drumkit Name _____ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|-----------|--------|----------|--------|--------|-------------------|-------|--------|----------|---------|-----------|-----------|----------|-----------|------------|-----------|--------|----------|----------|-------------|-----------|------------|--|
| Rev Type | | | Rev Time | | | Rev Master Return | | | Volume | | | Tempo Sel | | | | | | | | | | | |
| Category | Voice No. | Volume | Pan | Tune C | Tune F | Layer Balance | Decay | Filter | Note No. | Channel | Gate Time | X Fade | Rev Send | Alt Group | Key Assign | Hold Mode | Keyoff | Function | Song No. | Song Repeat | Song Mode | Rim to Pad | |
| pad1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rim7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| open | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rimOpen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| close | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| rimClose | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| footClose | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| splash | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| pad10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

TRIGGER SETUP BLANK CHART

Setup Name _____

| | Inc | Dec | Input Exong |
|-------|-----|-----|-------------|
| IN 1 | | | |
| IN 2 | | | |
| IN 3 | | | |
| IN 4 | | | |
| IN 5 | | | |
| IN 6 | | | |
| IN 7 | | | |
| IN 8 | | | |
| IN 9 | | | |
| IN 10 | | | |

| Type | Gain | Min Vel | VelCurve | SelfRej | Rejection | Spec.Rej In | SPEC.Rej Level |
|-------|------|---------|----------|---------|-----------|-------------|----------------|
| IN 1 | | | | | | | |
| IN 2 | | | | | | | |
| IN 3 | | | | | | | |
| IN 4 | | | | | | | |
| IN 5 | | | | | | | |
| IN 6 | | | | | | | |
| IN 7 | | | | | | | |
| IN 8 | | | | | | | |
| IN 9 | | | | | | | |
| IN 10 | | | | | | | |

| Channel | sw | pc | msb | lsb | vol | pan |
|---------|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |
| 11 | | | | | | |
| 12 | | | | | | |
| 13 | | | | | | |
| 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | |
| 16 | | | | | | |

