

YAMAHA

DTX

DRUM TRIGGER MODULE

Version 2.0

NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING

Uw DTX zal u jaren plezier geven indien u de volgende simpele aanwijzingen opvolgt:

Lokatie

Plaats, om vervorming, verkleuren of ergere schade te voorkomen, dit instrument niet daar waar het bloot gesteld wordt aan de volgende omstandigheden.

Direct zonlicht, bijvoorbeeld vlak bij een raam.

Hoge temperaturen, bijvoorbeeld vlak bij een warmtebron, buiten, of midden op de dag in een auto.

Hoge vochtigheidsgraad.

Veel stof.

Sterke trillingen.

Stroomtoevoer

Gebruik altijd de bijgeleverde Yamaha AC Adaptor (PA-1207, PA-3B of vergelijkbaar) om uw DTX van stroom te voorzien. Andere adaptors kunnen schade aan de DTX veroorzaken. Verzeker u er tevens van dat het voltage van de adaptor overeenstemt met het voltage van de stroomvoorziening.

Zet het apparaat uit (OFF) en trek de stekker van de adaptor uit het stopcontact als u het instrument niet gebruikt. Trek de stekker er ook uit tijdens onweer.

Gebruik niet hetzelfde stopcontact voor de DTX als voor stroomverslindende apparaten als elektrische verwarming of oven. Gebruik ook geen T-plug aangezien deze de kwaliteit van het geluid negatief kan beïnvloeden of zelfs schade kan toebrengen. Schakel de stroom uit voor u aansluitingen maakt of verbreekt.

Schakel alle knoppen van aan te sluiten componenten uit (OFF) voor u audio- en MIDI kabels aansluit of uittrekt, om schade aan het instrument of andere apparaten te voorkomen.

Behandeling en Vervoer

Forceer knoppen, aansluitingen en andere delen van het instrument niet.

Haal kabels eruit door aan de stekker te trekken, niet door aan het koord te trekken. Verwijder alle kabels voordat u het instrument verplaatst.

De DTX laten vallen of blootstellen aan sterke schokken, kan schade veroorzaken. Behandel het instrument voorzichtig.

Schoonmaken

Maak het kabinet en paneel schoon met een zachte, droge doek. Een wat vochtige doek kan gebruikt worden om hardnekkig vuil te verwijderen.

Gebruik geen alcohol, benzine of verdunningsmiddelen om het kabinet of paneel schoon te maken.

Plaats geen objecten van vinyl op het instrument. Vinyl kan blijven plakken en het oppervlak doen verkleuren.

Elektrische Storingen

De DTX bevat digitale elektronica en kan storingen of ruis veroorzaken als het te dicht bij een televisie, radio of soortgelijke apparatuur wordt gezet. Mocht een dergelijk probleem zich voordoen, plaats de DTX dan verder van de bewuste apparatuur af.

Geheugen Backup

De DTX bevat een speciale lang meegaande batterij die de inhoud van het interne RAM geheugen vasthoudt, ook wanneer het apparaat uit (OFF) staat. De backup batterij gaat een aantal jaren mee. Wanneer deze batterij vervangen moet worden, dan zal de boodschap "ERR-Low battery" even in de display verschijnen als u het instrument aanzet. Als dit gebeurt, laat de backup batterij dan door gekwalificeerd Yamaha personeel vervangen.

PROBEER DE BACKUP BATTERIJ NIET ZELF TE VERVANGEN.

Sla belangrijke data uit uw DTX op in een MIDI datarecorder als de Yamaha MDF2 MIDI Data Filer om het voor een lange periode veilig te stellen. Yamaha is niet aansprakelijk voor het verlies van data als gevolg van batterijstoring of onzorgvuldig gebruik van de DTX.

Onderhoud en Modificatie

De DTX bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Het instrument openen en/of knoeien met het interne schakelsysteem kan onherstelbare schade berokkenen en de garantie doen verlopen. Laat alle onderhoud over aan gekwalificeerd Yamaha personeel.

Externe Software

Yamaha is niet verantwoordelijk voor software geproduceerd voor dit instrument door derden. Richt uw commentaar daarop direct aan de fabrikanten of hun distributeurs.

Yamaha kan NIET aansprakelijk worden gesteld voor schade die is veroorzaakt door onzorgvuldig gebruik.

INTRODUCTIE

Welkom bij de Yamaha DRUM TRIGGER MODULE DTX - een TOTAAL NIEUW drum trigger module type met Yamaha's hoge kwaliteit AWM (Advanced Wave Memory - geavanceerd golfgeheugen) toongenerator-systeem en sequencer functies. Het is toegerust met kenmerken en mogelijkheden vereist voor professionele opnamesessies, repetities en optreden. Lees deze handleiding zorgvuldig door en probeer zelf alle gegeven voorbeelden uit om zoveel mogelijk uit uw DTX te halen. Bewaar deze handleiding op een veilige plaats als naslagwerk.

OVER DEZE HANDLEIDING

Deze handleiding bestaat uit twee gedeelten: Om te Beginnen en Kenmerk Referentie.

Om te Beginnen

Dit gedeelte beschrijft de basishandelingen die u nodig heeft om snel een set up op te stellen en te spelen met de DTX. De Inhoudsopgave (pag. 4) of de Index (pag. 140) helpen u woorden, kenmerken en functies te vinden.

In dit gedeelte vind u ook pagina verwijzingen om het opzoeken te vergemakkelijken.

BESCHRIJVINGEN

Om uw aandacht te trekken voor belangrijke informatie, worden de volgende iconen in deze handleiding gebruikt.

N.B. - Dit icoon geeft gedetailleerdere informatie over een kenmerk of functie.

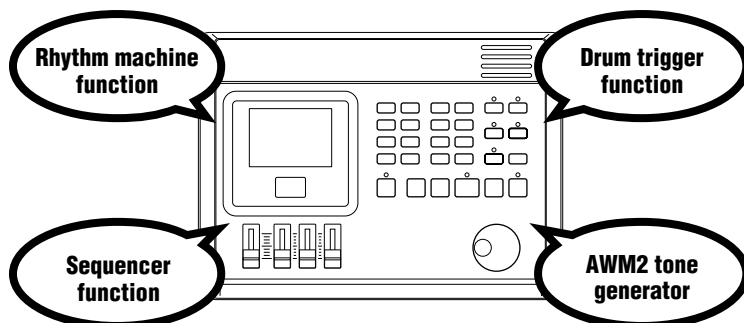
LET OP - Dit icoon waarschuwt u ter voorkoming van mogelijke schade aan hardware, het niet goed functioneren van software of andere problemen die kunnen ontstaan door onzorgvuldige of onjuiste bediening of installatie.

DE INHOUD VAN DIT PAKKET

- De DTX Handleiding voor Gebruikers (dit boek)
- Snelle Gids
- Yamaha AC Power Adaptor PA-1207 of PA-3B

Wat is een DTX?

Afgezien van de conventionele drum trigger functies, is de DTX een multifunctioneel digitaal instrument met een AWM 2 toongenerator die compatibel is met de GM standaard. Het biedt hoge geluidskwaliteit, ritme machine functies met vele ritme stijlen en sequencer functies waarmee u een volledige song kunt creëren. U kunt de DTX bij allerlei gelegenheden gebruiken, zoals bij studioproducties, live optreden en rhythm sessies.



De Belangrijkste Kenmerken van de DTX

- Drum trigger functies waarmee u gedetailleerde wijzigingen kunt geven aan elk van de 12 ingangen voor live optreden en andere doeleinden.
- 32 praktische preset drumkits en een geheugen voor 32 gebruikersdrumkits om uw eigen originele voice-instellingen op te slaan.
- 928 drum voices van hoge kwaliteit en een AWM toongenerator (kan 32 voices tegelijkertijd weergeven) met 128 toetsenbordgeluiden die zich voegen naar de GM System Level 1.
- Edit functies om het effect, het volume en de toonhoogte van iedere drum voice te wijzigen.
- Complete sequencer functies om de ritme- of achtergrondpatronen van uw voorkeur (pattern record) te creëren of op te nemen met een pad of een MIDI toetsenbord. U kunt ook gemakkelijk een volledige song creëren met patronen of preset stijlen (song record).
- 'Ketting'functies om bij live optreden en bij repetities effectief te kunnen bijdragen.
- Grote LCD en LED displays, zendknoppen en een Data Scroll Wiel dat het programmeren makkelijker en sneller maakt.
- 4 volume schuifknoppen om het volume van zowel het hele systeem als ieder ritme- of begeleidingspart te regelen.
- Groove controle functies om het verschil (in percentage: %) in timing of "groove" te controleren.
- Verschillende MIDI functies om het DTX systeem te versterken door het aansluiten naar MIDI apparaten of computers.

Hoe het gebruikt kan worden...

- Als een hoge kwaliteits- drum voice module.
- Om ritme te oefenen door de patronen af te spelen.
- Als een ritme-machine.
- Om bij te dragen aan een solo-optreden met een van te voren gecreëerde begeleiding.
- Als een 16-parts GM toongenerator voor computermuziek en songs te creëren en wijzigen met behulp van patronen of songfuncties.
- ... of voor wat u ook maar wilt! De DTX is een betrouwbare partner voor alle muzikanten.

Inhoud

Knoppen en Functies	6
Opstellen	9

Om te beginnen

Om te Beginnen.....	14
Algehele Structuur en Modes	18
Drum of Percussie Geluiden en Drumkits	18
Patroon en Song	19
Aansturing (Triggering)	20
Modes van de DTX	21
Basishandelingen	22
Een Mode binnengaan	22
Tips over de LCD	25
PAGE [A] en PAGE [V] knoppen	26
[<] [>] Pijl (cursor)knoppen	26
Data Scroll Wiel	27
+1/YES en -1/NO knoppen	27

Kenmerk Referentie

Drum Kit Play Mode	30
De Drum Kit Play Mode binnengaan	30
Een Drumkit Selecteren	30
Drum Kit Trigger Edit Mode	32
De Drum Kit Trigger Edit Mode binnengaan	32
Drum Kit Trigger Edit mode	33
1 Kit Name (drumkit naam)	35
2 PAD Type (pad type)	35
3 Auto Set	36
4 PAD Gain	36
5 LevelRng (level range - niveau bereik)	37
6 VelRange (velocity bereik)	37
7 VelCurve (velocity curve)	38
8 Self Rej (self rejection)	39
9 Reject	39
10 Spec Rej (specific rejection)	40
11 Note= (noot nummer instellingen)	40
12 Note= (gate tijd)	42
13 Note= (MIDI kanaal)	42
14 Key On	43
15 VelXFade (velocity cross fade)	44
16 RIMKeyOn	44
17 RIM Vel (RIM velocity)	45
18 PAD Func (pad functie)	45
19 FS Func (FS functie)	46
20 FS MIDI (FS MIDI kanaal)	47
21 FS HHcls (FS hi hat control functie)	47
22 FC Func (hi hat control functie)	47
23 FC MIDI (hi hat control kanaal)	47
24 FC Sens (hi hat control gevoeligheid)	48
25 HH Ctrl (hi hat control)	48
26 In 9 to 10 (input 9 tot 10)	48
27 In 11 to 12 (input 11 tot 12)	48
28 Copy INP (kopiëer input)	48
29 Copy TRG (kopiëer trigger)	49
30 Edit (edit recall)	49
31 SetChord= (nootnr met een akkoord instellen)	49
Drum Kit Voice Edit Mode	50
De Drum Kit Voice Edit Mode binnengaan	51
Drum Kit Voice Edit Mode	51
1 VCE (voice)	53
2 Volume	53
3 Pan	54
4 Pitch (toonhoogte)	54
5 Rev send (send reverb)	55
6 Modify (modificeer)	55
7 Filter	56
8 Decay	56
9 Key mode	57
10 AlterGrp (alternate group)	57
11 Key Off	58
12 Out Port (uitpoort)	58

13 REV rtn (reverb return)	58
14 REV Type (reverb type)	59
15 REV Time (reverb time)	59
16 PC Ch= (transmit program change)	59
17 BK Ch= (transmit bank select)	60
18 CC Ch= (transmit control change: volume)	60
19 CC Ch= (transmit control change: pan)	61
20 CC Ch= (transmit control change)	61
21 Root Note	62
Chain Play Mode	63
De Chain Play Mode binnengaan	63
Een Chain Selecteren	64
Van Stap Verwisselen	64
Chain Edit Mode	65
De Chain Mode binnengaan	65
Chain Edit Mode	66
1 Name (Chain naam)	67
2 Chain creëren of wijzigen	67
3 Edit recall	68
Store (Opslaan) Mode	69
De Store Mode binnengaan	69
Drum Kit Store Mode	69
Chain Store Mode	69
Procedures voor het Opslaan	70
De Drumkit of Chain kopiëren	70
Pattern Play Mode	71
Het concept "patroon"	71
Patroon Typen	71
Stijl	71
Sectie	71
Gebruikerspatronen	72
De Pattern Play Mode binnengaan	72
Een patroon Selecteren	72
Een patroon Afspelen	74
Volume Aanpassing	75

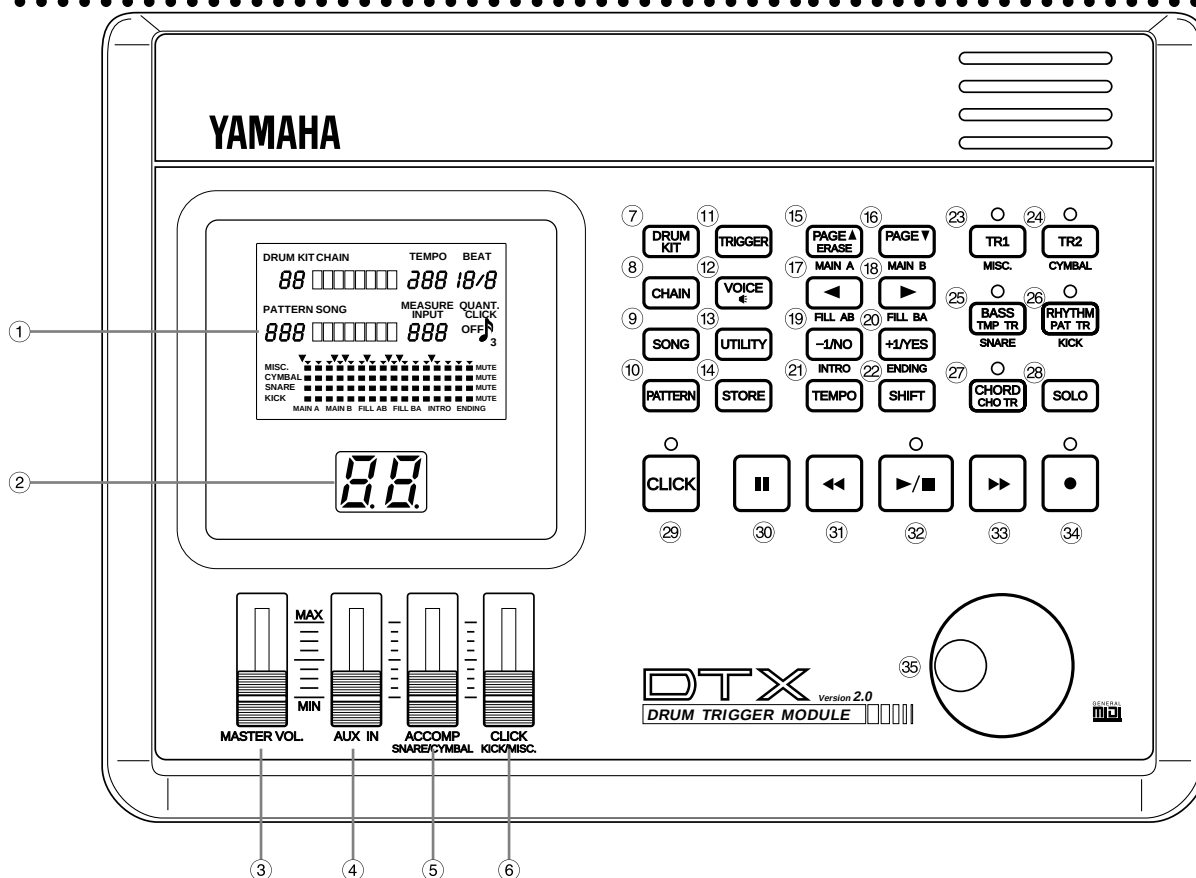
3 ClrTrack (wis track)	109
4 ClrSong (wis song)	109
5 Ch Voice (selecteer voice van ieder kanaal)	110
6 VolCh (kanaalvolume)	110
7 PanCh (kanaalpan)	110
8 Play Mode (speel mode)	110
9 B Lnr TR (bass linear track mode)	111
10 Pat Mute (pattern track mute mode)	111
11 SongName (song titel)	111
Utility Mode	112
De Utility Mode binnengaan	112
Utility Mode	112
1 SYSTEM	114
2 EditMode	114
3 LinkMode	115
4 Lrn Mode (learn mode)	115
5 SldrMode (slider mode - schuifknop mode)	116
6 Bypass	116
7 JumpRcnt (jump to recent page)	116
8 FCoffset	117
9 Ma to Aux (main output naar auxiliary output) ...	117
10 Inc Func (increase functie - toename)	117
11 Dec Func (decrease functie - afname)	117
12 MIDI	117
13DeviceNo (apparaat nummer)	117
14 Receive SysX (ontvang system exclusive data)	117
15 Receive PC (ontvang program change data)	118
16 RecvCh10 All (ontvang kanaalmessage via MIDI data op kanaal 10)	118
17 RecvCh10 PC (ontvang program change via kanaal 10)	118
18 SendHH (verstuur hi hat control change)	118
19 Local Clt (local control)	118
20 Dump Time	119
21 MergeOut	119
22 Dump Out (balk data versturen)	119
23 P/C->KIT (program change tabel)	120
24 EQ (equalizer)	120
25 Lo MI HI (gain)	121
26 Lo Freq (lage frequentie)	121
27 Mid Freq (middenfrequentie)	121
28 Hi Freq (hoge frequentie)	121
29 SEQ (sequencer)	122
30 Click Hi	122
31 Click Mid	122
32 Click Lo	122
33 Click Out	123
34 PlyClick (play click)	123
35 Tempo	123
36 Count	123
37 GrvCheck (groove check)	124
38 Break TB (break top/bottom)	124
39 MIDIctrl (MIDI control)	125
40 SyncMode (synchronisatie mode)	125
41MULTI (multi timbre)	126
42 MastTune (master tune)	126
43 Program	126
44 Volume	127
45 Pan	127
46 Pitch (toonhoogte)	128
47 RevSend (reverb send)	128

Appendix

MIDI	129
MIDI Data Formaat	134
Trouble shooting (in de problemen)	136
Foutmeldingen	138
Specificaties	139
Index	140
Drum Voice Lijst	143
GM Toetsenbord Voice Lijst	147
Drumkit Lijst	148
Preset Stijl Lijst	165
Preset Song Lijst	165
Drum Kit Trigger Edit Parameter (Blank Chart)	166
Drum Kit Voice Edit Parameter (Blank Chart)	166
MIDI Implementation Chart	168

Knoppen en Functies

Boven paneel



①LCD (Liquid Crystal Display) (P.25)

Het grote multifunctionele LCD paneel toont alle meldingen en parameters die nodig zijn om de DTX gemakkelijk en efficiënt te kunnen bedienen. Ieder parameterscherm wordt een display "pagina" genoemd. De verschillende pagina's van iedere mode kunnen gekozen worden met +1/YES en -1/NO knoppen.

Op de pagina's komen knipperende letters, woorden, nummers of symbolen voor die "cursor" of "pijl" genoemd worden. Een "focus gedeelte" verwijst naar de parameter die u aan kunt passen. Gebruik de knoppen om de pijl naar het focus gedeelte te bewegen.

②LED (Light Emitting Diode) Display (P.31)

De grote twee-cijferige LED display toont het geselecteerde drumkitnummer, zodat u ook bij een optreden in slecht verlichte omstandigheden kunt zien of u juist geselecteerd heeft.

③MASTER Volume Schuifknop (P.31)

Deze volume schuif regelt het gehele volume van het geluid van de PHONES jack en de OUTPUT (L/MONO en R) jacks.

④AUX IN Volume Schuifknop (P.11)

Deze regelt het volume van inkomende signalen van de AUX IN jack (CD speler, taperecorder, enz.).

⑤ACCOMP SNARE/CYMBAL Volume Schuif (P.31)

Deze volume schuif regelt het volume van de accompaniment (begeleiding), snare drum of cymbals van een song of patroon.

⑥Click Kick/Misc. Volume Schuifknop (P. 31)

Deze volume schuif regelt het volume van het metronoom click-geluid, kick of andere muziekinstrumenten.

⑦DRUM KIT knop (P. 30)

Druk op deze knop om de DTX in Drum Kit Play mode te zetten.

⑧CHAIN knop (P. 63)

Druk deze knop één keer in om de DTX in Chain mode te zetten. Druk deze knop twee keer in om de DTX in Chain Edit mode te zetten.

⑨SONG knop (P. 72)

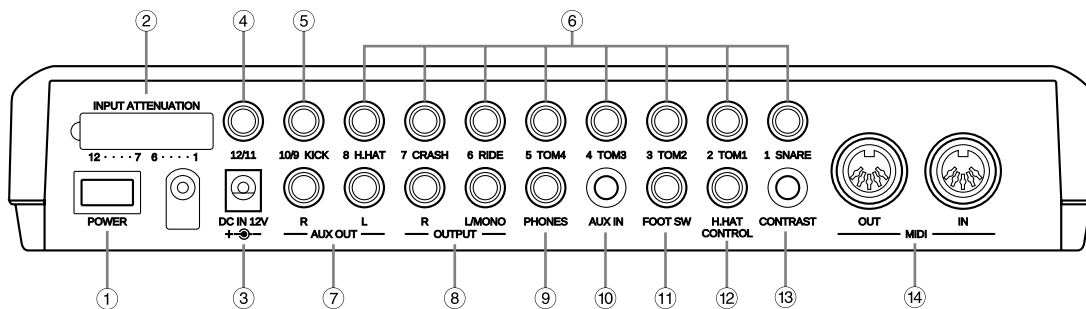
Druk deze knop één keer in om de DTX in Song mode te zetten. Druk deze knop twee keer in om de DTX in Song Job mode te zetten.

⑩Pattern knop (P. 72)

Druk deze knop één keer in om de DTX in Pattern mode te zetten. Druk deze knop twee keer in om de DTX in Pattern Job mode te zetten.

- ⑪ **TRIGGER knop (P. 32)**
Druk op deze knop om de DTX in Drum Trigger Edit mode te zetten.
- ⑫ **VOICE knop (P. 51)**
Druk op deze knop om de DTX in Drum Kit Voice Edit mode te zetten. Met deze knop kunt u ook een voice beluisteren zonder het daadwerkelijk te wijzigen onder het editten ("audition").
- ⑬ **UTILITY knop (P. 112)**
Druk op deze knop om de DTX in Utility mode te zetten.
- ⑭ **STORE knop (P. 69)**
Druk op deze knop om de DTX in Drum Kit Store mode of Chain Store mode te zetten.
- ⑮ **PAGE  ERASE (MAIN A) KNOP (P.26, 73)**
Deze knop selecteert de vorig pagina. Druk, om MAIN A patroon te selecteren gelijktijdig op deze knop en SHIFT als u in Pattern mode zit. Als u in recording mode zit, druk dan op deze knop om data te wissen.
- ⑯ **PAGE  (MAIN B) knop (P. 26, 73)**
Deze knop selecteert de volgende pagina. Druk, om MAIN B patroon te selecteren, deze knop tegelijkertijd met SHIFT in.
- ⑰ ** (FILL AB) knop (P. 26,73)**
Met deze knop kunt u teruggaan naar andere focus gedeeltes op een pagina. Druk deze knop in Pattern mode tegelijkertijd met SHIFT in om FILL AB pattern te selecteren.
- ⑱ ** (FILL AB) knop (P. 26,73)**
Met deze knop kunt u vooruitgaan naar andere focus gedeeltes op een pagina. Druk deze knop in pattern mode tegelijkertijd met SHIFT in om FILL AB Pattern te selecteren.
- ⑲ **-1/NO (INTRO) knop (P, 27, 73)**
Met deze knop verlaagt u de waarde van een parameter. Druk deze knop in Pattern mode tegelijkertijd met SHIFT in om INTRO Pattern te selecteren.
- ⑳ **+1/YES (ENDING) knop (P. 27, 73)**
Met deze knop verhoogt u de waarde van een parameter. Druk deze knop in Pattern mode tegelijkertijd met SHIFT in om ENDING Pattern te selecteren.
- ㉑ **TEMPO knop (P.76)**
Deze knop selecteert direct het TEMPO focus gedeelte.
- ㉒ **SHIFT knop (P. 73, 77)**
Deze knop selecteert een secundaire functie, bijv. een sectie selecteren, een part of een ritme mute'n, door desbetreffende knop tegelijk met deze knop in te drukken.
- ㉓ **TR1 (MISC.) KNOP (P.77)**
Deze knop zet de TR1 (track 1) van een song ON of OFF. Tegelijkertijd ingedrukt met SHIFT, mute het de MISC. (andere instrumenten) part van een ritme.
- ㉔ **TR2 (CYMBAL) knop (P. 77)**
Deze knop zet de TR1 (track 2) van een song ON of OFF. Tegelijkertijd ingedrukt met SHIFT, mute het de CYM (cymbal) part van een ritme.
- ㉕ **BASS TMP TR (SNARE) KNOP (P. 77)**
Deze knop zet de Bass Track of Tempo Track van een song ON of OFF. Tegelijkertijd ingedrukt met SHIFT, mute het de SNARE part van een ritme.
- ㉖ **RHYTHM PAT TR (KICK) KNOP (P. 77)**
Deze knop zet de Rhythm Track of Pattern Track van een song ON of OFF. Tegelijkertijd ingedrukt met SHIFT, mute het de KICK part van een ritme.
- ㉗ **CHORD CHO TR knop (P. 77)**
Deze knop zet de Chord Track van een song ON of OFF.
- ㉘ **SOLO knop (P.78)**
Druk deze knop tegelijk in met de ritme part knoppen om naar de solo van een ritme part te luisteren.
- ㉙ **CLICK knop (P. 76)**
Deze knop zet de metronoom ON of OFF.
- ㉚ **PAUSE knop (P. 74, 95)**
Deze knop zet de song op pauze. De song gaat verder waar het gebleven was als de knop nogmaals wordt ingedrukt.
- ㉛ **REWIND knop (P. 74, 95)**
Deze knop beweegt de lokatie indicator terug per maat. Houdt ingedrukt om snel terug te gaan.
- ㉜ **START/ STOP knop (P 74,95)**
Deze knop start of stopt het afspelen of opnemen.
- ㉝ **RECORD knop (P. 81)**
Deze knop zet de DTX in Record-ready (stand-by) mode.
- ㉞ **Data Scroll Wiel (P. 27)**
Met het Data Scroll Wiel kunt u snel de parameters van het focus gedeelte besturen. Voor nauwkeurige stap-voor-stap aanpassingen kunt u beter de +1/YES en -1/NO knoppen gebruiken.

Achterpaneel



① POWER knop (P. 12)

Zet met deze knop de DTX aan of uit.

② INPUT ATTENUATION knoppen

Deze knoppen passen het input niveau aan als de pads of verschillende output niveaus aangesloten zijn. Het input niveau neemt toe als u de knop naar links draait. Probeer dit als het volume niet op het gespeelde pad reageert of als er dubbele aansturing op één tap voorkomt.

③ DC IN Jack (P. 12)

Aansluiting voor de adaptor (Yamaha PA-1207, PA-3B of vergelijkbaar) bijgeleverd in dit pakket.

NR De Yamaha PA-03 KAN NIET aangesloten worden

④ 12/11 Ingang (P. 9)

Aansluiting voor een extra, los verkrijgbare, pad. Als u de plug van een stereo hoofdtelefoon gebruikt om de DTX op twee pads aan te sluiten, kunnen twee triggers binnenkomen. Als u mono plugs gebruikt, is slechts 11 beschikbaar voor gebruik.

⑤ 10/9 KICK Ingang (P. 9)

Aansluiting voor een extra, los verkrijgbare, pad. Als u de plug van een stereo hoofdtelefoon gebruikt om de DTX op twee pads aan te sluiten, kunnen twee triggers binnenkomen. Als u mono plugs gebruikt, is slechts 9 beschikbaar voor gebruik.

⑥ 1 SNARE tot 8 H.HAT Ingangen

Aansluiting voor stereo hoofdtelefoon voor trigger of switch type pads (Yamaha TP80S of PCY80S). Gebruik een monoplug voor meervoudige trigger input.

NR Een monoplug aansluiten als het apparaat aanstaat kan de fase omdraaien en het zou kunnen dat de knop dan niet werkt. Doe het apparaat uit, sluit de plug nogmaals aan en zet het apparaat weer aan.

⑦ AUX OUT L en R jacks

Met deze aansluiting kunt u specifieke geluiden als kick of snare apart uitzenden. Selecteer Output Poort op de 12e pagina van Drum Kit Edit mode (P. 12) voor het toewijzen van een geluid. Voor een metronoom click zet u de SEQ Click Out op pag. 27 in de Utility mode (P.58).

⑧ OUTPUT L/MONO EN R JACKS (P. 10)

Aansluiting voor externe versterkers of mixers met een mono hoofdtelefoonplug. Sluit op L/MONO aan voor mono weergave en op zowel L/MONO als R voor stereo.

⑨ PHONES jack (P. 9)

Aansluiting voor stereo hoofdtelefoon om de DTX te beluisteren.

⑩ AUX IN jack (P. 11)

Aansluiting om data te ontvangen van een extern audio apparaat met een miniatuur stereo plug. Dit is handig als u meespeelt met een CD of cassette.

⑪ FOOT SW jack (P. 9)

Aansluiting voor een voetpedaal (Yamaha FS50 of FC5). Selecteer de voetpedaalfunctie die u wilt gebruiken van de FS Functie pagina nummer 19 in Drum Kit Trigger Edit mode (P. 46)

⑫ H.HAT CONTROL knop

Aansluiting voor het hi hat voet

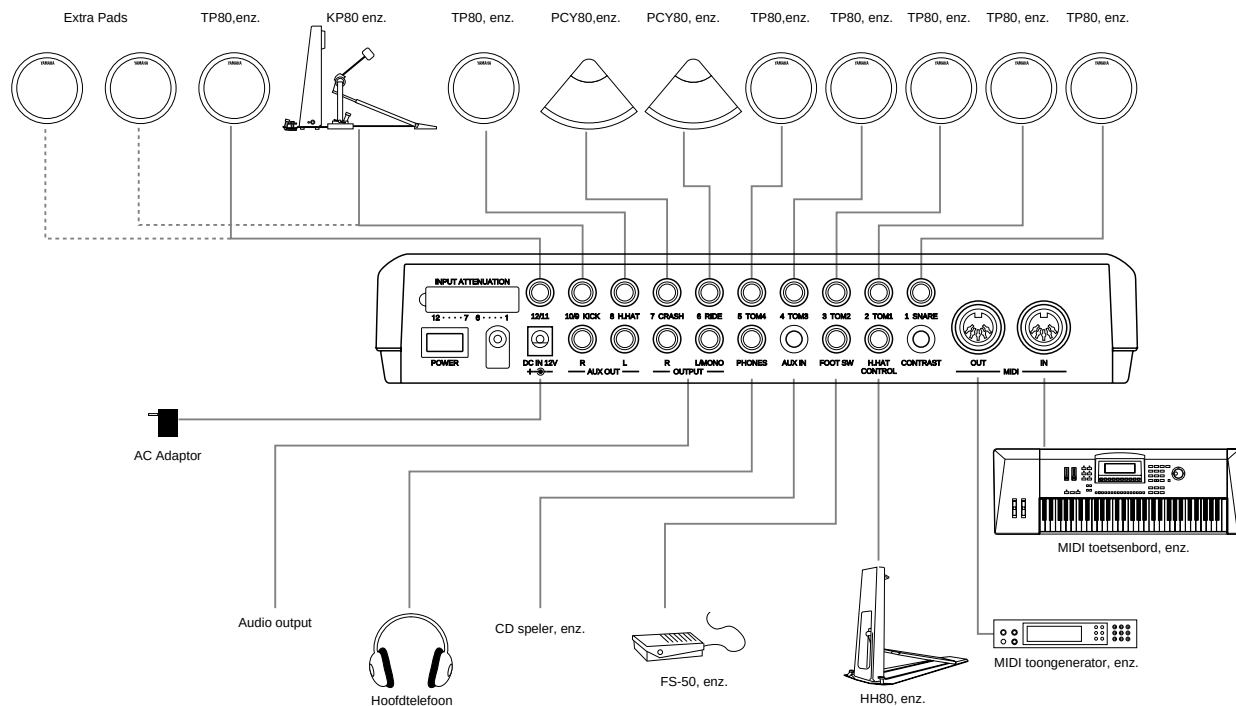
Opstellen

Een opstelling waar alleen pads in voorkomen

Sluit iedere pad op de juiste DTX aansluiting aan zoals hieronder getoond:

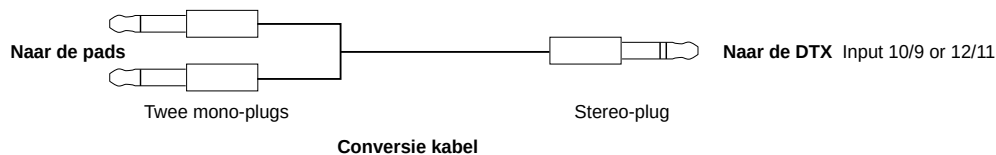
(Deze illustratie geeft een voorbeeld van de pads, triggers en media die op de DTX kunnen worden aangesloten.

Zie pag. 8 voor de typen pads of triggers die in iedere aansluiting kunnen worden geplugd.



NB

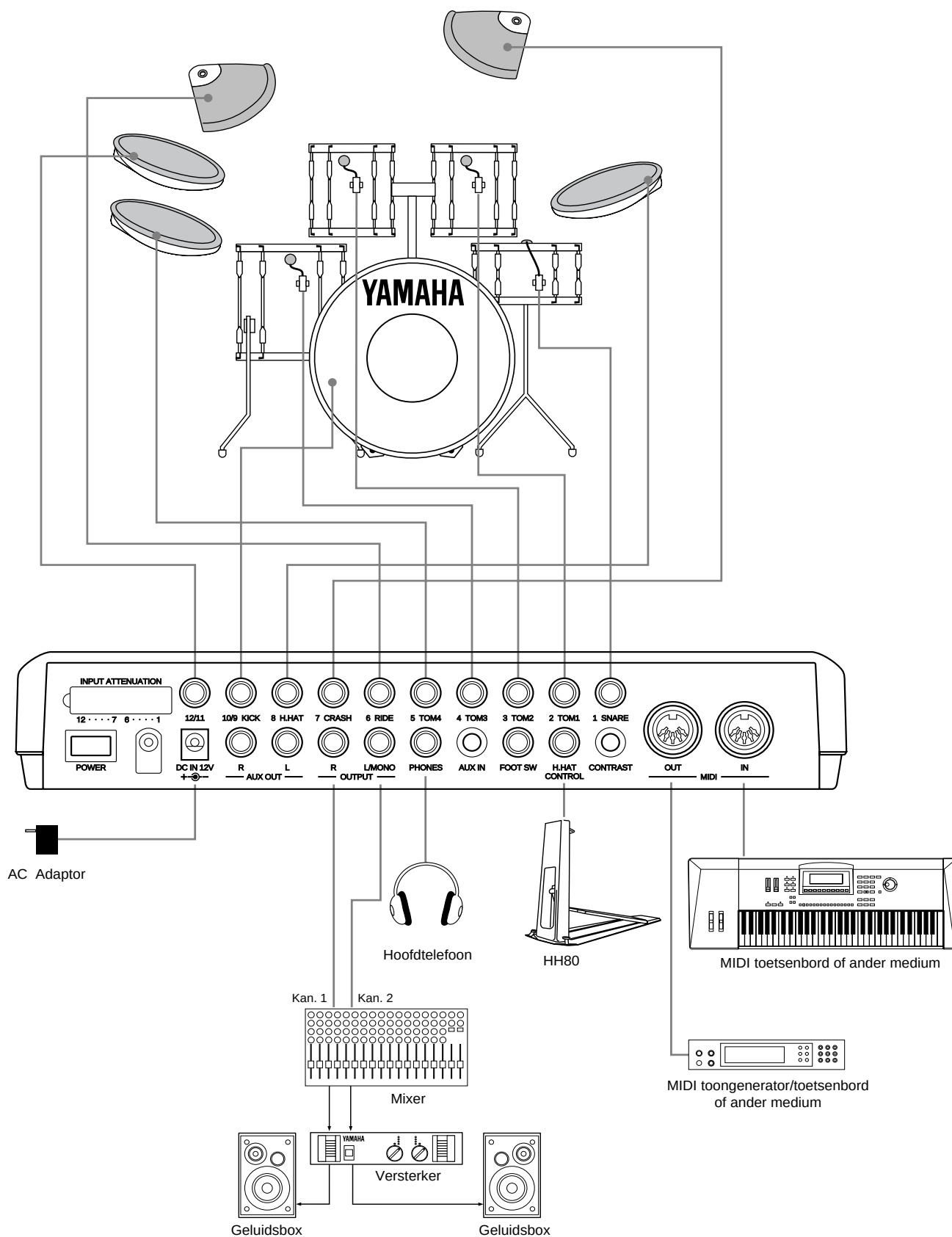
Gebruik een conversie kabel (die een stereoplug in twee mono plugs scheidt) in INPUT 10/9 en 12/11 om een pad toe te voegen, waardoor u twee trigger signalen krijgt. Bij de meeste preset drumkits is een cymbal voice ingesteld op INPUT 10 en een toepasselijke percussie voice voor iedere preset drumkit op INPUT 11 en 12.



Een opstelling met een Akoestische Drumset (5-delig) en 5 Pads

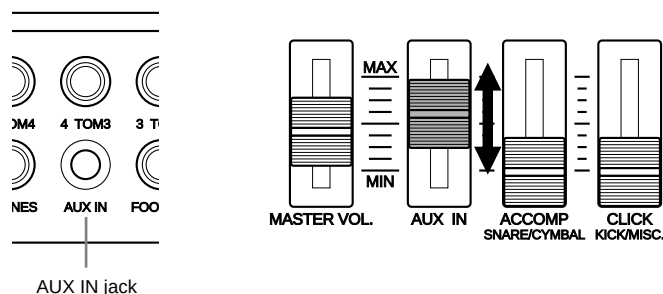
Sluit eerst ieder akoestisch druminstrument aan op een drum trigger pick-up (Yamaha DT10 - niet inbegrepen) (P. 11).

Sluit iedere drum trigger pick-up aan op de juiste jacks, zoals hieronder getoond:



Gebruik van de AUX IN jacks

De AUX IN jack (stereo mini jack) bevindt zich op het achterpaneel. U kunt via deze jack een geluidsbron als CD of cassette-speler aansluiten, mixen met DTX geluiden en het via de uitgangen op het achterpaneel verzenden. Dit is handig wanneer u een ritmeoefent door het spelen van een song, of bij het repeteren c.q. optreden. Het is ook mogelijk om het output volume van de geluidsbron van het externe apparaat onafhankelijk te regelen door de AUX IN volume schuifknop. Daardoor kunt u de balans tussen drumkits van de DTX en het externe geluid aanpassen.



De Drum Trigger Series DT Plaatsen

1 Bass Drum

Plaats de DT10 Sensor (trigger) op het vel van de bass drum, dichtbij de rand van de rim, zonder die te raken.

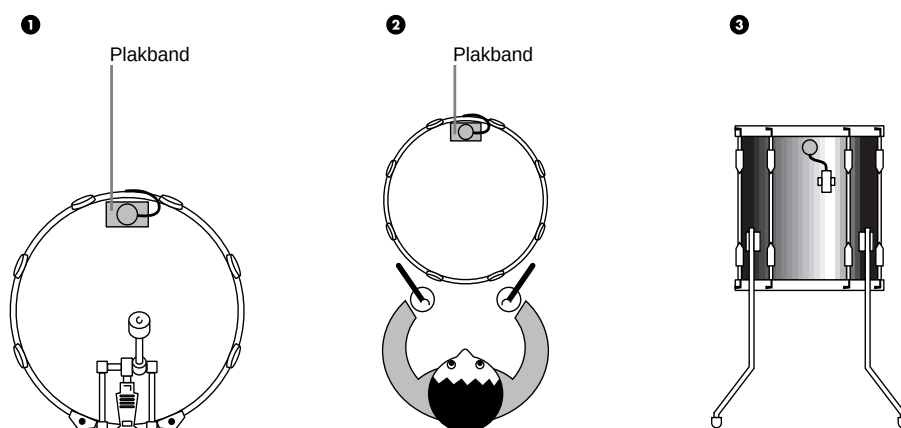
2 Snaar

Plaats de DT10 Sensor (trigger) op het vel van de snaar, dichtbij de rand van de rim zonder die te raken, tegenover de muzikant.

3. Toms

Plaats de DT10 Sensor (trigger) op de klankkast, dichtbij de rand zonder die te raken.

Plaats de triggers ver van andere drums (snaar of toms), hi-hat en bellen.



LET OP

Let er op dat alle audio media zijn aangesloten voor u de desbetreffende apparatuur aanzet.

Drum Triggers verwijderen

Als u het vel wilt verwisselen, verwijder dan eerst de trigger sensor voorzichtig met een scherp voorwerp. Trek niet aan de kabel als u de trigger verwijderd.

ATTENTIE

Verzekert u ervan dat het oppervlak van het vel of de ring waar de trigger is geplaatst goed schoon is. Verwijder vet of vuil eventueel eerst met alcohol.

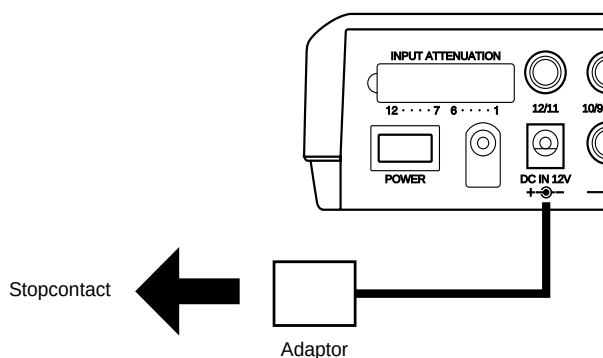
Bescherm de trigger en kabels met plakband (omwikkel en bevestig ze ermee) om zo gebroken triggerkabels door vibraties van de drum te voorkomen.

Onregelmatige vibratie en aanhoudende resonantie van het vel of de ring kan dubbel-triggering veroorzaken. Dit kunt u voorkomen door een mute (bijvoorbeeld de Yamaha Ring Mute) op het vel te plaatsen om zo buitensporige vibratie in de hand te houden.

Als de trigger verwijderd is en u hem opnieuw wilt plaatsen, verwijder dan eerst al het oude en gebruik nieuw plakband. Gebruikt u oud plakband dan kan dat dubbel-triggering veroorzaken of een slecht opname vermogen.

De stroomvoorziening

- 1 Kijk of de POWER knop op OFF staat en sluit de adaptor (bijgevoegd) aan in de DC IN ingang op het achterpaneel van de DTX. Stop de adaptor dan in een stopcontact.



LET OP

Gebruik de PA-1207, PA-3B of vergelijkbare adaptor, bijgevoegd in dit pakket. Het gebruik van een ongeschikte adaptor kan onherstelbare schade aan de DTX of een flinke elektrische schok veroorzaken. Wanneer de DTX voor langere tijd niet gebruikt wordt, haal de adaptor dan uit het stopcontact.

- 2 Kijk of alle apparatuur, zoals de pads, externe apparaten of audiosystemen goed zijn aangesloten en zet dan de POWER knop op het achterpaneel van de DTX op ON. Als het instrument aanstaat dan analyseert de DTX de aansluitingen en optimaliseert de instellingen.



LET OP

MaaK er een gewoonte van om de apparaten in een vaste volgorde aan te zetten: 1) de DTX, 2) de mixers en versterkers, 3) de audio apparatuur om zo schade aan de geluidsboxen te voorkomen. Als u de apparatuur uitschakelt, doe dat dan in omgekeerde volgorde.



Om te Beginnen

Dit hoofdstuk beschrijft de basishandelingen om de DTX te bedienen.
Hierdoor krijgt u een goed beeld van de DTX en leert u de basis te beheersen.

Om te beginnen	(P.14)
Algehele structuur en modes	(P.18)
Basishandelingen	(P.22)



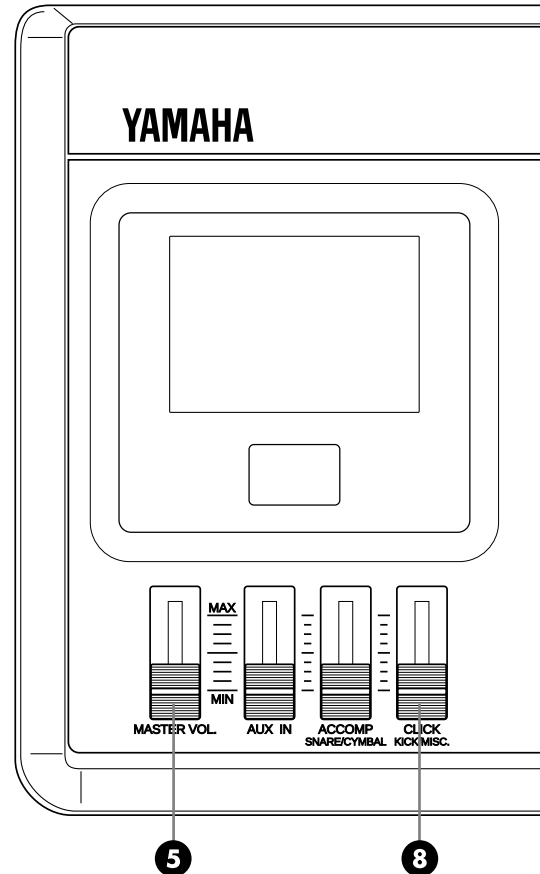
Om te beginnen

Kies een Drumkit en Begin te Spelen!

Uw Yamaha DTX bevat 928 drum- en percussiegeluiden. De drum- en percussiegeluiden vormen tezamen een drumkit (drum voice) en de drumkits worden ingedeeld op muziekstijl. Er zijn 64 drumkits: 32 preset drumkits en 32 gebruikers drumkits waarmee u van verschillende muziekstijlen per performance kunt genieten door een kit te selecteren. U kunt uw eigen drumkit stap voor stap vanaf het begin creëren (gebruikers drum kit).

NB

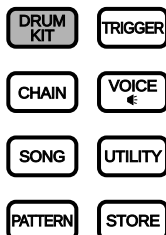
De LCD illustraties in deze handleiding zijn alleen bedoeld als voorbeelden. De display kan veranderen naar gelang handeling, mode, instelling of gebruik.



1 Zet de powerknop op ON.



2 Druk op de DRUM KIT knop om in Drum Kit Play mode te komen.

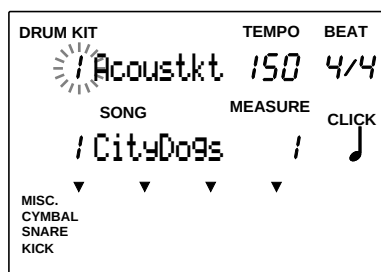


DRUM KIT

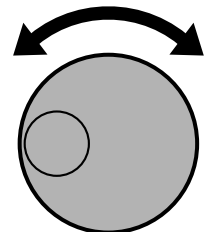
/ Acoustkt

3 Selecteer een drumkit

Druk op de < > pijlknoppen en beweeg de pijl naar het drumkitnummer.

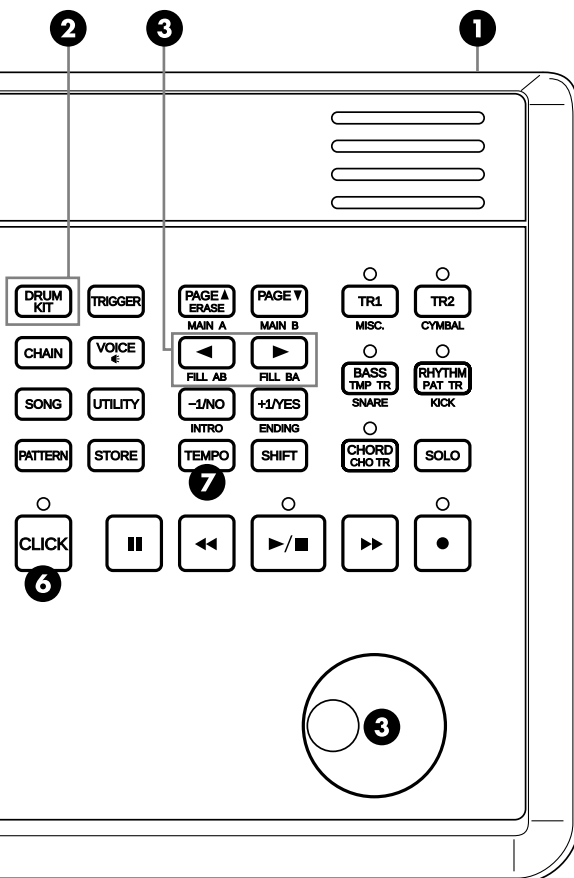


Draai het Data Scroll Wiel om de drumkit te selecteren die u wilt gebruiken.



NB

Het drumkitnummer wordt ook op de LED display getoond. Nr. 1 tot Nr. 32 zijn de gebruikers drumkits; Nr. 33 tot Nr. 64 zijn de preset drumkits. De gebruikers drumkits Nr. 1 tot Nr. 32 bevatten direct bruikbare drumgeluiden.

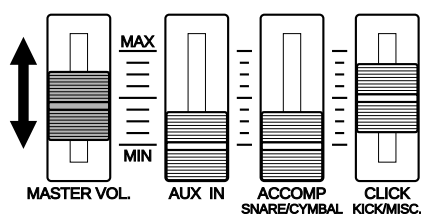


4 Bespeel de pads



5 Pas het volume aan

Gebruik de MASTER volume schuifknop om het volume van de gehele drumkit te regelen.



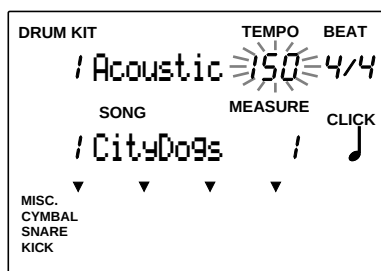
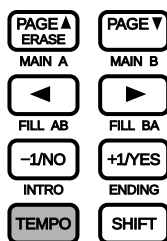
6 Speel met de Click

Druk op de CLICK knop om de metronoom op te starten. Druk nogmaals op de CLICK knop om de metronoom te stoppen.



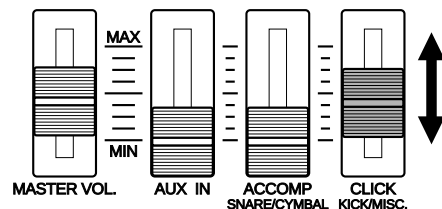
7 Wijzig het tempo van de Click

Druk op de TEMPO knop om de pijl naar TEMPO op de LCD te brengen. Draai het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het click tempo tussen $\text{♩}=30$ tot 299 in te stellen.



8 Wijzig het Volume van de Click

Gebruik de CLICK volume schuifknop om het volume van de metronoom click aan te passen.



NR

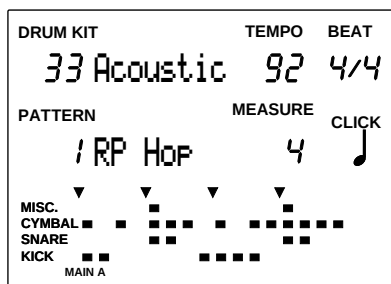
U kunt ook de beat of quantize aanpassen door met de pijl naar BEAT of CLICK focus gedeelte te gaan en daarna te gebruiken van het Data Scroll Wiel of de +1/yes knoppen of -1/NO knoppen.

Speel een Patroon!

Uw Yamaha DTX bevat ritme machine functies die 660 preset patronen bevatten (110 stijlen x 6 secties) en 100 gebruikerspatronen. Een patroon bestaat uit een rhythm part, bass part en chord part. Elke preset stijl bevat 6 secties (MAIN A, MAIN B, FILL AB, INTRO, en ENDING). Probeer de verschillende patronen.

1 Ga naar Pattern Play mode.

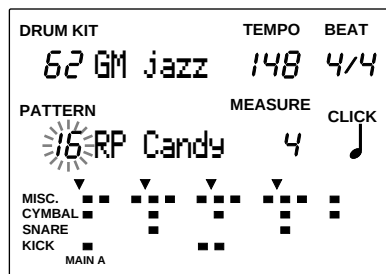
Druk op de PATTERN knop om naar Pattern Play mode te gaan.



NB De Drum Kit Play mode en de Pattern Play mode verschijnen op dezelfde display.

2 Selecteer een stijl of patroon.

Staat de pijl op stijl- of patroonnummer, draai dan het Data Scroll Wiel om het juiste stijl- of patroonnummer te selecteren.

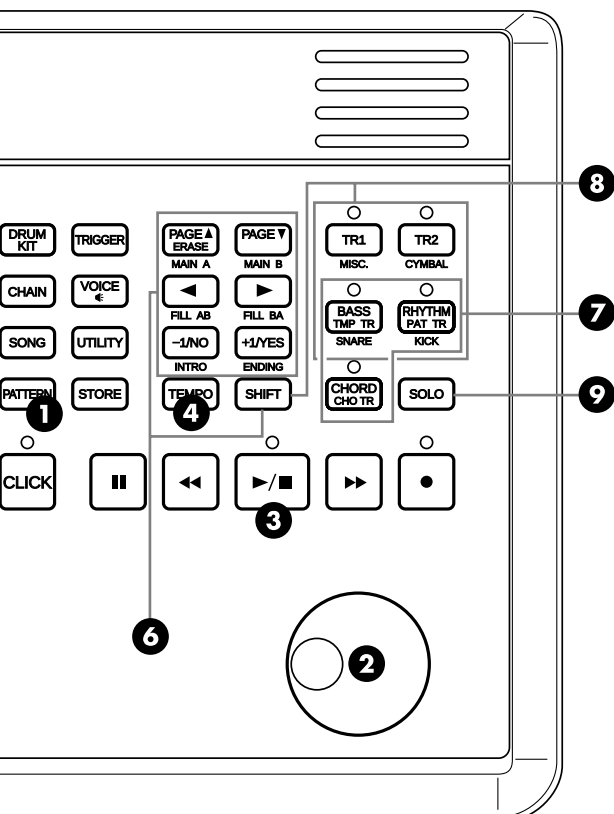


NB De stijl- of patroonnummer focus gedeelte wordt automatisch geselecteerd en knippert als u naar Pattern Play mode gaat.

3 Begin het patroon te spelen.

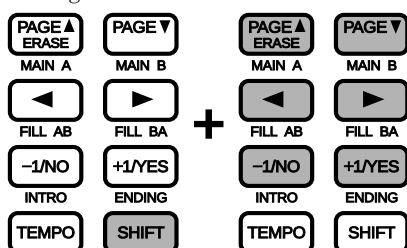
Druk op de START/STOP knop om een patroon af te spelen. U kunt tijdens het afspelen van het patroon, meespelen op de pads.



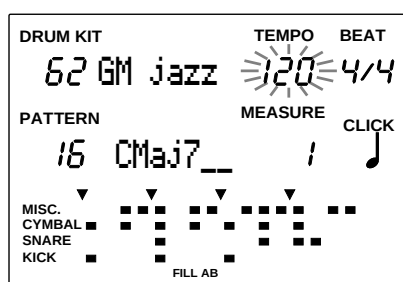


6 Verwisselen van sectie

Druk tegelijkertijd op de MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA, INTRO of ENDING knoppen en de SHIFT om van sectie te wisselen of van huidige geselecteerde stijl. De naam van de huidige geselecteerde sectie wordt op de LCD display onderin getoond.



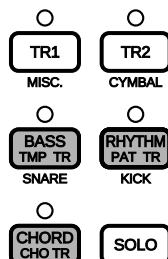
Terwijl u de SHIFT knop ingedrukt houdt ...



NB Iedere stijl heeft 6 secties die een grote gebruiksvariëteit hebben. Zie P.71 voor details.

7 Mute ieder part.

Zet de BASS, CHORD of RHYTHM knoppen ieder apart uit om elk part te mute'n. U kunt bij het oefenen parts mute'n waarvoor het onnodig is. Druk nogmaals op dezelfde knop om mute te annuleren. De LED boven iedere knop brandt als de part aan staat.



8 Mute ieder ritme track.

Het ritme part bestaat



Algehele Structuur en Modes

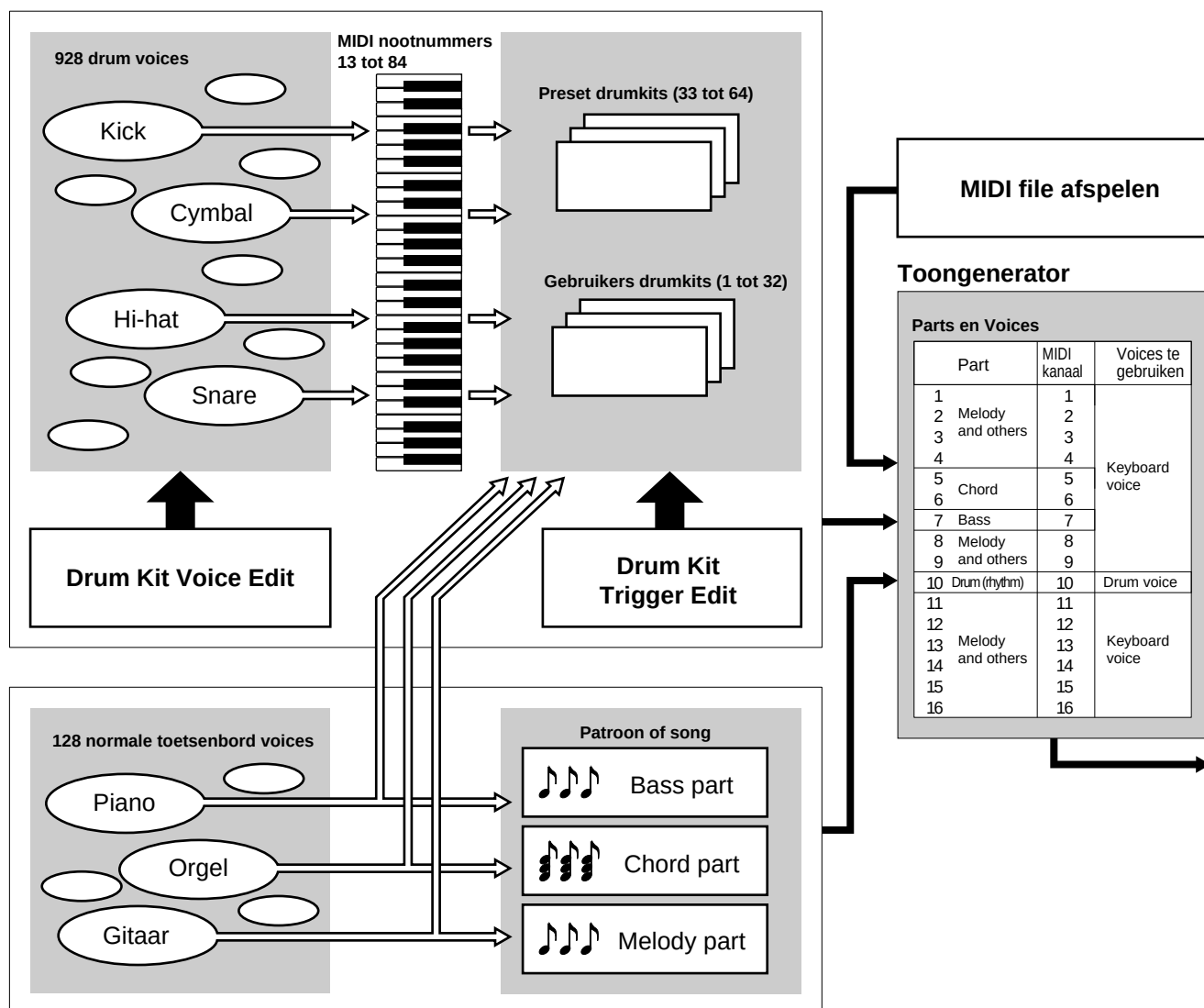
Het volgende beschrijft in detail hoe de DTX werkt.

Drum- of Percussiegeluiden en Drumkits

Uw DTX heeft in totaal 928 drum voices (drum- en percussiegeluiden). De drum- en percussiegeluiden zijn in categorieën ingedeeld en worden “drumkits” genoemd. Drumkits bestaan uit drum voices die opgeslagen zijn corresponderend met MIDI nootnummers (P.41). Er zijn 29 gebruikers drumkits en 32 preset drumkits die regelmatig worden gebruikt, ingedeeld naar muzieksijl. U kunt drum- en percussie geluiden toevoegen om samen te vallen met 32 drumkits. Ieder drum- en percussiegeluid kan op velerlei wijzen gewijzigd worden, zoals de toonhoogte wijzigen, een reverb toevoegen, enz. U kunt met de chain functie drumkits in uw eigen volgorde instellen en ze in die volgorde afspelen. Deze functie is handig bij live optreden.

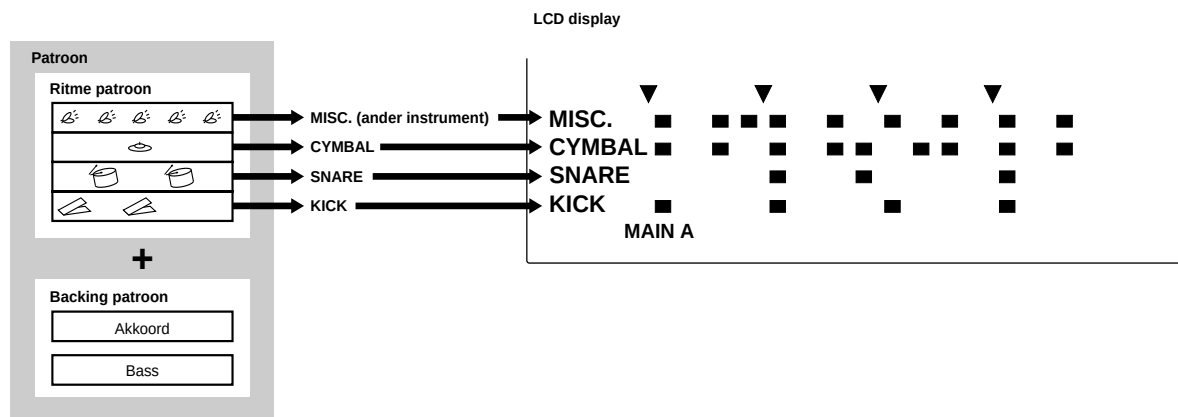
Uw DTX bevat 128 normale toetsenbord voices. Deze voices kunnen bass of akkoord parts toevoegen aan het ritmepatroon. U kunt ook een melodie of obligaatpartij spelen door van part (MIDI kanaal) te wijzigen.

De toongenerator sectie is van GM standaard niveau 1 en kan gebruikt worden om de commercieel verkrijgbare Standard MIDI Files af te spelen via een externe sequencer.



Patroon en Song

Een patroon ("pattern") bestaat uit een ritme track die verscheidene drum voices bevat en een backing track die de akkoorden en bassmelodie bevat voor het begeleiden van het ritme. Het ritme patroon wordt op de LCD display getoond in 4 parts: KICK, SNARE, CYMBAL en MISC. (andere instrumenten), waardoor u visueel de ritmestruktuur kunt controleren.

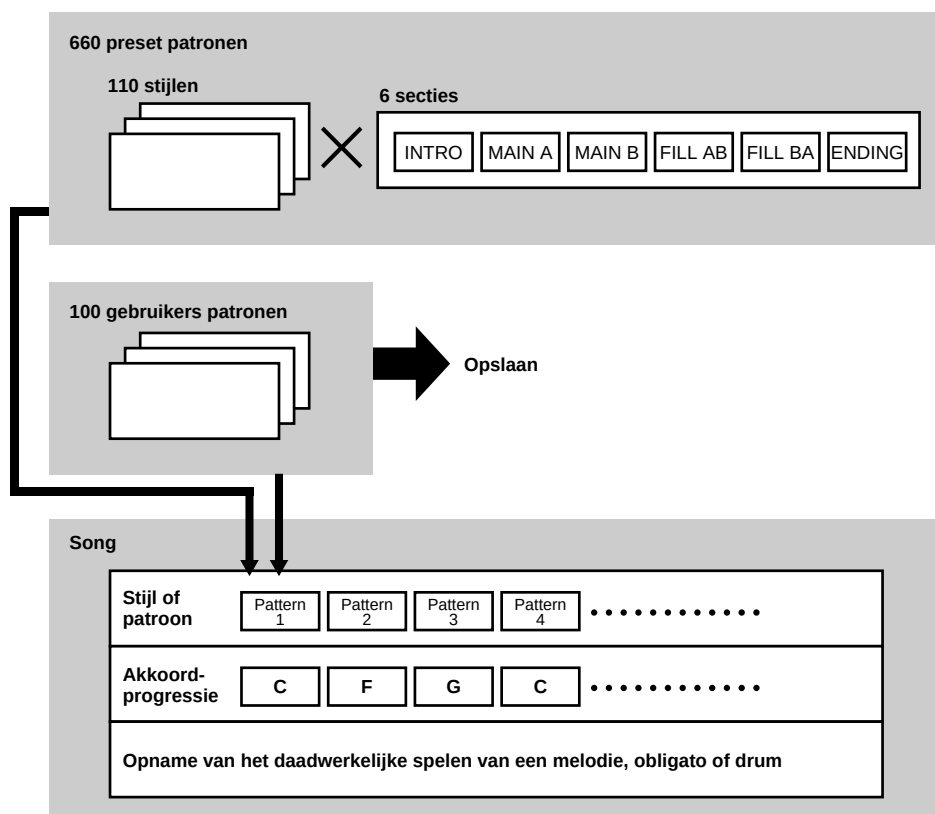


Uw DTX bevat 660 preset patronen (110 stijlen x 6 secties) met passende preset backings. Er kunnen 100 originele gebruikers patronen gecreëerd en opgeslagen worden in de DTX. Op dezelfde wijze als bij de drumkits kunnen patronen ook afgespeeld worden in een bepaalde volgorde met behulp van de chain functie.

Deze patronen, in een bepaalde volgorde gearrangeerd en gecombineerd met een passend akkoordprogressie, creëren een "song". Akkoorden kunnen vastgesteld worden door iedere basisnoot met 25 akkoordtypen te combineren.

Met preset of gebruikers patronen kunnen er maximaal 30 originele songs gecreëerd worden. U kunt ook een melodie, obligato of drum part spelen en dit als song opslaan.

Ook kunt u een drumkit spelen bij een bepaald patroon of song.



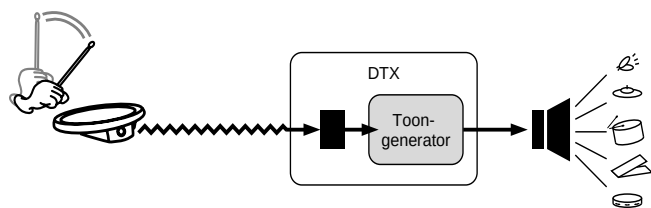
Een Song Creëren

Aan de hand van de volgende stappen kunt u een song creëren.

- 1 Beluister de preset patronen in preset stijl goed en zoek het patroon dat u hebben wilt.
- 2 Als u geen patroon naar uw wens kunt vinden, maak dan uw eigen originele patroon in de volgorde drum, bass en chord en sla het op als gebruikers patroon.
- 3 Plaats het patroon en chord op de backing track van de song in de volgorde van de structuur van de song (P. 99). U kunt ook werken met tempo wijzigingen.
- 4 Beluister de backing track en neem de nodige blazers- en strijkmelodiën op en melodiseer de sequence track (TR1 of TR2) (P. 105)
- 5 Maak de song af door de tonen, het volumebalans en de panpositie van iedere part aan te passen.

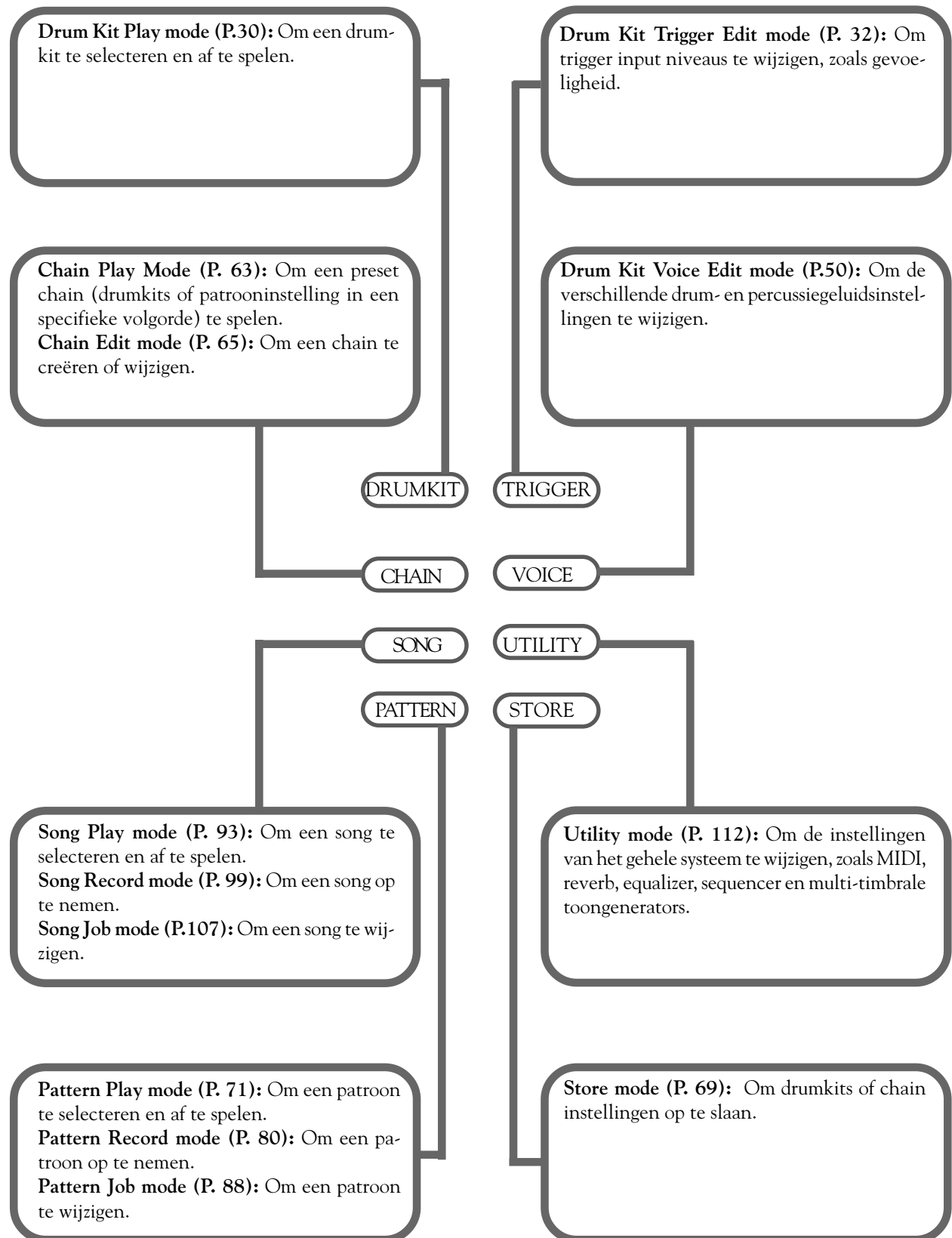
Aansturing (Triggering)

De term aansturing of “triggering” verwijst naar de besturing van een toongenerator vanuit de DTX. De DTX is gemaakt om een trigger signaal te produceren als een pad of een drum met een triggersensor aangesloten op de DTX geslagen wordt. Door 5 soorten voices van uw voorkeur toe te wijzen, kunt u ze in een keer produceren door één enkel signaal van uw drumpad aan te sturen (te “triggeren”). Dit kan voor verschillende effecten gebruikt worden.



Modes van de DTX

Modes refereren naar functies die op efficiënte wijze gegroepeerd zijn. De volgende 8 modes zijn beschikbaar.



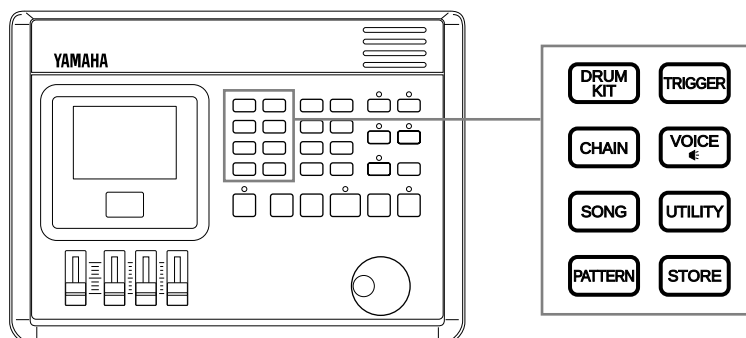


Basishandelingen

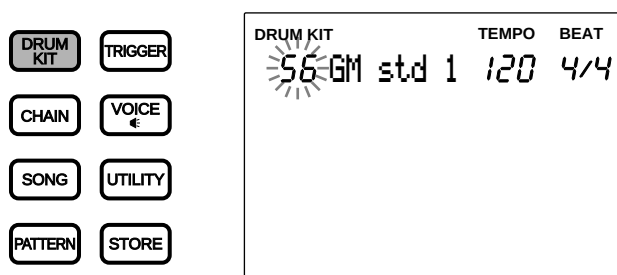
Het volgende beschrijft de basishandelingen.

Een mode binnengaan

Druk de knop van een mode in.



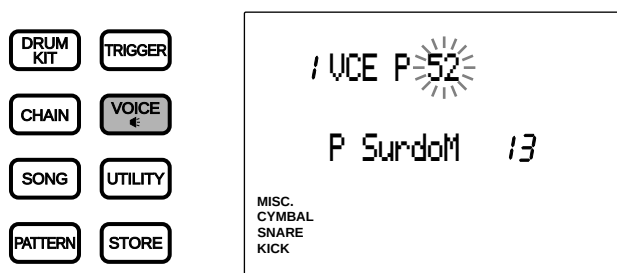
■ Drum Kit Play mode: Druk op de DRUM KIT knop.



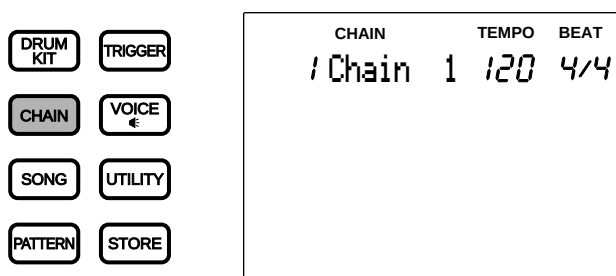
■ Drum Kit Trigger Edit mode: Druk op de TRIGGER knop.



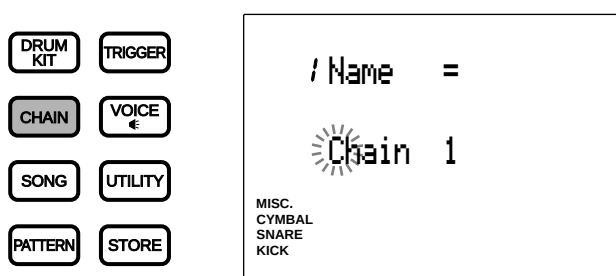
■ Drum Kit Voice Edit mode: Druk op de VOICE knop.



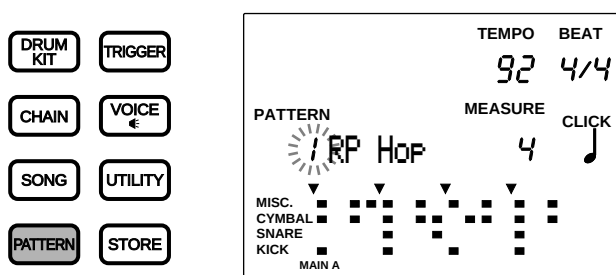
■ **Chain Play mode:** Druk op de CHAIN knop.



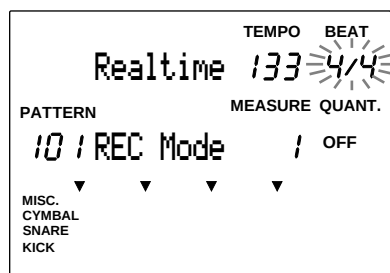
■ **Chain Edit mode:** Druk twee maal op de CHAIN knop of éénmaal wanneer u al in Chain Play mode bent.



■ **Pattern Play mode:** Druk op de PATTERN mode.

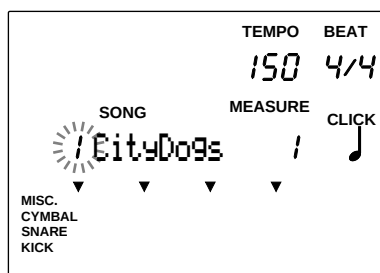
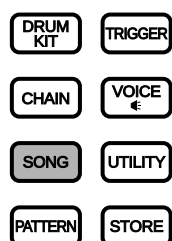


■ **Pattern Record mode:** Om deze mode binnen te gaan moet u verschillende stappen in Pattern Play mode maken. Zie P. 80 voor details.

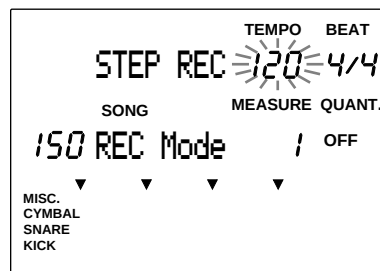


■ **Pattern Job mode:** Druk twee maal op de PATTERN knop of druk éénmaal op de PATTERN knop in Pattern Play mode.

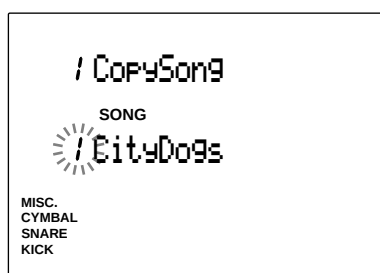
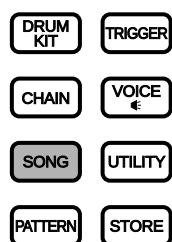
■ **Song Play mode:** Druk op de SONG knop



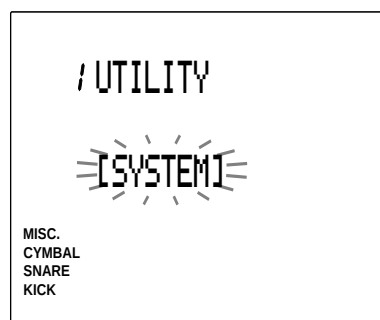
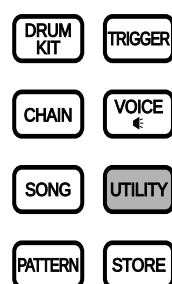
■ **Song Record mode:** U moet verschillende stappen in Song Play mode maken. Zie P. 99 voor details.



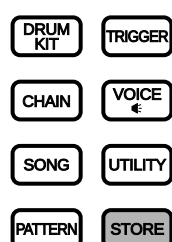
■ **Song Job mode:** Druk twee maal op de SONG knop, of éénmaal in Song Play mode.



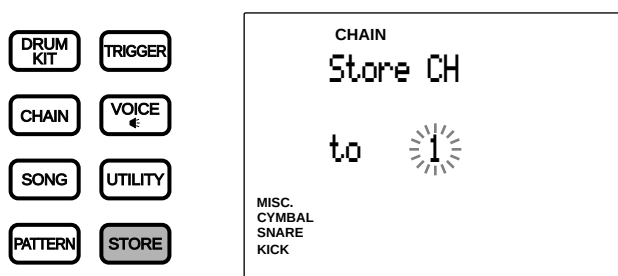
■ **Utility mode:** Druk op de UTILITY knop.



n **Store mode:** Druk op de STORE knop in Drum Kit Play mode, Trigger Edit mode of Voice Edit mode.

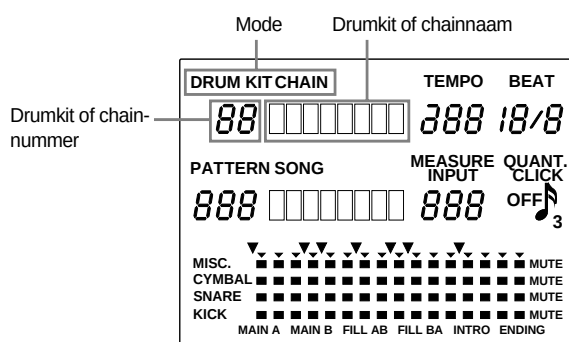


■ **Chain Store mode:** Druk op de STORE knop in Chain Play mode, Chain mode of Edit mode.

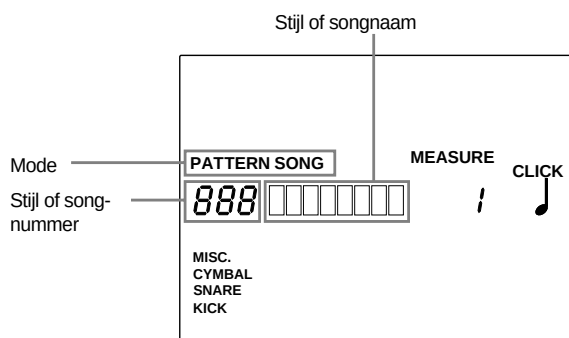


Tips over de LCD

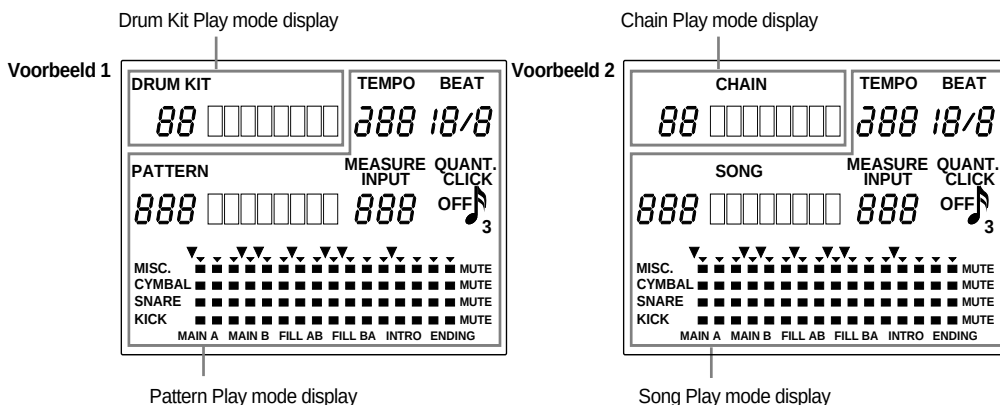
De Drum Kit Play mode en de Chain Play mode delen een gezamenlijk display focus gedeelte, zoals getoond wordt in de illustratie. De naam van de huidige geselecteerde mode staat bovenin de display weergegeven.



De Pattern Play mode en Song Play mode delen ook een gezamenlijk display focus gedeelte.

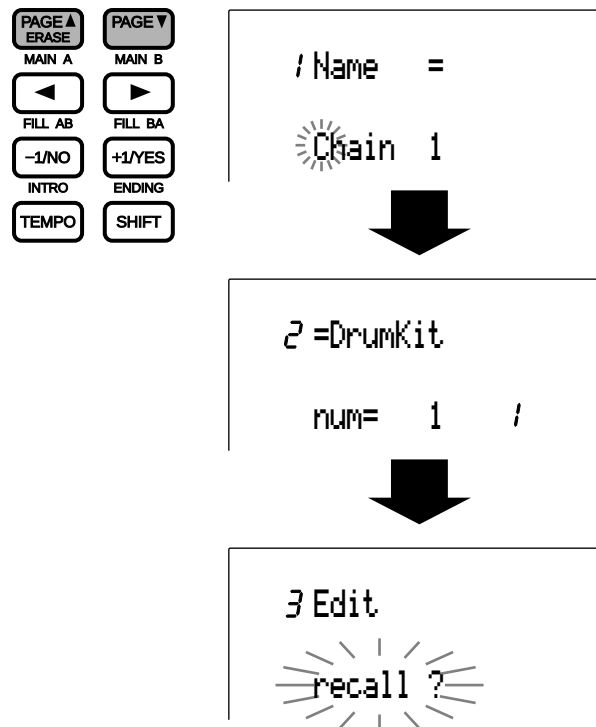


Twee modes kunnen tegelijkertijd worden weergegeven op de LCD display. De Drum Kit Play mode of Chain Play mode kunnen bijvoorbeeld tegelijk met ofwel Pattern Play mode of Song Play mode worden weergegeven. Andere modes worden één voor één weergegeven.



PAGE▲ en PAGE▼ Knoppen

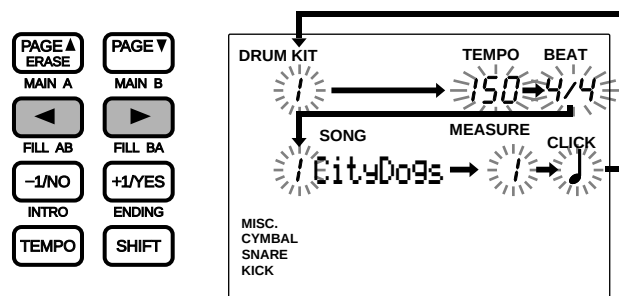
Alle modes, met uitzondering van Play mode en Store mode, bevatten meerdere display pagina's. Met de PAGE▲ en PAGE▼ knoppen kunt u een pagina selecteren. Ieder keer dat u de PAGE▲ knop indrukt, verschijnt de vorige pagina en iedere keer dat u de PAGE▼ knop indrukt, verschijnt de volgende pagina. Zie het voorbeeld in Chain Edit mode.



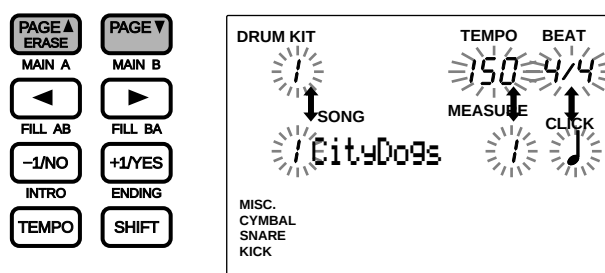
NB U kunt ook door de display pagina's bladeren met behulp van het Data Scroll Wiel terwijl u de SHIFT knop ingedrukt houdt.

Pijl Knoppen

Met de ◀ ▶ Pijl knoppen kunt u de pijl (het knipperende karakter of symbool) naar ieder focus gedeelte op de LCD en naar de parameters verplaatsen.

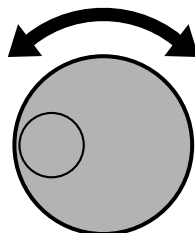


Met de PAGE▲ of de PAGE▼ knoppen kunt u in Play mode op en neer tussen de verschillende modes (bijv. Drum Kit mode en Pattern mode) in het display bewegen.



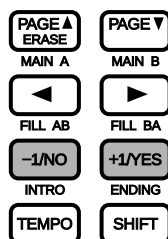
Data Scroll Wiel

Met het Data Scroll Wiel kunt u snel de waarde van een focus gedeelte wijzigen. Gebruik het om een drumkit-nummer of patroonnummer te selecteren, of om de waarde van een van de verschillende instellingen te wijzigen.



+1/YES en -1/NO Knoppen

De +1/YES en -1/NO knoppen wijzigen de parameter van de focus gedeelte. Met deze knoppen kunt u verfijnde stap-voor-stap selecties en aanpassingen maken. De parameter wijzigt continue als u op deze knoppen blijft drukken. Deze knoppen moeten ook gebruikt worden om “yes/no”-vragen te beantwoorden bij het opslaan van data in de DTX.



Transport Knoppen

Met de START/STOP knoppen bestuurt u het afspelen van een patroon of song. De RECORD knop zet de DTX in Record-ready mode. De CLICK knop zet de metronoom aan en uit. Zie P. 74, 76 en 81 voor details.



Het Initialiseringsproces

Er kunnen problemen optreden die te maken hebben met program conflicten, als u interne instellingen wijzigt tijdens het gebruiken van de DTX. Om alle instellingen terug te zetten naar de fabrieks-presets, moet u de DTX, met één procedure, initialiseren.

LET OP Als er eenmaal geïnitieerd is, dan vervangen de fabriekage-presets alle huidige instellingen. Neem voorzorgsmaatregelen om uw belangrijke data niet te verliezen. Het is ook aan te raden om uw instellingen eerst in een extern medium op te slaan, zoals de Yamaha MIDI Data Filter (MDF2). (Zie P. 199)

De volgende veranderingen treden op als er geïnitieerd is.

- De inhoud van de preset drumkit zal naar gebruikers drumkit zijn gekopieerd.
- Alle chain data zijn gewist.
- Alle gebruikers songs en gebruikers patronene zijn gewist.
- All te veranderen parameterwaarden staan terug in hun standaardwaarden.

Doe de powerknop aan en druk tegelijkertijd de DRUMKIT, PAGE▲ en PAGE▼ knoppen in.



Kenmerk Referentie

Dit hoofdstuk beschrijft de functies van iedere mode.
Gebruik dit als een woordenboek om onderdelen of details op te zoeken en om de verschillende manieren om een functie te gebruiken te leren kennen.

Drum Kit Play mode	(P. 30)
Drum Kit Trigger Edit mode	(P. 32)
Drum Kit Voice Edit mode	(P. 50)
Chain Play mode	(P. 63)
Chain Edit mode	(P. 65)
Store mode	(P. 69)
Pattern Play mode	(P. 71)
Pattern Record mode	(P. 80)
Pattern Job mode	(P. 88)
Song Play mode	(P. 93)
Song Record mode	(P. 99)
Song Job mode	(P. 107)
Utility mode	(P. 112)

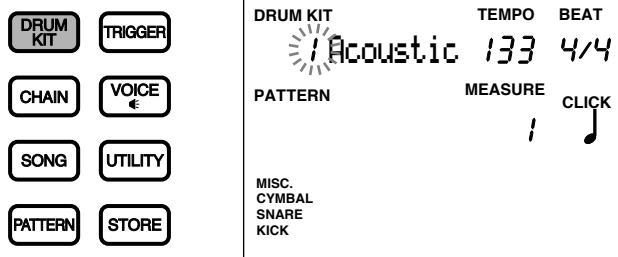


Drum Kit Play Mode

Met deze mode kunt u de DTX drum voices spelen vanaf aangesloten pads en triggers. U heeft de keuze uit 64 drumkits.

De Drum Kit Play Mode ingaan

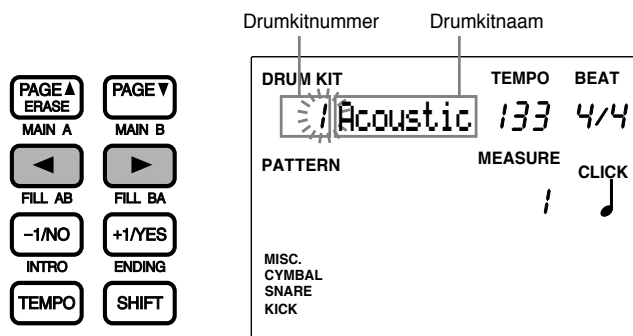
Druk op de DRUM KIT knop.



NB. De Drum Kit Play mode verschijnt in hetzelfde formaat op de display als Pattern mode (of Song Play mode)

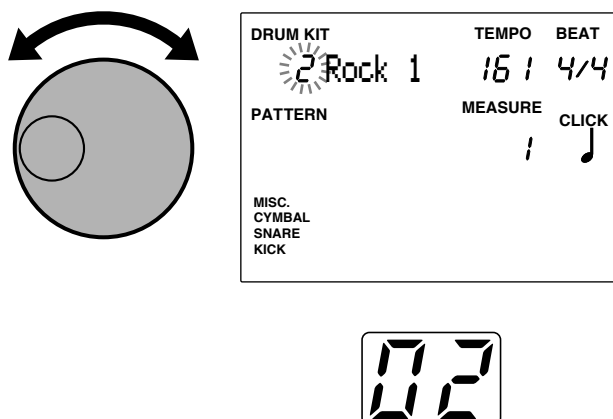
Een Drum Kit Selecteren

1 Selecteer met de ◀ ▶ pijlknoppen het nummer van de drumkit.



NB. Het drumkitnummer wordt automatisch geselecteerd en knippert als u Drum Play mode binnengaat.

- ② Draai het Data Scroll Wiel om het drumkitnummer van uw voorkeur te vinden. Het drumkitnummer wordt ook op de LED display getoond.



NB U kunt het drumkitnummer ook wijzigen met de +1/YES en -1/NO knoppen.

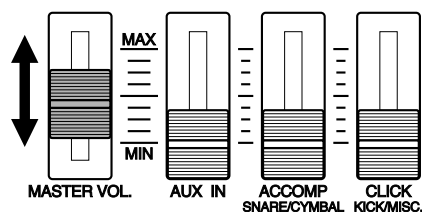
Drumkit Nummers

Gebruikersdrumkits: 1 tot 32

Preset-drumkits: 33 tot 64

Het volume aanpassen

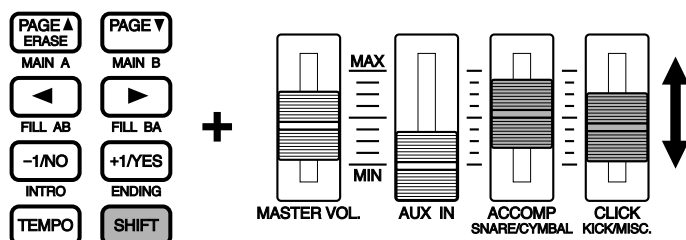
Met de MASTER volume schuifknop kunt u het volume van de hele drumkit regelen.



Het Volume van de Snare en Kick Individueel aanpassen

Het volume van de snare en kick kan onafhankelijk van de andere voices geregeld worden.

Schuif met de ACCOMP (SNARE/CYMBAL) volume schuifknop of CLICK (KICK/MISC.) volume schuifknop, terwijl u tegelijkertijd SHIFT ingedrukt houdt. Dit is erg handig bij live optreden, waar u op deze manier direct het volume van SNARE en KICK kan regelen.



NB Deze volume schuifknoppen zijn oorspronkelijk geprogrammeerd om te functioneren als volume aanpassingsschuiven voor een begeleidingspart van een patroon (ACCOMP) of metronoomklik (CLICK) als de SHIFT knop niet wordt ingedrukt. U kunt dit veranderen door de parameters te wijzigen in Slider mode op pag. 5 (zie P.116) in Utility mode. Hierdoor kunt u met de volume schuifknoppen direct het volume van SNARE en KICK regelen.

NB Als u met de pads een patroon of song aan het afspelen bent, dan kan de balans van de drum voices die u aan het triggeren bent met de pads, het patroon of song geregeld worden. Tevens kan het volume van ieder part van de begeleiding of ritme onafhankelijk geregeld worden. Zie P. 75 voor details.



Drum Kit Trigger Edit mode

Deze mode bevat verschillende instellingen om de gevoeligheid van de inputs van de pads en triggers aan te passen of om drum- en percussiegeluiden aan iedere pad (input) toe te wijzen. U kunt stap voor stap een nieuwe drumkit creëren door ofwel preset-drumkits ofwel bestaande gebruikersdrumkits te wijzigen. De nieuwe drumkits kunnen opgeslagen worden in het gebruikersdrumkits gedeelte (Nr. 1 tot 32).

NB. Nr. 1 tot 29 zijn drumkits die van tevoren zijn ingebracht. Om deze drumkits te wijzigen is het aan te raden om een gebruikers drumkit tussen Nr. 30 en 32 te kopiëren en in een later stadium te gebruiken. Als u de nummers 1 tot 29 overschreven heeft, doe dan het instrument aan terwijl u de DRUM KIT, PAGE up en PAGE down knoppen indrukt om zo de originele fabrieksinstellingen terug te krijgen. In dit geval zal alle data gewist worden. Sla de data die u gewijzigd hebt voor u gaat resetten in een extern medium op, zoals de Yamaha MIDI Data FilterMDF2.

NB. U kunt een preset drumkit zelf niet wijzigen. De wijzigingen die u in een preset drumkit maakt zijn tijdelijk. Als u de gewijzigde data wilt behouden, selecteer dan een gebruikers drumkit en sla de data hierin op.

NB. Gebruik de blanco lijst aan het eind van deze handleiding (P.166) om de gewijzigde data-inhoud van de gebruikerskit in op te tekenen.

Wijzigings- Procedure

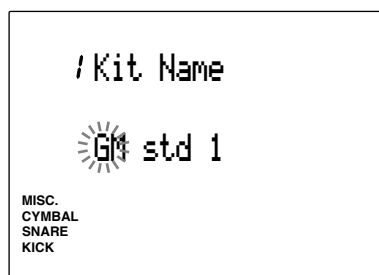
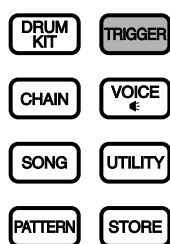
- 1 Kies een drumkit die u wilt wijzigen in Drum Kit Play mode.
- 2 Ga naar Drum Kit Trigger Edit mode.
- 3 Geef, indien nodig, een naam aan de drumkit.
- 4 Ga naar de volgende pagina en stel de nodige parameters in.

NB. Het is noodzakelijk om een ingangnummer (tussen 1 en 12) te kiezen voor u de parameter op de 2e tot 18e en 26e pagina in deze mode instelt.

- 5 Ga naar Store mode om de drumkit in één van de gebruiker drumkits van 1 tot 32 op te slaan.

De Drum Kit Trigger Edit mode ingaan

Druk op de TRIGGER knop.



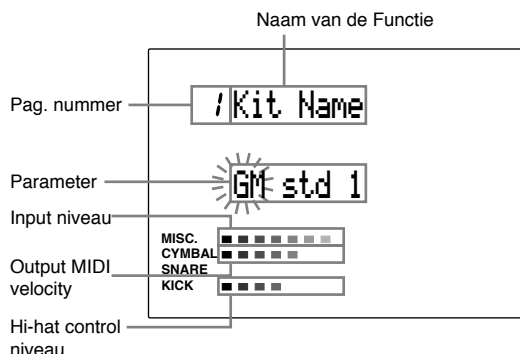
NB. Kies de te wijzigen drumkit voordat u naar Drum Kit Play mode gaat. De LED display toont het drumkit nummer dat u gekozen heeft ook nadat u Drum Trigger Edit mode bent ingegaan.

NB. Als de JumpRcnt (jump to recent page (ga naar recente pagina)) parameter op pagina 7 in Utility mode aanstaat, toont de DTX de door u geselecteerde pagina tijdens uw laatste wijzigingen op de display. Als de JumpRcnt (jump to recent page (ga naar recente pagina)) parameter uitstaat, toont de DTX de eerste pagina in de display. Zie P.116 voor details over de JumpRcnt (jump to recent page (ga naar recente pagina)) parameter.

Drum Trigger Edit mode (Paginastructuur en bediening)

De Drum Kit Trigger Edit mode bevat 31 display pagina's met verschillende functies als drumkit trigger modules. Als u de Edit mode op pagina 2 in Utility mode op "easy" (gemakkelijk) zet, dan zullen de pagina's die zelden gebruikt worden, niet verschijnen. Wijzig de Edit mode in "advance" om alle 31 pagina's getoond te krijgen.

NB De volgende pagina toont een lijst van 28 display pagina's. De display pagina's met een sterretje (*) zullen niet verschijnen als de Edit mode in Utility mode op "easy" staat.



① Selecteer de pagina met de PAGE of PAGE knoppen.

NB Schiet door de display pagina's door tegelijkertijd op SHIFT en de DRUM KIT of TRIGGER knop te drukken.

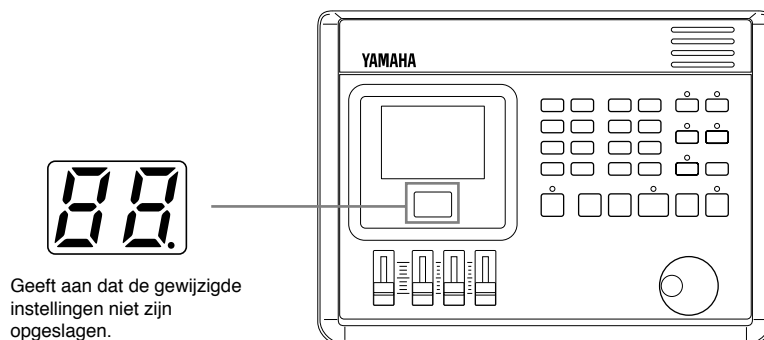
② Selecteer de parameter met de pijlknoppen.

③ Selecteer het ingangnummer voor elk ingangnummer van 1 tot 12. Het is noodzakelijk om een ingangnummer te kiezen voordat u de parameters op de 2e tot 18e en 30e pagina wijzigt. Zet de Learn mode op de 4e pagina in Utility mode op "always" (altijd) bij wijze van short cut. Het ingangnummer wordt automatisch geselecteerd door een pad te bespelen die op de juiste ingang is aangesloten (P. 115).

④ Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES of -1/NO knoppen om de waarde in te stellen.

NB In deze mode verschijnt het input niveau en de output velocity (aanslaggevoeligheid) van de pad naast MISC. en CYMBAL als een soort van VU-meter. Het Hi-hat control niveau zal verschijnen op de kick bar lijst. Dit is handig bij het wijzigen van de gevoeligheid of aanslaggevoeligheid.

NB Als u gewijzigd heeft in deze mode, brandt er een stipje in de rechter-benedenhoek in de LED drumkit display om aan te geven dat de wijzigingen niet zijn opgeslagen. Zie P. 69 over het opslaan van wijzigingen. De stip verdwijnt als u naar Drum Kit Play mode of Chain mode gaat tijdens het wijzigen om een andere drumkit te selecteren. De gewijzigde instellingen keren terug in standaardinstellingen, maar ze zijn weer op te roepen met de Recall functie (P.49).



De Functies van Iedere Display Pagina

1 Kit Name (drumkit naam)	(P. 35)
2 PAD Type (pad type)	(P. 35)
3 Auto Set (automatisch instellen)	(P. 36)
4 PAD Gain	(P. 36)
5 Level Rng (level range - niveau bereik)	(P. 37)
6 VelRange (velocity range - aanslaggevoeligheidsbereik) ..	(P. 37)
7 Vel Curve (velocity curve)	(P. 38)
8 Self Rej (self rejection)	(P. 39)
9 Reject (rejection)	(P. 39)
10 Spec Rej (specifieke rejection)	(P. 40)
11 Note= (nootnummers 1 tot 5)	(P. 40)
*12 Note= (gate tijd)	(P. 42)
*13 Note= (MIDI kanaal)	(P. 42)
*14 Key on	(P. 43)
*15 velXfade (velocity cross fade)	(P. 44)
* 16 RIMKeyOn	(P. 44)
*17 RIM Vel (RIM velocity)	(P. 45)
*18 PAD Func (pad functie)	(P. 45)
*19 FS Func (FS functie)	(P. 46)
*20 FS MIDI (FS MIDI kanaal)	(P. 47)
*21 FS HHcls (FS hi-hat control)	(P. 47)
*22 FC Func (hi-hat control functie)	(P. 47)
*23 FC MIDI (hi-hat control kanaal)	(P. 47)
*24 FC Sens (hi-hat control gevoeligheid)	(P. 48)
25 HH Ctrl (FS hi-hat control)	(P. 48)
*26 In 9 to 10 (input 9 tot 10)	(P. 48)
*27 In 11 to 12 (input 11 tot 12)	(P. 48)
28 Copy INP (kopiëer input)	(P. 48)
29 Copy TRG (kopiëer trigger)	(P. 49)
30 Edit (edit recall - wijziging oproepen)	(P. 49)
*31 SetChord (= het nootnummer door chord instellen)	(P. 49)

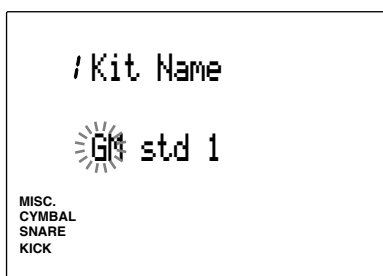
NB

Nummer 26: "In 9 to 10 (input 9 tot 10)" en nummer 27: "In 11 to 12 (input 9 tot 10)" zijn toegevoegde kenmerken van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgevoegd in dit pakket) voor details.

1 Kit Name (drumkit naam)

Geef uw eigen gebruikersdrumkit een naam van maximaal 8 karakters .

- 1 Ga met behulp van de   pijlknoppen naar de eerste letter van de drumkitnaam en kies de benodigde letter, het cijfer of symbool door aan het Data Scroll Wiel te draaien of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen.
- 2 Ga naar rechts en kies het benodigde karakter.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 tot uw naam van maximaal 8 karakters compleet is.



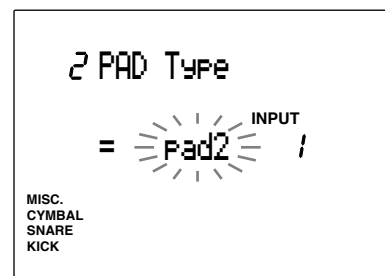
De beschikbare karakters om uit te kiezen:

0-9	A-Z	a-z	(Space)
!	"	#	\$ % & ' () * +
,	-	.	/ : ; < = > ? @
[	¥	]	^ _ \ { } → ←

2 PAD Type

Stel het type pad in die in iedere ingang is aangesloten. Selecteer, om een stabiele uitvoering te waarborgen, het juiste padtype. Pad1 heeft de snelste en kick2 heeft de langste respons.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te selecteren.
Stel de Learn mode op de 4e pagina in Utility mode op ALWAYS, als een short cut. Het jack-inputnummer zal automatisch wijzigen in de aangesloten ingang tijdens het bespelen van een pad.
- 2 Zet de pijl op PAD TYPE parameter en draai aan het Data Scroll Wiel of de gebruik +1/YES en -1/NO knoppen om het padtype te selecteren dat overeenkomt met de pad of drum die op het jack-inputnummer is aangesloten.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om het juiste padtype voor ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters zijn beschikbaar voor ingangen(inputnummers) 1 tot 12:

Pad1/pad2: Selecteer deze als u een extra pad heeft aangesloten. Kies de responstijd voor ieder aangesloten pad. Pad2 geeft een snellere respons dan pad1.

snare: Selecteer deze als u een Yamaha DT10 of DT20 aan een snare heeft aangesloten.

hi tom: Selecteer deze als u een Yamaha DT10 of DT20 aan een hi tom (kleinere tom) heeft aangesloten.

lo tom: Selecteer deze als u een Yamaha DT10 of DT20 aan een low tom (grotere tom) heeft aangesloten.

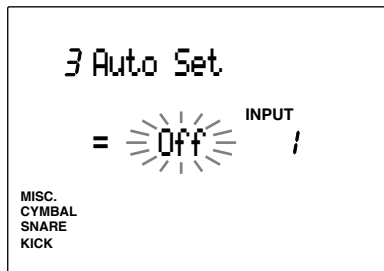
kick1/kick2: Selecteer deze als u een Yamaha DT10 aan de kick (bass drum) heeft aangesloten. Kick 2 heeft een snellere respons dan kick1. DT10 en DT20 zijn drum trigger sensors. Zie P. 11.

3 Auto Set

Deze stelt de input gain (gevoeligheid) van iedere ingang automatisch in.

NR *Opdat u kunt spelen zonder eerst input aanpassingen te hoeven maken, zijn de input gains gepreset als een instellingvoorbeeld. Voor uw eigen drum-instellingen moet u echter wel de input gain van iedere pad hier of in de volgende PAD gain sectie aanpassen.*

- 1 Verplaats de pijl naar het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-input nummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het bespelen van iedere pad of drum en vervolgens de input gain selecteren.
- 2 Verplaats de pijl naar het focus gedeelte en druk op de +1/YES knop. De display wijzigt in "HIT2ff".

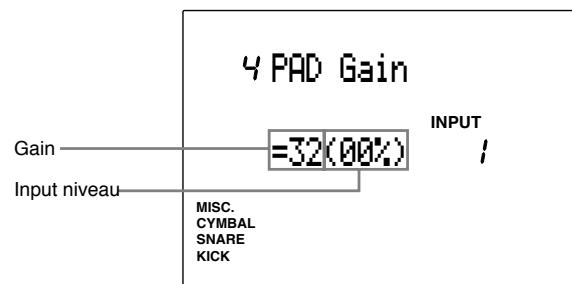


- 3 Sla twee keer langzaam en hard op de pad of drum die op de ingang (ff=fortissimo) is aangesloten. De eerste slag wijzigt de display in HIT1 ff en de tweede slag wijzigt de display in "Off" waarmee de automatische instelling verdwenen is.
- 4 Herhaal stappen 1, 2 en 3 om de input gain van ieder jack-inputnummer in te stellen.

4 PAD Gain

Deze stelt handmatig de input gain (gevoeligheid) van iedere ingang in.

- 1 Zet de pijl op INPUT en draai het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum en dan de input gain selecteren.
- 2 Verplaats de pijl naar het gain focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de Gain in te stellen. Sla twee keer krachtig op de pad of drum die op de ingang (ff=fortissimo) is aangesloten en pas het gain niveau aan tot ongeveer 90% van het input niveau.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om de input Gain van ieder jack-inputnummer in te stellen.



TIP *De input gain kan sneller en efficiënter ingesteld worden als u met de Auto Set eerst de niveaus op automatisch instelt en dan pas de verfijnde aanpassingen maakt.*

Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Gain: 0 tot 63.

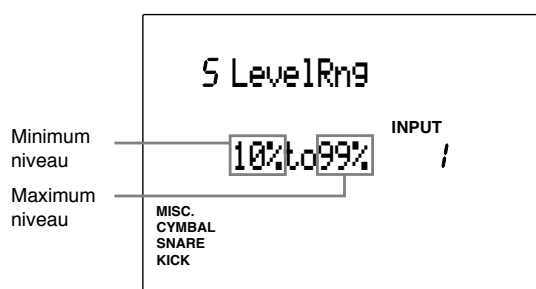
NR *De input niveau display wordt hier anders bediend dan andere displays en kan niet ingesteld worden door de pijl op het focus gedeelte te zetten. Stel het input niveau in als in stap 2 hierboven beschreven.*

5 LevelRng (level range - niveau bereik)

Stelt de Maximum en Minimum input niveaus in van iedere jack-inputnummer. De niveaus worden bepaald in de juiste verhouding tot de hier ingestelde waarde.

NB Zie P. 38 voor verdere details omtrent de relatie tussen input niveau en velocity.

- 1 Zet de pijl op INPUT en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Maximum of Minimum niveau focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het niveau in te stellen.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om het Maximum en Minimum niveau van ieder jack-inputnummer in te stellen.



NB Als het inputsignaal onder het minimum niveau komt, dan is er geen geluid hoorbaar. Als het inputsignaal boven het maximum niveau komt, dan zal het geluid op maximum velocity instelling op de Velocity Range display pagina (pagina 6 van deze mode) staan.

Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Minimum niveau: 0 tot 98

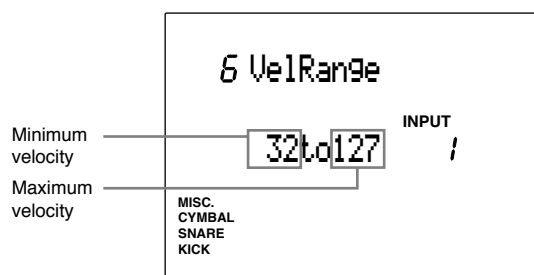
Maximum niveau: 1 tot 99

6 VelRange (velocity range - aanslaggevoeligheids bereik)

Stelt de Maximum en Minimum velocity van ieder jack-inputnummer in. Deze reageert op de maximum en minimum input niveau instellingen op de 5e pagina en produceert ieder geluid binnen het velocity-bereik ingesteld volgens volgende stappen.

NB Zie P. 38 voor verdere details omtrent de relatie tussen input niveau en velocity.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P> 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Maximum Velocity of Minimum Velocity focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de velocity in te stellen.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om het Maximum en Minimum Velocityniveau voor ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

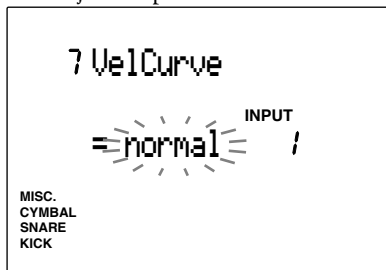
Minimum velocity: 1 tot 126

Maximum velocity: 2 tot 127

7 VelCurve (velocity curve)

Stelt de velocity curve voor iedere ingang in. Deze velocity curve bepaalt de relatie tussen de niveaubereik instellingen op de 5e pagina en de velocity bereik instellingen op de 6e pagina.

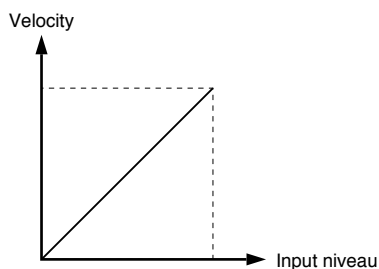
- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Velocity Curve focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het type in te stellen.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om het de Velocity Curve van ieder jack-inputnummer in te stellen.



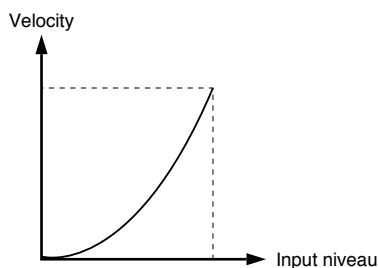
Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

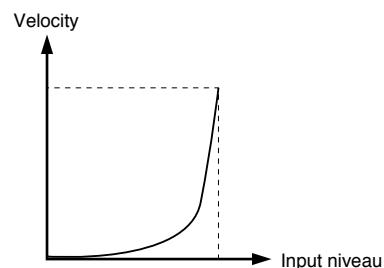
VelCurve: normal



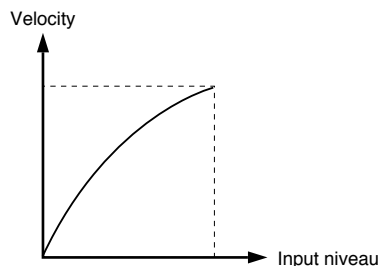
VelCurve: hard 1



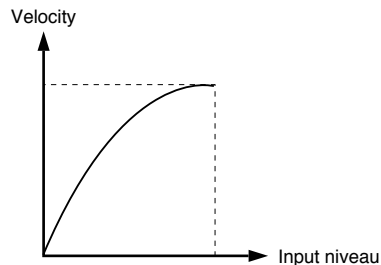
VelCurve: hard 2



VelCurve: loud 1



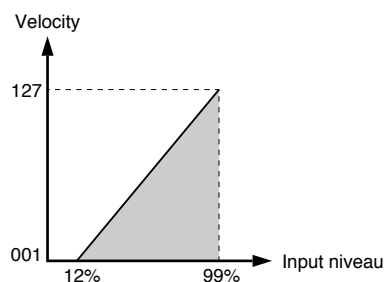
VelCurve: loud 2



De relatie tussen input niveau en velocity.

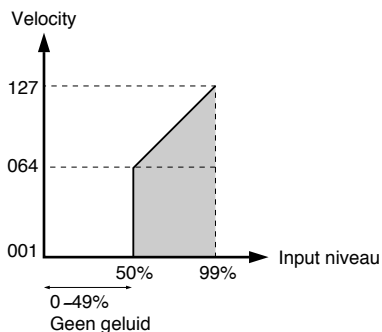
Casus 1

Deze grafiek laat zien dat de velocity uitkomt op een input niveaubereik van 12% tot 99%. De velocitywaarde is 001 bij een inputniveau van 12% en 127 bij een inputniveau van 99%. (In dit geval is het velocitybereik 1-127)



Case 2

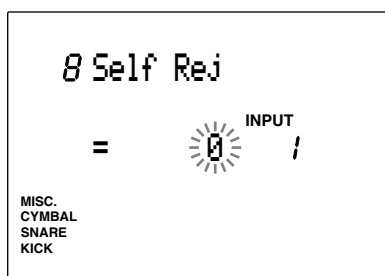
Deze grafiek laat zien dat het velocitybereik is ingesteld op 064-127 en de velocity triggers op een inputniveau van 50% tot 99%. De velocitywaarde is 064 bij een inputniveau van 50% en 127 bij een inputniveau van 99%. Bij een inputniveau van 0% tot 49% wordt er geen geluid voortgebracht.



8 Self Rej (self rejection)

Deze functie voorkomt dubbeltriggering. Als twee geluiden op hetzelfde moment worden gespeeld, dan wordt het tweede geluid automatisch gemute' gedurende een zekere tijdsduur. Hoe groter de waarde hoe langer de tijdsduur. Stel de lengte in voor ieder jack-inputnummer.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op 8 Self Rej (self rejection) focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het niveau in te stellen.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om de tijdsduur van ieder jack-inputnummer in te stellen.



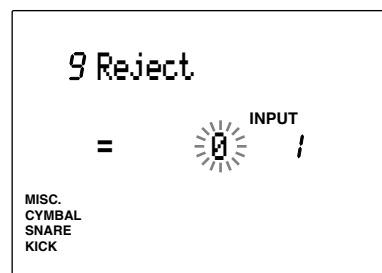
Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:
0 (self rejection functie onbruikbaar) tot 9

9 Reject (rejection)

Deze functie voorkomt 'cross talk' (gemixte geluiden) en dubbeltriggering tussen pads of drums aangesloten op andere ingangen. Als een geluid kort na een ander geluid getriggert wordt, zal het geluid niet voortgebracht worden als het inputniveau lager is dan het hier ingestelde niveau. Stel het niveau voor ieder jack-inputnummer in.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het 9 Reject (rejection) focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het niveau in te stellen.
- 3 Herhaal stap 1 en 2 om het niveau van ieder jack-inputnummer in te stellen.



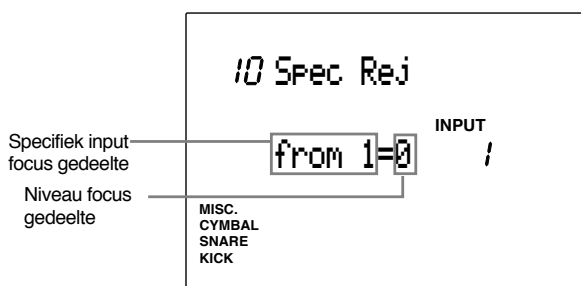
Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:
0 (self rejection functie onbruikbaar) tot 9

10 Spec Rej (specific rejection)

Deze functie voorkomt 'cross talk' (gemixte geluiden) tussen de pads of drums aangesloten op specifieke ingangen. Als een geluid wordt getriggert kort na een specifiek geluid, dan zal het geluid niet voortgebracht worden als het niveau lager is dan het ingestelde niveau. Stel het niveau in voor ieder jack-inputnummer.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het specific input focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om een jack-inputnummer te selecteren.
- 3 Zet de pijl op het level focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het niveau in te stellen.
- 4 Herhaal stap 1, 2 en 3 om het niveau van ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Specifieke input: 1 tot 12

0 (rejection functie onbruikbaar) tot 9

11 Note= (nootnummer instellingen)

Deze functie wijst nootnummers toe aan iedere ingang. U kunt 7 MIDI nootnummers aan ieder ingang toewijzen. Als een triggersignaal naar een ingang is verzonden, wordt het MIDI nootnummer dat aan die ingang is toegewezen naar de interne toongenerator verzonden, die het geluid voortbrengt dat bij het nummer behoort. Hierdoor kunt u door het bespelen van 1 pad meervoudige (tot 5) drumgeluiden voortbrengen. De volgorde waarin de 5 drumgeluiden te horen zijn, kunt u zelf bepalen.

Als u de Key On mode instelt (P. 43), kunnen de geluiden simultaan of één voor één voortgebracht worden. Dit kenmerk kan toegepast worden op een scala van ideeën en de efficiëntie van uw prestatie bevorderen.

Het MIDI nootnummer kan ook verzonden worden van de MIDI OUT jack op het achterpaneel van de DTX naar een extern medium. Dit houdt in dat u met het bespelen van een pad een externe MIDI toongenerator en sequencer kunt besturen.

Verschillende drum- en percussiegeluiden kunnen aan ieder nootnummer in Drum Kit Edit mode (P. 50) toegewezen worden. Zie P. 41 voor verdere informatie over nootnummers.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Note=*** focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de parameter (type) te selecteren uit de 5 nummers (1-5), mut (mute) en rim voor een MIDI nootnummer.

NR Als u een nootnummer toe wilt wijzen voor een geluid voortgebracht als de pad bespeeld wordt terwijl de pad rim knop wordt ingedrukt, selecteer dan mut (mute) . De andere 5 geluiden worden in dit geval gemute'

NR Als u een nootnummer toe wilt wijzen aan het voortgebrachte geluid als de rim bespeeld wordt, selecteer dan rim.

NR Als een inputnummer is toegewezen aan een hi-hat controller (de standaardinstelling is input 8), zal het focus gedeelte display de volgende 5 parameters tonen:

Opn: Voortgebracht als de pad wordt bespeeld met een geopende hi-hat

Cis: een gesloten hi-hat

FCI: een gesloten voet

FOp: een geopende voet

rim: pad rim wordt ingedrukt

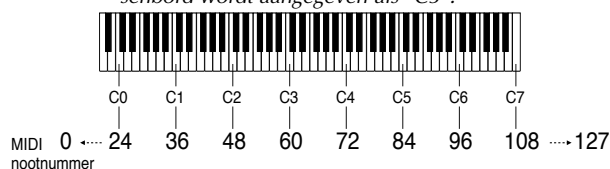
- ③ Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het nootnummer van de drum voice te selecteren.

NB Wijs een nootnummer toe aan de drum voice in Drum Kit Voice Edit mode (P. 50)

NB Aan de rechterkant van het MIDI nootnummer focus gedeelte wordt de nootnaam getoond. Het MIDI nootnummer correspondeert met iedere toets op het toetsenbord. U kunt de pijl verplaatsen naar ieder focus gedeelte en het nootnummer instellen met gebruik van de nootnaam. Dit is handig als u van plan bent om een toonladder te spelen op een externe toongenerator.

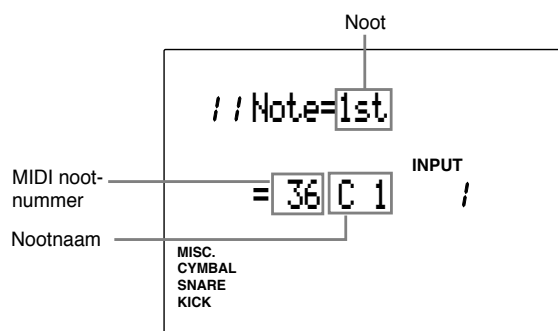
De relatie tussen nootnummers en namen.

MIDI definieert de noot "C" op het midden van het toetsenbord als nootnummer 60. Yamaha definieert een noot door een nummer te geven dat de octaaf symboliseert. De "C" op het midden van het toetsenbord wordt aangegeven als "C3".



NB Skip (skp) kan geselecteerd worden als de Key On Mode op de 14e pagina van het Key On scherm (P. 43) ingesteld is op "alter" of "alterMN". Hiermee kunt u de noten ingesteld in Skip (skp) overslaan als u ieder geluid in volgorde speelt door het bespelen van de pads.

- ④ Herhaal stap ② en ③ om de andere MIDI nootnummers toe te wijzen en selecteer de parameter (type). Ga, nadat u alle nootnummers heeft ingesteld, naar stap ① en stel de parameters in voor MIDI nootnummers van de andere ingangen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Note: 1e, 2e, 3e, 4e, 5e, mut, rim (of Opn, Cls, FCl, FOp, rim)

MIDI note number: off, 13 tot 84

MIDI nootnummers instellen met chord namen

Druk tegelijkertijd op de CHORD knop en SHIFT zodat de 31e pagina ofwel SetChord (akkoordinstellingen) in de display verschijnt. De display stelt de instellingen van de akkoorden in door het slaan van pads. Een MIDI nootnummer die het akkoord representeert wordt automatisch ingesteld op één van de 1e tot 4e noten door het selecteren van een akkoord van 12 grondtonen en 25 beschikbare typen.

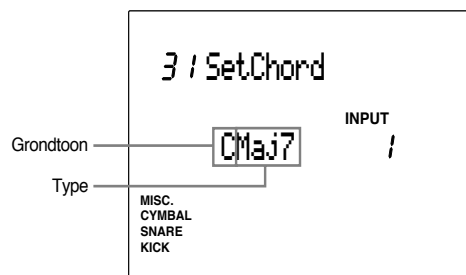
- ① Zet de pijl op INPUT en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.

U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

- ② Zet de pijl op het ROOT focus gedeelte van de CHORD en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het ROOT type te kiezen.

- ③ Herhaal stap ① en ② om de CHORD van ieder jack-inputnummer in te stellen.

- ④ Druk de PAGE [Δ] of PAGE [▽] knoppen in om terug te keren naar de eerste pagina van deze mode (de nootnummer instellingen op pagina 11).



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

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

Type: Maj7, Maj, 6e, M7(11), MAJ9, add9, min, min6, min7, m7 (b5), mM7, min9, m add9, 7e, 7(#5), 7(b9), 7e9, 7(#9), 7#(11), 7(b13), 7sus4, sus4, dim, aug

NB Zie de akkoord type lijst op P. 79 voor details over ieder akkoord.

12 Note= (gate tijd)

Stelt de gate tijd (lengte) van het pad dat u bespeelt in. De gate tijd wordt toegepast op 5 nootnummers tegelijk en kan voor ieder ingangnummer worden ingesteld. Wat betreft input 8 (hi-hat), of een inputnummer toegewezen aan hi-hat controller, kan een andere gate tijd ingesteld worden voor: Open, Cls, FCl, FOp en rim.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

- 2 Zet de pijl op het Note focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de eerste noot te selecteren. De gate tijd voor alle 5 de noten wordt ingesteld doorslechts de 1e noot te selecteren.

NB Als u een andere noot dan de eerste selecteert, zal er "--" in de display van het gate tijd focus gedeelte verschijnen en kunt u de gate tijd niet instellen.

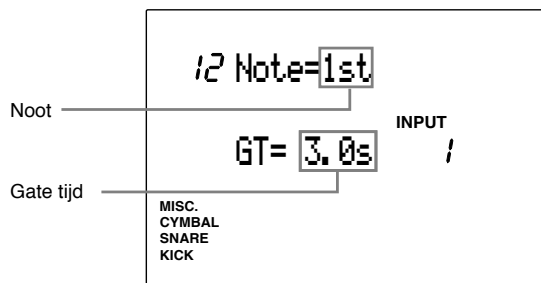
NB Als een inputnummer toegewezen aan een hi-hat controller wordt geselecteerd (de standaardinstelling is input 8), kunt u selecteren uit Open, Cls, FCl, FOp en rim.

NB Als de Key On mode op de 14e pagina van het Key On scherm (P. 43) niet ingesteld is op "hold", kan u verschillende gate tijden instellen voor ieder van de vijf noten.

Opn..... Instellingen lijkend op een open hi-hat geluid.
Cls..... Instellingen lijkend op een gesloten hi-hat geluid.
FCl..... Instellingen lijkend op een sluitend hi-hat geluid.
FOp..... Instellingen lijkend op een openend hi-hat geluid.

- 3 Zet de pijl op het Gate Time focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de gate in te stellen.

- 4 Herhaal stap 1, 2 en 3 om de Gate tijd van ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Noot: 1e, 2e, 3e, 4e, 5e, mut, rim (of Opn, Cls, FCl, FOp)

Gate tijd: off, 0,0 tot 10,0 seconde (instellingen met 1/10 seconden)

13 Note= (MIDI kanaal)

Stelt het 1e tot 5e MIDI verzendkanaal in op een MIDI nootnummer voor iedere ingang. U kan een extern medium instellen om een toetsenbord (normaal) voice te triggeren met de interne DTX toongenerator als u het ingangnummer ingesteld hebt met een MIDI nootnummer dat een akkoord of bass voice in de DTX triggert.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

- 2 Zet de pijl op het Note focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de 1e tot 5e mut (mute) van een MIDI kanaal te selecteren.

NB Als een inputnummer toegewezen aan een hi-hat controller wordt geselecteerd (de standaardinstelling is 8), kunt u selecteren uit Open, Cls, FCl, FOp, en rim. Zie 12 Note= (gate tijd) voor details.

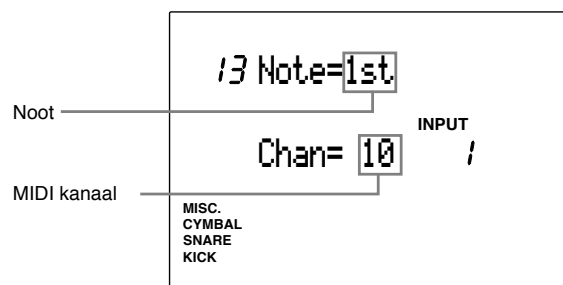
- 3 Zet de pijl op het Channel focus gedeelte en stel de MIDI kanalen in.

NB Stel het MIDI kanaal in op de 1e noot en selecteer vervolgens MIDI kanaal 1 om hetzelfde MIDI kanaal te selecteren voor alle vijf noten. Herhaal deze procedure voor de andere noten. Dit houdt in dat u hetzelfde kanaal gebruikt als het eerste.

NB U kunt ook een toetsenbord voice triggeren door een MIDI kanaal (anders dan 10 voor de drum voice) toe te wijzen.

NB Selecteer bass of cho voor ingangen die een bass of akkoord triggeren. Dit houdt in dat u hetzelfde MIDI kanaal gebruikt als waar een BASS track en CHORD track een patroon of song afspelen en de toetsenbord voices worden getriggert.

- 4 Herhaal stap 1, 2 en 3 om het MIDI kanaal voor ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Noot: 1e, 2e, 3e, 4e, 5e, mut, rim (of Opn, Cls, FCl, FOp)

MIDI kanalen: 1-16, cho, bass

14 Key On

Stelt de Key On mode in voor iedere ingang. De Key On mode definieert hoe multi-noten (tot 5) die op ieder INPUTnummer zijn ingesteld moeten worden getriggerd. Er zijn 5 Key On modes waarmee u alle noten tegelijk of in een specifieke volgorde kunt triggeren. Deze functie is handig als u de multivoices wilt laten of een effect met de toetsenbordvoice wilt voortbrengen.

- ① Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

- ② Zet de pijl op het Key On mode focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de Key On mode uit het volgende te selecteren:

stack..... Triggert de 1e tot 5e noot (P. 40) tegelijk.

alter..... Triggert één voor één de 1e tot 5e noot, iedere keer dat een pad wordt bespeeld.

stackMN..... Triggert de 1e tot 5e noot tegelijk, maar vakt ook het voorafgaande geluid af als de pad bespeeld wordt.

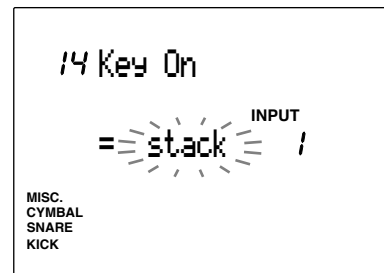
alterMN..... Triggert één voor één de 1e tot 5e noot in volgorde, maar knijpt ook het voorafgaande geluid af als de pad bespeeld wordt.

hold..... Triggert en behoudt de 1e tot 5e noot tegelijk als de pad één keer bespeeld wordt en stopt als de pad nogmaals bespeeld wordt.

NB Als de pad bespeeld wordt terwijl de Rim Knop ingedrukt wordt (Yamaha TP80S of PCY80S pads) is noot instellen door mut (mute) mogelijk en werken de 1e tot 5e noot niet. Vandaar dat de trigger typen stack en alter, stack MN en alterMN gelijk worden.

NB Door het gebruik van de stackMN of alterMN functie kunt u geheugenruimte besparen door overlappende voices uit te sluiten als u ze op een externe sequencer opneemt.

- ③ Herhaal stap ① en ② om de Key On mode van ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

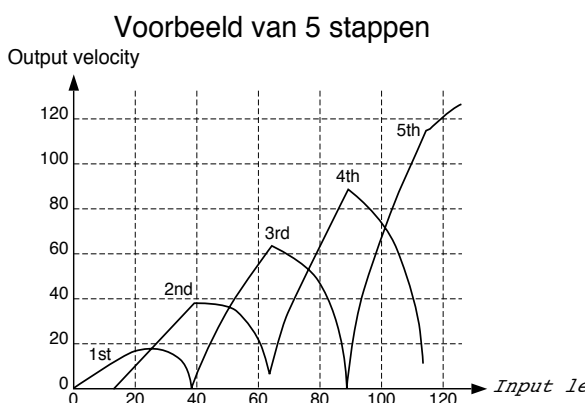
De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

Key On mode: stack, alter, stackMN, alterMN, hold

15 VelXFade (velocity cross-fade)

Deze functie stelt de velocity cross-fade van iedere ingang aan of uit.

Als verscheidene MIDI nootnummers toegewezen zijn aan de 11e Note Number pagina en deze functie aanstaat, dan zal, hoe zachter u de pad bespeelt, de eerste noot het luidst klinken en de laatste noot het zachtst. Dit geldt ook omgekeerd: hoe harder u de pad bespeelt, dan zal de eerste noot het zachtst klinken en de laatste noot het hardst.



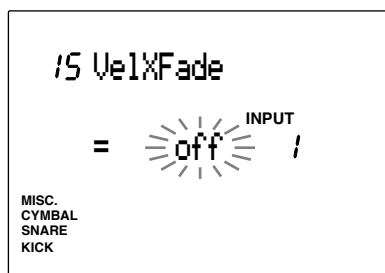
NB Deze functie is alleen toepasbaar als de Key On mode op de 14e pagina op stack, stackMN of hold is ingesteld.

NB Deze functie is alleen geldig als er meer dan twee nootnummers toegewezen zijn aan nootnummer 1 tot 5 op de 11e display pagina.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.

U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

- 2 Zet de pijl op het VelXFade focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de functie aan of uit te zetten.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:

VelXFade: on, off

16 RIMKeyOn

Deze functie stelt de Rim Key On mode in om te definiëren hoe een voice getriggert wordt als de rim of de pad bespeeld wordt. De "single" mode wordt gebruikt voor de gewone rim shot voice en de Hold mode om het geluid te behouden.

- 1 Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.

U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

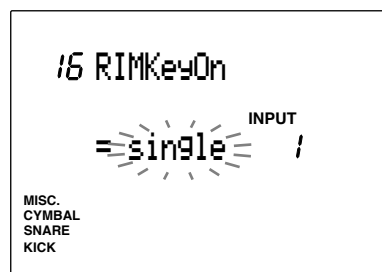
- 2 Zet de pijl op het mode focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de rim key on mode uit de volgende twee modes te selecteren:

single..... Normaal triggeren van een rim shot.

hold..... De eerste shot behoud de voice en de tweede shot stopt de voice.

withPad..... Als de rim geslagen wordt, dan zal het geluid op de rim ingesteld en het geluid op de pad ingesteld tegelijk klinken.

- 3 Herhaal stap 1 en 2 voor ieder jack-input nummer.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 8:

Rim Key On mode: single, hold, withPad

17 RIM Vel (RIM velocity)

Deze functie stelt de velocity in van de trigger als de rim van de pad wordt bespeeld. Er zijn twee type instellingen: één met de velocity altijd op hetzelfde niveau en bij de ander wijzigt de velocity naargelang de sterkte van de aanslag.

- ❶ Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op het Velocity focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de velocity te selecteren. De instellingen variëren als volgt:

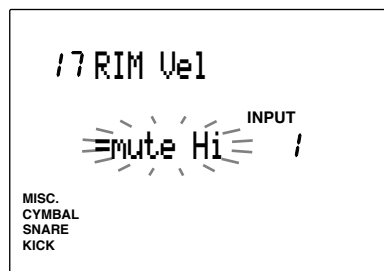
mute Hi..... De velocity wijzigt volgens de sterkte van de slag op de rim. Op dezelfde wijze als bij pad velocity, wordt de velocity automatisch berekend op basis van het niveau bereik, velocity bereik en de velocity curve op de 5e, 6e en 7e display pagina's. Het verschil met de hieronder beschreven "variabl" is dat de pad gemute' wordt als de DTX een trigger ontvangt die lager is dan de minimum niveau instelling voor niveau bereik op de 5e display pagina. Dit is handig wanneer u cymbal pads bespeelt.

mute Lo..... De instelling is vergelijkbaar met "mute Hi" hierboven, maar stelt u daarbij in staat om de velocity op een lager niveau in te stellen. Gebruik "mute Hi" als u de mute vaker gebruikt dan de rim, en "mute Lo" als u de rim vaker bespeelt als de mute gebruikt.

variabl..... De velocity wijzigt naargelang de sterkte van de slag op de rim. Op dezelfde wijze als bij pad velocity, wordt de velocity automatisch berekend op basis van het niveau bereik, velocity bereik en de velocity curve op de 5e, 6e en 7e display pagina's.

fix1 to fix127.. De velocity instelling blijft gelijk ongeacht de sterkte van de slag op de rim. De mute functie is onbruikbaar als de waarden op deze functie zijn ingesteld. De voice trigger is sneller vergeleken met mute Hi en mute Lo.

- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ om de velocity voor iedere ingang in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 8:

Rim Vel mode: mute Hi, mute Lo, variabl, fix1 to fix127

18 PAD Func (pad functie)

Deze functie stelt de functie in van ieder pad die op INPUT is aangesloten. Naast het fungeren als een normale pad, zijn er verschillende pad functies beschikbaar. In Chain mode bijvoorbeeld, kunt u een chain-stap voor- of achteruit gaan, een patroon of song starten of stoppen of een pad instellen om als een schakelaar te dienen voor andere functies.

- ❶ Zet de pijl op het INPUT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het jack-inputnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het jack-inputnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op de parameter en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de functie te selecteren. De volgende functies zijn beschikbaar:

normal..... De normale instelling die het MIDI signaal triggert als een pad wordt bespeeld.

click..... Zet de click aan of uit.

inc..... Selecteert het volgende drumkitnummer in Drum Kit mode of stap in Chain mode.

dec..... Selecteert het voorafgaande drumkitnummer in Drum Kit mode of stap in Chain mode.

bypass..... Annuleert de voices van alle andere pads, met uitzondering van de geselecteerde pad, aan of uit.

strtStp..... Start of stopt de stijl van patroon of song.

pause..... Zet de stijl van patroon of song op pauze.

do FILL..... Wijzigt de sectie in FILL.

MAIN A..... Wijzigt de sectie in MAIN A.

MAIN B..... Wijzigt de sectie in MAIN B.

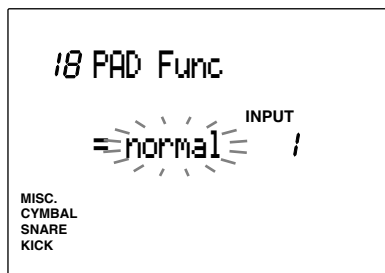
FILL AB..... Wijzigt de sectie in FILL AB.

FILL BA..... Wijzigt de sectie in FILL BA.

INTRO..... Wijzigt de sectie in INTRO.

ENDING..... Wijzigt de sectie in ENDING.

- ③ Herhaal stap ① en ② om de velocity voor ieder jack-inputnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor ingangen (inputnummers) 1 tot 12:
normal, click, inc, dec, bypass, strtStp, pause, do Fill, MAIN A, MAIN B, FILL AB FILL BA, INTRO, ENDING

19 FS Func (FS Functie)

Deze stelt de functie van het voetpedaal in die is aangesloten op de FOOT SW jack op het achterpaneel. Verschillende toewijzingen kunnen voor iedere drumkit gemaakt worden.

- ① Zet de pijl op het functie focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de functie van het voetpedaal in te stellen.

HH ctrl..... Hi-hat controller (schakelt tussen open en gesloten).

click..... Schakelt de click aan of uit.

inc..... Selecteert het volgende drumkitnummer in Drum Kit mode of stap in Chain mode.

dec..... Selecteert het voorafgaande drumkitnummer in Drum Kit mode of stap in Chain mode.

bypass..... Knijpt de voices van alle andere pads af, met uitzondering van de geselecteerde pad, als de functie aanstaat.

strtStp..... Start of stopt de stijl van patroon of song.

pause..... Zet de stijl van patroon of song op pauze.

do FILL..... Wijzigt de sectie in FILL.

MAIN A..... Wijzigt de sectie in MAIN A.

MAIN B..... Wijzigt de sectie in MAIN B.

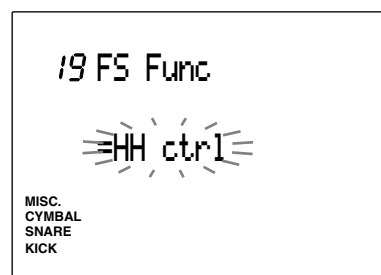
FILL AB..... Wijzigt de sectie in FILL AB.

FILL BA..... Wijzigt de sectie in FILL BA.

INTRO..... Wijzigt de sectie in INTRO.

ENDING..... Wijzigt de sectie in ENDING.

MIDI..... Verzendt MIDI kanaal boodschappen (control change boodschappen).



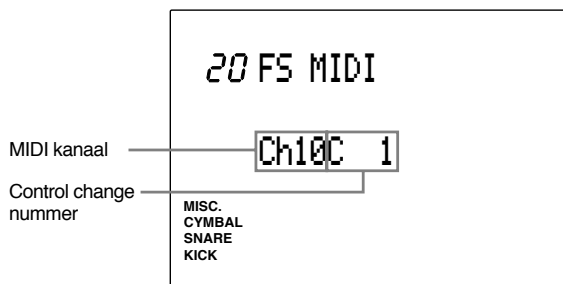
Instellingen:

HH ctrl, click, inc, dec, bypass, strtStp, pause, do Fill, MAIN A, MAIN B, FILL AB FILL BA, INTRO, ENDING, MIDI

20 FS MIDI (FS MIDI kanaal)

U kunt deze pagina slechts selecteren als de functie op de 19e pagina (FS Func display) op MIDI staat ingesteld.

Zet de pijl op het MIDI Channel focus gedeelte en het Control Change nummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om respectievelijk het MIDI kanaal en control change nummer te selecteren.

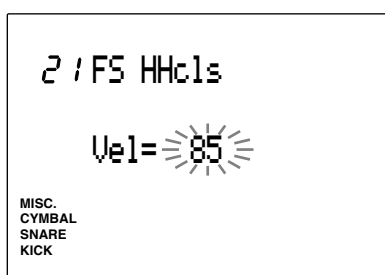


Instellingen:
MIDI kanaal: 1 tot 16
Control Change nummer: C1 tot C121

21 FS HHcls (FS hi-hat control)

U kunt deze pagina slechts selecteren als de functie op de 19e pagina (FS Func display) op HH ctrl is ingesteld.

Stelt de MIDI velocity output in als het voetpedaal de hi-hat sluit (of u het voetpedaal intrapt) indien u het voetpedaal als een hi-hat controller gebruikt. Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de velocity in te stellen.



Instellingen:
1 tot 127

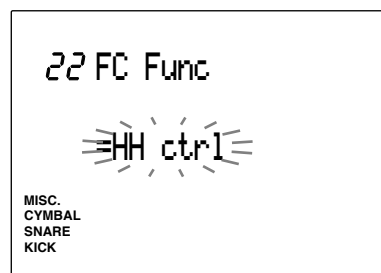
22 FC Func (hi-hat control functie)

Deze stelt de functie in van de voet controller die is aangesloten op de H.HAT CONTROL jack op het achterpaneel. Verschillende toewijzingen kunnen worden gemaakt voor iedere drumkit.

Selecteer de functie door aan het Data Scroll Wiel te draaien of door middel van de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee functies zijn beschikbaar.

HH ctrl..... Functioneert als hi-hat en als MIDI kanaal message verzend controller (constant)

MIDI..... Functioneert alleen als een MIDI kanaal message verzend controller (constant)

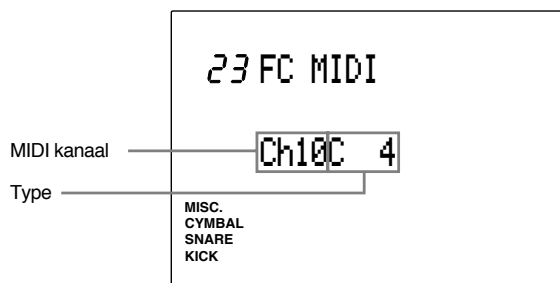


Instellingen:
HH ctrl, MIDI

23 FC MIDI (hi-hat control kanaal)

Deze stelt het MIDI kanaal in en het type MIDI message dat verzonden wordt door het voetpedaal aangesloten op de H.HAT CONTROL jack op het achterpaneel.

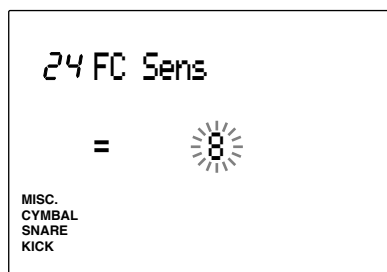
Zet de pijl op het MIDI channel focus gedeelte en het type focus gedeelte van het MIDI kanaal en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om respectievelijk het kanaal en type te selecteren.



Instellingen:
MIDI kanaal: 1 tot 16
Typen: C1 tot C119 (control change nummers 1 tot 119), A/T (after touch), PBup (pitch bend up), PBdw (pitch bend down).

24 FC Sens (hi-hat control sensitivity)

Deze past de gevoeligheid van de voet controller aan die is aangesloten op de H.HAT CONTROL jack op het achterpaneel. Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de gevoeligheid in te stellen. Hoe groter de waarde, hoe gevoeliger de respons van de interne toon-generator.

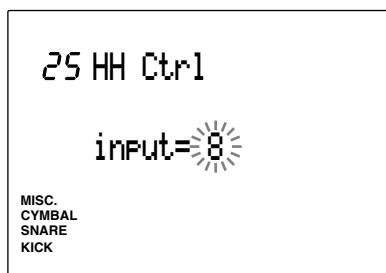


Instellingen:
1 tot 16

25 HH Ctrl (hi-hat control)

Deze stelt het input niveau in op het uitvoeren van het hi-hat effect door voetpedaal of voet controller, maar alleen als de functie op de 19e pagina (FS functie display) of de 22e pagina (hi-hat control functie display) op HH ctrl (hi-hat control) is ingesteld.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het input niveau te selecteren.



Instellingen:
INPUTnummer: 1 tot 12

26 In 9 to 10 (input 9 tot 10)

Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

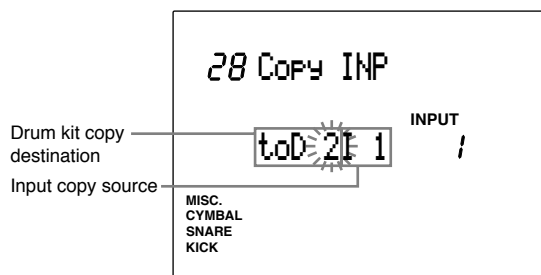
27 In 11 to 12 (input 11 tot 12)

Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

28 Copy INP (kopiëer input)

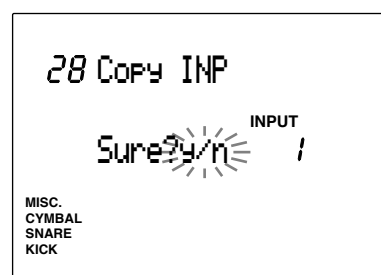
Deze kopiëert de input data instellingen van een huidig gewijzigde drumkit input naar een ander drumkit-inputnummer. Dit is handig bij het creëren van vergelijkbare input instellingen.

- 1 Zet de pijl op het Input Copy Source focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO-knoppen om het (source) jack-inputnummer te kiezen tussen 1 en 12.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het (source) jack-inputnummer kiest bij het slaan op een pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Drum Kit Copy Destination focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het drumkit (destination) jack-inputnummer te selecteren.



Instellingen:
Drum kit copy destination : D1 tot D32, -- (huidige drumkit)
Input copy source: 1 tot 12

- 3 Druk op de START/STOP knop. Op de display verschijnt: "Sure?y/n".

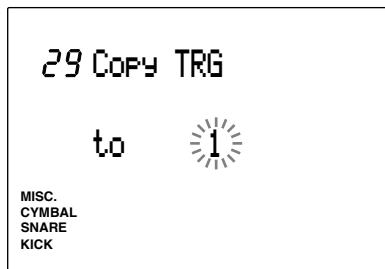


- 4 Druk op de +1/YES knop om te kopiëren. Op de LCD zal "complete" oplichten alvorens terug te keren naar de oorspronkelijke display. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

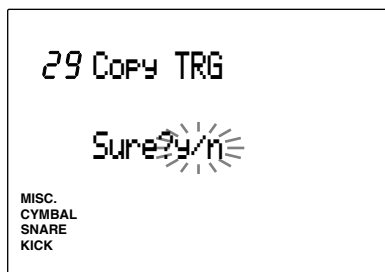
29 Copy TRG (kopiëer trigger)

Deze kopiëert de trigger data van de drumkit die huidig gewijzigd wordt naar een andere drumkit. Dit is handig bij het creëren van soortgelijke drumkits.

- 1 Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de gebruikers drumkit (1 tot 32) te selecteren om te kopiëren.



- 2 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt "Sure? y/n".



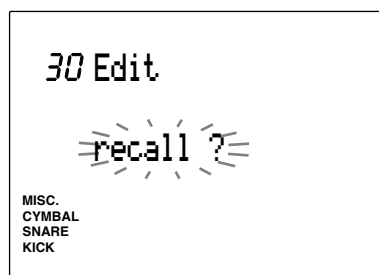
- 3 Druk op de +1/YES knop om de paste uit te voeren. Voordat de display terugkeert naar de oorspronkelijke display, zal er even "complete" oplichten. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

30 Edit (edit recall)

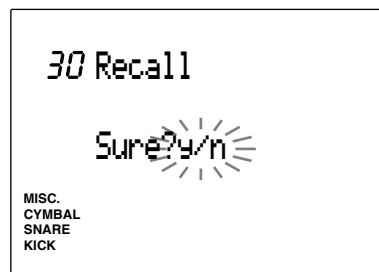
Als u de drumkit aan het wijzigen bent, naar Drum Kit mode of Chain mode gaat en andere drumkits selecteert, dan keren de gewijzigde instellingen terug naar de standaardinstellingen. Maar de gewijzigde data is echter nog opgeslagen in de edit buffer. Met de Edit Recall functie kunt u de in de edit buffer opgeslagen data terugroepen en doorgaan met wijzigen. Deze functie is handig voor het vergelijken van de gewijzigde data met de originele data.

NB Deze functie is ook praktisch bij het wijzigen van de voice in Drum Kit Voice Edit mode.

- 1 Kies, na het selecteren van een andere drumkit in Drum Kit Play mode of Chain mode, de volgende display en ga terug naar de juist gewijzigde drumkit.



- 2 Druk op de START/STOP knop. Op de display verschijnt "Sure? y/n".



- 3 Druk op de +1/YES knop om de Edit Recall uit te voeren. Op de LCD zal "complete" oplichten alvorens terug te keren naar de Edit Recall display. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

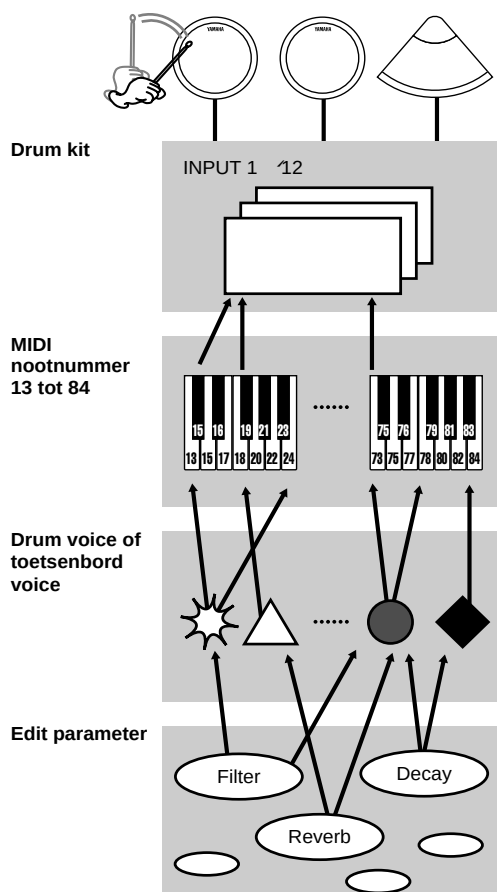
31 Setchord= (het nootnummer met een akkoord instellen)

Zie op P. 41 hierboven.



DRUM KIT VOICE EDIT MODE

Deze mode helpt u een eigen drumkit te creëren door het toewijzen van verschillende voices (drum- en percussiegeluiden) aan de nootnummers. Kies verschillende instellingen, wijzig het volume en de toonhoogte of voeg een reverb effect toe aan iedere voice om uw eigen drumkit te af te maken. Het volgende illustreert de relatie tussen drumkit, MIDI nootnummers, drum voices en parameters.



NB. U kunt verschillende voices creëren voor ieder nootnummer van elke drumkit door de parameters van dezelfde drum voice te wijzigen.

NB. Een blanco lijst is aan het einde van deze handleiding opgenomen (P. 167) om de door uw gewijzigde data in op te tekenen.

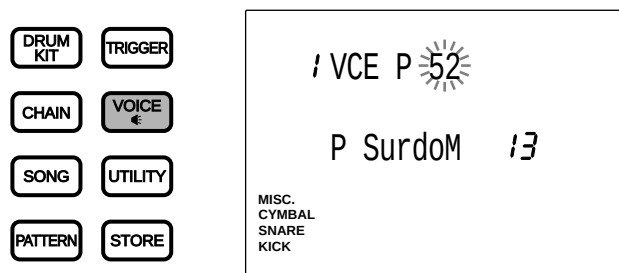
NB. Als u meer dan 2 pads (input jacks) aan hetzelfde MIDI nootnummer toewijst, dan zal aan de rechterkant van de letters "VCE" bovenin de LCD een sterretje (*) verschijnen.

Wijzigingsprocedures

- ① Selecteer de drumkit die u wilt wijzigen in Drum Kit Play mode.
- ② Ga naar Drum Kit Voice Edit mode.
- ③ Ga naar de benodigde pagina's en wijzig de inhoud naar uw voorkeur.
- ④ Ga Store mode binnen en sla uw drumkit op in één van de gebruikersnummers 1 tot 32.

De Drum Kit Voice Edit mode Binnengaan

Druk op de VOICE knop.



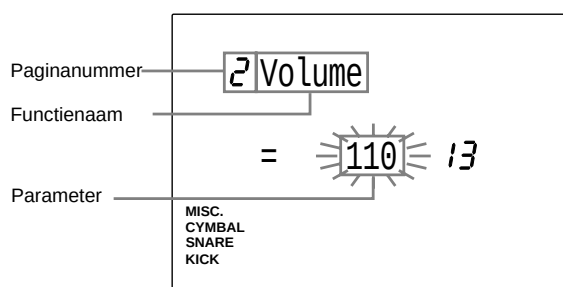
NB Selecteer eerst de drumkit die u wilt wijzigen in Drum Kit Play mode. De LED display toont het huidig geselecteerde drumkit nummer als u de Drum Kit Voice Edit mode binnengaat.

NB Als de "JumpRcnt (jump to recent page)" parameter op de 7e pagina van System Items in Utility mode aanstaat, verschijnt in de display het paginanummer dat u selecteerde toen u het laatst wijzigde. De DTX toont de eerste pagina in de display als de "JumpRcnt (jump to recent page)" parameter uitstaat. Zie P. 116 voor details over de "JumpRcnt (jump to recent page)".

Drum Kit Voice Edit mode (paginastructuur en bediening)

De Drum Kit Voice Edit mode bevat 21 display pagina's met verschillende functies, zoals o.a. de drumkit trigger modules. Als de Edit mode op de 2e pagina in Utility mode echter is ingesteld op "easy", verschijnen enkele pagina's die zelden gebruikt worden, niet in de display. Wijzig de Edit mode in "advance" om alle 21 pagina's getoond te krijgen (P. 114).

NB Het volgende is een lijst van 21 pagina's. De pagina's met een sterretje (*) verschijnen niet als de Edit mode in Utility mode op "easy" staat ingesteld.



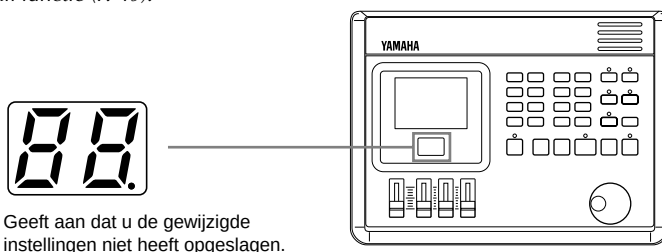
- ① Selecteer de pagina met de PAGE Δ of PAGE ∇ knoppen.
- ② Selecteer de parameters met de $\triangleleft$ $\triangleright$ knoppen.
- ③ Stel de waarde in door aan het Data Scroll Wiel te draaien of met de +1/YES en -1/NO knoppen.

NB Afhankelijk van de voice die u gebruikt, kan het geluid soms niet stoppen als de Key Off parameter op "disable" is gezet. Druk, als dit zich voordoet, tegelijkertijd op de SHIFT en VOICE knop en stop zo het geluid.

NB Zet de Learn mode op de 4e pagina in Utility mode op "always", bij wijze van short cut. Door slechts op de pad te slaan zal het input jack nummer wijzigen in de aangesloten input (P. 115).

NB Druk op de VOICE knop om een voice te beluisteren als de DTX in Edit mode staat.

NB Als u in deze mode gewijzigd hebt, brandt er een klein lichtje in de rechter benedenhoek van het drumkit nummer op de LED display om aan te geven dat de resultaten niet zijn opgeslagen. Zie P. 69 voor het opslaan van uw wijzigingen. Het lichtje verdwijnt als u naar Drum Kit Play mode of Chain mode gaat tijdens het wijzigen om een andere drumkit te selecteren. De gewijzigde instellingen keren terug in standaardinstellingen, maar u kunt de gewijzigde data terugroepen met de recall functie (P. 49).



Geeft aan dat u de gewijzigde instellingen niet heeft opgeslagen.

Functies van iedere display pagina

1 VCE (voice)	(P. 53)
2 Volume	(P. 53)
3 Pan	(P.54)
4 Pitch (toonhoogte)	(P. 54
5 Rev Send (send reverb)	(P. 55)
6 Modify	(P. 56)
7 Filter	(P. 56)
8 Decay	(P. 56)
9 Key Mode	(P. 57)
10 AlterGrp (alternate group)	(P. 57)
11 Key Off	(P. 58)
12 Out Port	(P. 58)
13 REV Rtn (reverb return)	(P. 58)
14 REV Type (reverb type)	(P. 59)
15 REV Time (reverb tijd)	(P. 59)
*16 PC CH= (transmit program change)	(P. 59)
*17 BK Ch= (transmit bank select)	(P. 60)
*18 CC Ch= (transmit control change: volume)	(P. 60)
*19 CC Ch= (transmit control change: pan)	(P. 61)
*20 CC Ch= (transmit control change)	(P. 61)
*21 Root Note (grondtoon)	(P. 62)

1 VCE (voice)

Deze wijst een drum voice (drum- of percussiegeluid) toe aan ieder MIDI nootnummer. Iedere voice is naar de volgende categoriën ingedeeld om de bediening gemakkelijk te maken.

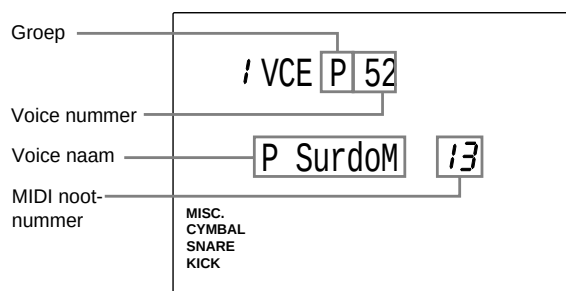
K Kick
S Snare
T Tom
C Cymbal
P Percussie
E Effect
k Keyboard (toetsenbord)
s Strings (strijkers)
b Bass
H Hi-hat

- 1 Zet de pijl op MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het nootnummer van uw voorkeur te kiezen.

U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.

- 2 Zet de pijl op het groep focus gedeelte of het voice nummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de parameter te selecteren. U kunt ook selecteren door de pijl op voice name focus gedeelte te zetten en vervolgens het Data Scroll Wiel of de +1/YES of -1/NO knoppen te gebruiken. Controleer en beluister de voice door op de VOICE knop te drukken.

- 3 Herhaal stap 1 en 2 om de voice voor ieder nootnummer in te stellen.



Instellingen:

De volgende groep en voice nummers kunnen voor MIDI nootnummers 13 tot 84 worden geselecteerd.

Groep en voice nummer: off, K1 tot 119: Kick, S1 tot 250: Snare, T1 tot 176: Tom, C1 tot 105: Cymbal, P1 tot 103: Percussion, E1 tot 115: Effect, k1 tot 21: Keyboard, s1 tot 8: Strings, b1 tot 19: Bass, H1 tot 12: (extra hi-hat in V2), Voice naam : BD DRY1 tot Sy Bass 3H.

Zie de "Drum Voice Lijst" op P. 143 voor details over voice namen en voice nummers.

NR

Als u meer dan 2 pads (input jacks) op hetzelfde MIDI nootnummer aansluit, zal een sterretje (*) aan de rechterkant van de letters "VCE" boven in de LCD display verschijnen

2 Volume

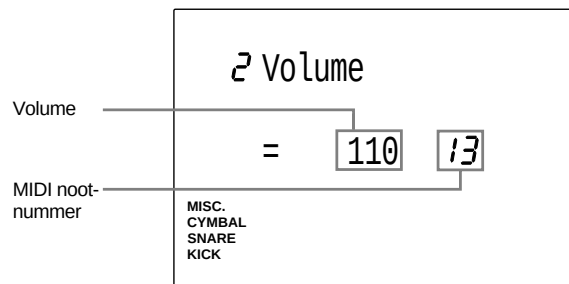
Deze past het volume van iedere voice aan die is toegewezen aan een MIDI nootnummer. U kunt de balans tussen de voices in de drumkit wijzigen.

- 1 Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.

U kunt ook de Learn mode zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum

- 2 Zet de pijl op het Volume focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het volume aan te passen. Druk op de VOICE knop om het volume te beluisteren.

- 3 Herhaal stap 1 en 2 en stel het volume voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen voor MIDI nootnummers 13 tot 84 ingesteld worden.

Volume: 0 tot 127

3 Pan

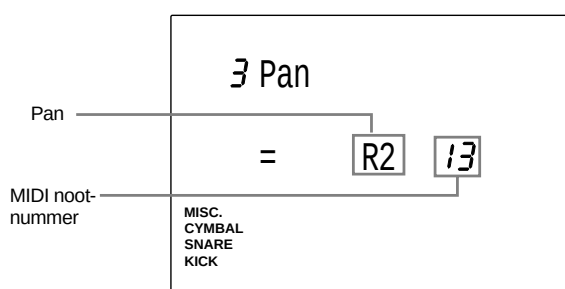
Deze stelt de Pan (stereo panpositie van het geluid) in voor iedere voice die is toegewezen aan ieder MIDI nootnummer. Deze definieert de panpositie van de voice tussen links en rechts.

- 1 Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.

U kunt ook de Learn mode zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum

- 2 Zet de pijl op Pan focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de pan positie in te stellen. Druk op de VOICE knop om het geluid te beluisteren.

- 3 Herhaal stap 1 en 2 en stel de pan voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor MIDI nootnummers 13 tot 84.

Rev Send: 0 tot 127

4 Pitch (toonhoogte)

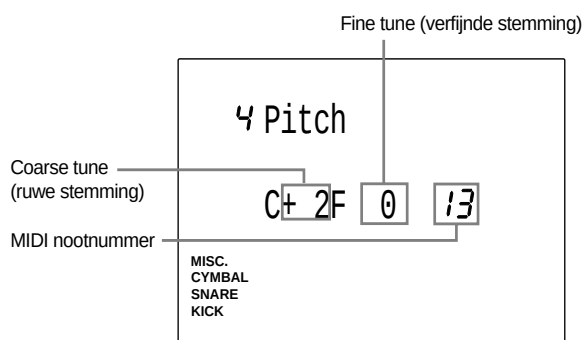
Deze stelt de toonhoogte in voor iedere voice die aan een MIDI nootnummer is toegewezen. Stel de toonhoogte af met ofwel halve tonen ofwel met een af- of toename van ongeveer 1,2 honderdste (cent).

- 1 Zet de pijl op MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.

U kunt ook de Learn mode zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan van iedere pad of drum

- 2 Zet de pijl op Coarse Tune focus gedeelte of Fine Tune focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de stemming in te stellen. Druk op de VOICE knop om het geluid te beluisteren.

- 3 Herhaal stap 1 en 2 en stel de toonhoogte voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor MIDI nootnummers 13 tot 84.

C (coarse tune) [unit=halve noot]: -64 tot 0 (normale toonhoogte) tot +63

F (fine tune) [unit= ca. 1,2]: -64 tot 0 (normale toonhoogte) tot +63

*1 cent= 1/100 van een halve noot

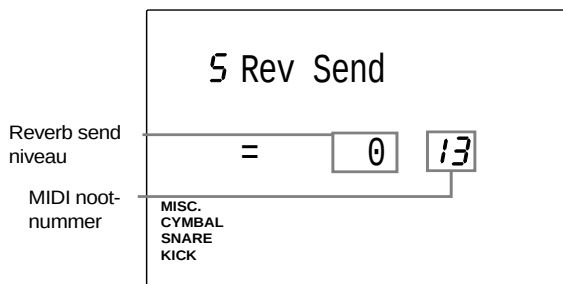
5 Rev send (send reverb)

Deze stelt het Reverb Send niveau in voor iedere voice die aan een MIDI nootnummer is toegewezen. Stel het niveau hier in om de hoeveelheid reverb aan te passen.

NB

Het eigenlijke Reverb Send niveau wordt bepaald door de waarde-instellingen en het Reverb Send niveau ingesteld in MULTI items (MIDI kanaal 10) in Utility mode te vermeerderen.

- ❶ Zet de pijl op MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op Reverb Send niveau focus gedeelte en draai het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het niveau in te stellen. Hoe groter de waarde, hoe groter het zendniveau. Druk op de VOICE knop om het geluid te beluisteren.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ en stel het Reverb Send niveau voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor MIDI nootnummers 13 tot 84.

Rev Send: 0 tot 127

6 Modify

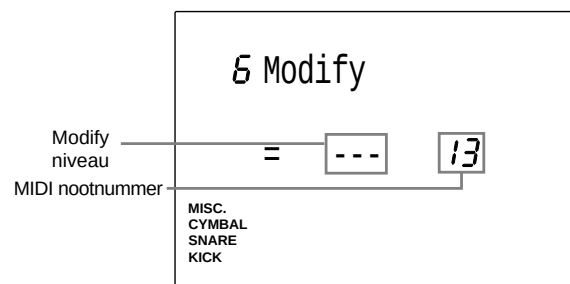
Deze stelt het Modify niveau in voor iedere voice die aan een MIDI nootnummer is toegewezen. Het Modify niveau definieert de volumebalans tussen 2 golfvormen die de voice maken. U kunt de kwaliteit van de voice wijzigen door het Modify niveau in te stellen.

- ❶ Zet de pijl op MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op Modify niveau focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te selecteren en beluister de voice door de VOICE knop in te drukken. Door het Modify niveau op een positieve waarde te zetten, neemt het volume van één van de golfvormen (waves) toe. Als het Modify niveau op een negatieve waarde staat, neemt het volume van de andere golfvorm toe. Het volume van beide golfvormen blijft gelijk als de waarde op "0" staat.

NB

Aangezien de golfpatronen en de volumewijziging verschillen voor iedere voice, zal het wijzigingsverschil voor sommige voices nauwelijks hoorbaar zijn. Voor voices waar de Modify functie in-actief is, toont de Modify focus gedeelte "--".

- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ en stel het Reverb Send niveau voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

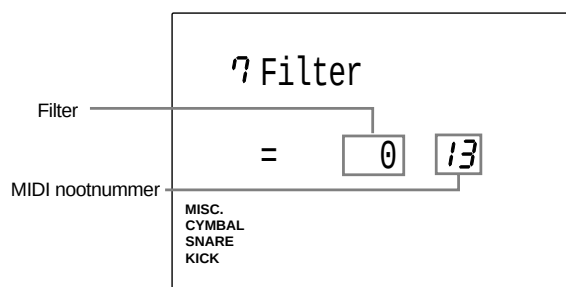
De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor MIDI nootnummers 13 tot 84.

-64 tot 0 (gelijk volumebalans) tot +63

7 Filter

Deze stelt de Filter in van iedere voice toegewezen aan een MIDI nootnummer. De filter beïnvloedt het geluid door een specifieke frequentie door te laten en de andere te elimineren. De filter die u instelt maakt het geluid scherper of warmer.

- ❶ Zet de pijl op het MIDI toonnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op het Filter focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de filter in te stellen. Druk op de VOICE knop om het geluid te beluisteren. De Filter functie is een low-pass type dat de bandbreedte hoger dan het cut-off punt elimineert.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ en stel de filter voor ieder nootnummer in.



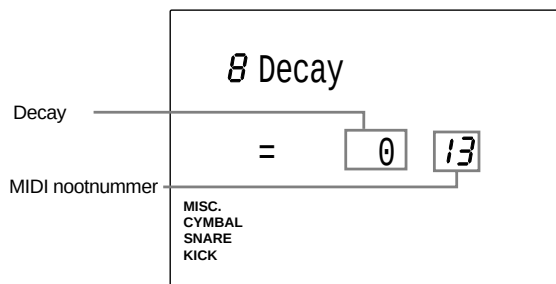
Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor de MIDI nootnummers 13 tot 84.
-64 tot 0 (standaard) tot +63

8 Decay

Deze stelt de decay van iedere voice in die is toegewezen aan een MIDI nootnummer. De decay functie bestuurt het faden van een voice golfpatroon. U kunt het fade-effect van een voice vergroten of verkleinen. Vergroot bijvoorbeeld de decaywaarde als u het slepende geluid van een cymbal wilt verlengen.

- ❶ Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op het Decay focus gedeelte en stel de decay in door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken. Druk op de VOICE knop om het geluid te beluisteren. Het fade-effect is langer als de waarde (hetzij positief, hetzij negatief) toeneemt.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ en stel de decay voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen worden ingesteld voor de MIDI nootnummers 13 tot 84.
-64 tot 0 (standaard) tot +63

9 Key mode

Deze stelt de Key mode in voor de voices die zijn toegewezen aan een MIDI nootnummer. De mode definieert de geluidsooutput-regels bij het gebruik van dezelfde voices.

- ❶ Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op het Key mode focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om één van de volgende modes te selecteren.

poly Er is geen limiet voor het aantal voices dat tegelijk wordt voortgebracht.

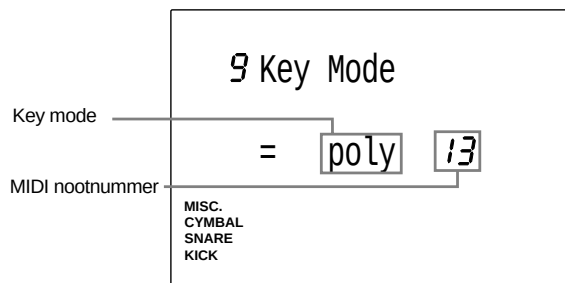
semi(2) Maximaal 2 voices kunnen tegelijk door dit nootnummer worden voortgebracht. Als er een 3e voice wordt getriggerd, dan vlakt deze functie één van de eerste 2 voices af en voegt de derde toe.

mono Één voice kan tegelijkertijd worden voortgebracht. Als er een 2e voice wordt getriggerd, dan knijpt deze functie de eerste voice af en voegt de tweede toe.

hi-mono Knijpt de vorige voice af en brengt Slechts één voice tegelijk voort. Het geselecteerde nootnummer in deze mode echter, overstemt de andere voices. Het hier geselecteerde nootnummer wordt bijvoorbeeld zelfs niet afgeknepen als het aantal voices het maximum van 32 overschrijdt.

NB Als een voice met een lange release zoals Cymbal op "mono" is ingesteld, dan klinken 2 slagen met een korte interval onnatuurlijk, aangezien het eerste geluid abrupt wordt afgebroken.

- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ en stel de Key mode voor ieder nootnummer in.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor de MIDI nootnummers 13 tot 84.
poly, semi(2), mono, hi mono

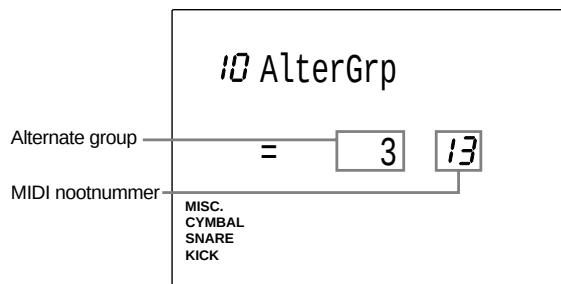
10 AlterGrp (alternate group)

Deze stelt de Alternate Group in voor iedere voice die is toegewezen aan een nootnummer. De Alternate Group is een groep voices die niet tegelijkertijd voortgebracht kunnen worden. Als er bijvoorbeeld een open hi-hat met een gesloten hi-hat aan dezelfde Alternate Group wordt toegewezen, dan wordt het open hi-hatgeluid geannuleerd als het gesloten hi-hatgeluid wordt voortgebracht. Dit helpt u om een realistischere "feel" te creëren met akoestisch-klinkende drums.

- ❶ Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- ❷ Zet de pijl op het Alternate Group nummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het nummer in te stellen.

NB

Een voice die is toegewezen aan dezelfde Alternate Group wordt altijd gedomineerd door de er op volgende voice. Slechts één voice kan tegelijkertijd worden voortgebracht.



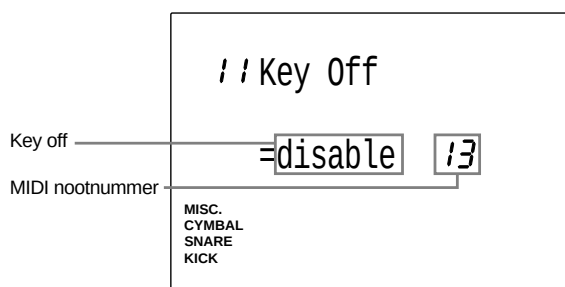
Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor de MIDI nootnummers 13 tot 84.
off, 1 tot 127

11 Key Off

Als er een voice met een lange release gebruikt wordt, kan een MIDI note off signaal het geluid soms onnatuurlijk afsnijden. Stel, om dit te vermijden, deze mode zo in dat de DTX geen note off signalen kan ontvangen. Stel de MIDI note off instellingen in voor iedere voice die aan een MIDI nootnummer is toegewezen.

- 1 Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Key Off focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor de MIDI nootnummers 13 tot 84.
disable (kan geen MIDI noot ontvangen), enable (kan MIDI noot ontvangen)

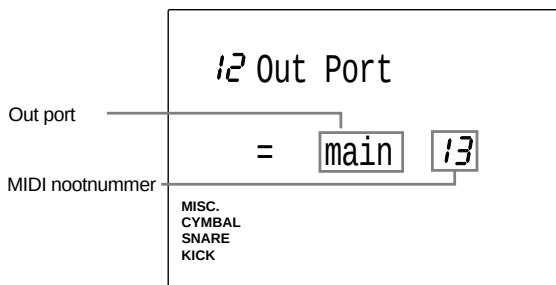
NB

Sommige geluiden kunnen een extreem lange release hebben als de Key Off functies niet aanstaan. Druk in dat geval tegelijkertijd op de VOICE en SHIFT knop om het geluid tijdelijk te stoppen.

12 Out Port (Uitpoort)

Deze stelt de output van iedere voice die is toegewezen aan een nootnummer ofwel in op main output ofwel op auxiliary output. Dit is handig als u specifieke voices naar een extern mixapparaat wilt sturen.

- 1 Zet de pijl op het MIDI nootnummer focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen.
U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum.
- 2 Zet de pijl op het Out Port focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het focus gedeelte in te stellen.
Gewoonlijk wordt "main" geselecteerd worden de voices door de OUTPUT jack op het achterpaneel uitgevoerd. Kies aux (auxiliary) om een specifieke voice, zoals SNARE of KICK apart van elkaar, uit te voeren door de AUX OUT jacks op het achterpaneel.



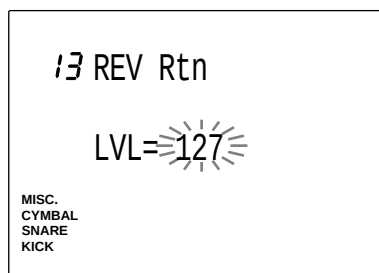
Instellingen:

De volgende parameters kunnen ingesteld worden voor de MIDI nootnummers 13 tot 84.
main, aux

13 REV Rtn (reverb return)

Deze stelt het Reverb Return niveau in. Door dit niveau in te stellen kunt u het reverb effect van de gehele DTX aanpassen. Het niveau kan voor iedere drumkit ingesteld worden.

Stel het niveau in door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken.



Instellingen:

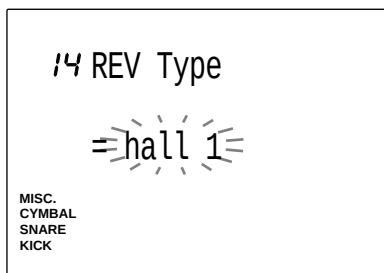
0 tot 127

14 REV Type (reverb type)

Verschillende reverbs van hal tot kamer zijn beschikbaar om een extra dimensie aan de voice toe te voegen. Het Reverb Type kan voor iedere drumkit ingesteld worden.

Wijs een reverb type toe door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken. De volgende reverb typen zijn beschikbaar.

none Geen effect (droog geluid)
 hall 1 Kleine hal
 hall 2 Grote hal
 room 1 Kleine kamer
 room 2 Grote kamer
 room 3 Kamer met hoog plafond
 stage 1 Groot podium
 stage 2 Klein podium
 plate Staalplaat reverb
 white Een speciaal kort reverb effect
 tunnel Een reverb effect alsof u speelt in een tunnel
 canyon Een fantastisch reverb effect alsof speelt u in een kloof
 basemnt Een reverb effect alsof u speelt in een kelder met een korte reflectie



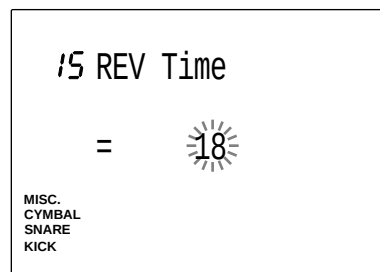
Instellingen:

none, hall 1, hall 2, room 1, room 2, room 3, stage 1, stage 2, plate, white, tunnel, canyon, basemnt (basement)

15 REV Time (reverb tijd)

Deze bepaalt de lengte van de reverb van iedere drumkit.

Stel de tijd in door te draaien aan het Data Scroll Wiel of druk de +1/YES en -1/NO knoppen in. Hoe groter de waarde, hoe langer de reverb.



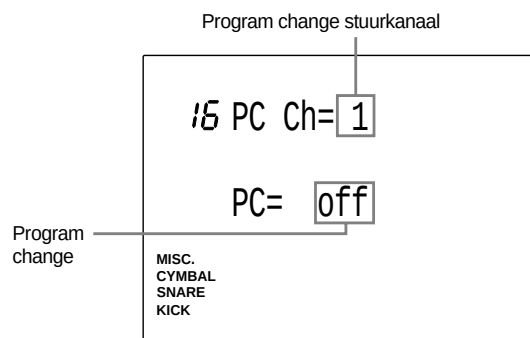
Instellingen:

0 tot 69

16 PC CH= (transmit profram change)

Deze stelt het MIDI program change nummer in dat verzonden wordt als de drumkit wordt gewijzigd. U kunt verschillende program change nummers voor kanalen 1 tot 16 specificeren. Wijzig bijvoorbeeld de drumkit op de DTX op een externe synthesizer door de voices van een externe toon-generator te selecteren. Dit kan voor iedere drumkit ingesteld worden.

- ❶ Zet de pijl op het Program Change Transmission Channel focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het MIDI nootnummer te kiezen. U kunt ook de Learn mode (P. 115) zo instellen dat het automatisch het MIDI nootnummer kiest bij het slaan op iedere pad of drum
- ❷ Zet de pijl op PC= (program change) focus gedeelte en draai het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het program change nummer in te stellen.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ om de program change voor ieder van de 16 kanalen in te stellen.



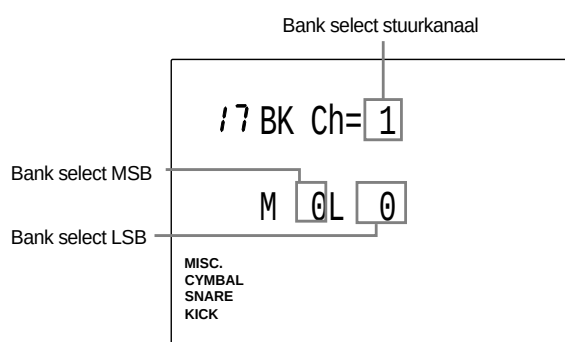
Instellingen:

Program change stuurkanaal: 1 tot 16
 Program change: off, 1 tot 128

17 BK Ch= (transmit bank select)

Deze selecteert de bank (MIDI Control Change) die verzonden wordt als de drumkit gewijzigd wordt. U kunt de bank individueel instellen op kanalen 1 tot en met 16. U kan de bank van een externe toongenerator voice wijzigen door van DTX drumkit te wisselen. Als u dit met eerder genoemde MIDI Program Change functie doet, kunt u kiezen uit de vele beschikbare voices van de toongenerator. Dit kan voor iedere drumkit ingesteld worden.

- ❶ Zet de pijl op het Bank Select Transmission Channel focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het stuurkanaal te kiezen.
- ❷ Zet de pijl op het Bank Select MSB focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de MSB te selecteren.
- ❸ Zet de pijl op het Bank Select LSB focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de LSB te selecteren.
- ❹ Herhaal stap ❶, ❷ en ❸ om de bank select voor alle 16 kanalen in te stellen.



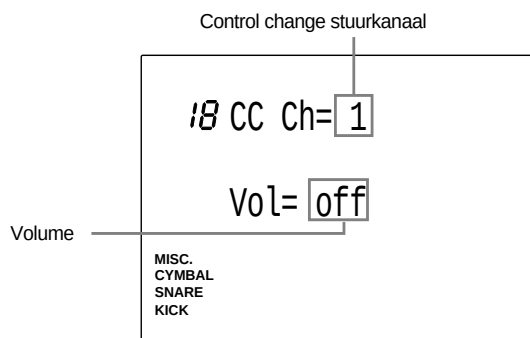
Instellingen:

Bank Select Stuurkanaal: 1 tot 16
Bank Select MSB: 0 tot 127
Bank Select LSB: 0 tot 127

18 CC Ch= (transmit control change: volume)

Deze stelt het volume in van de MIDI control change dat verzonden wordt als er van drumkit gewisseld wordt. Het is mogelijk om de volumewaarde in te stellen voor elk van de 16 kanalen. Door het wisselen van drumkit kunt u bijvoorbeeld het volume van een voice van een externe synthesizer op een specifieke waarde zetten. Deze parameters kunnen voor iedere drumkit ingesteld worden.

- ❶ Zet de pijl op Control Change Transmission Channel en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het stuurkanaal te selecteren.
- ❷ Zet de pijl op het Volume focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de waarde in te stellen.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ om het volume van elk van de 16 kanalen in te stellen.



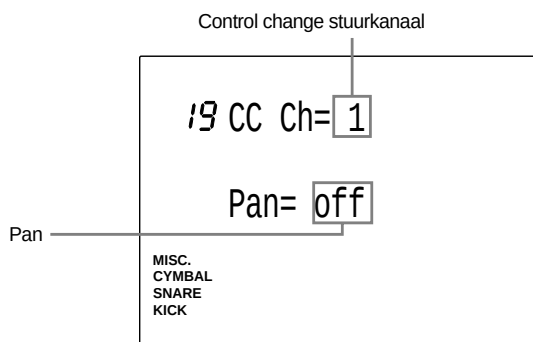
Instellingen:

Control change Send Channel: 1 tot 16
Volume: off, 0 tot 127

19 CC Ch= (transmit control change: pan)

Deze stelt de pan positie (positie in het stereobeeld) in van de MIDI control change die verzonden wordt als er van drumkit wordt gewisseld. Het is mogelijk om de volumewaarde in te stellen voor elk van de 16 kanalen. U kunt bijvoorbeeld de pan positie van een voice van een externe synthesizer op een specifieke waarde instellen door het wisselen van DTX drumkit. Deze parameters kunnen voor iedere drumkit worden ingesteld.

- ❶ Zet de pijl op Control Change Transmission Channel en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het stuurkanaal te selecteren.
- ❷ Zet de pijl op Pan en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de waarde in te stellen.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ om het volume van elk van de 16 kanalen in te stellen.



Instellingen:

Control change stuurkanaal: 1 tot 16

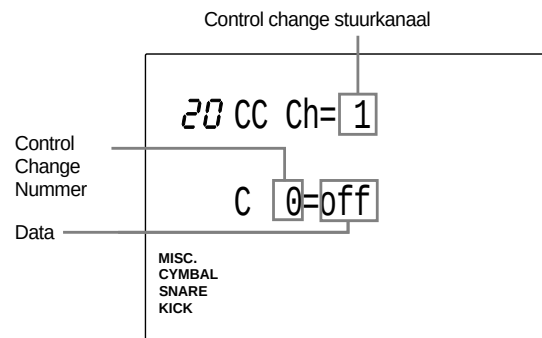
Pan: off, 0 (helemaal links in een stereobeeld) tot 127 (helemaal rechts in een stereobeeld)

20 CC Ch= (transmit control change)

Deze stelt het type (control change nummer) en de waarde van de MIDI control change data in die verzonden wordt als er van drumkit gewisseld wordt. Het is mogelijk om de control change nummers individueel voor elk van de 16 kanalen in te stellen. Als u van drumkit wisselt, kunt u bijvoorbeeld de geluidsparameters van externe synthesizers aangesloten op de DTX instellen. De data kunnen voor iedere drumkit ingesteld worden.

NB Zie ook P.131 voor meer details over control change data.

- ❶ Zet de pijl op het Control Change Transmission Channel focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het stuurkanaal te selecteren.
- ❷ Zet de pijl op control change nummer en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het nummer te selecteren. Hiermee selecteert u het type control change data dat verstuurd wordt.
- ❸ Zet de pijl op het data focus gedeelte en stel de parameter in door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken.
- ❹ Herhaal stap ❶ tot en met ❸ om de control change nummers en data parameters van elk van de 16 kanalen in te stellen.



Instellingen:

Control change stuurkanaal: 1 tot 16

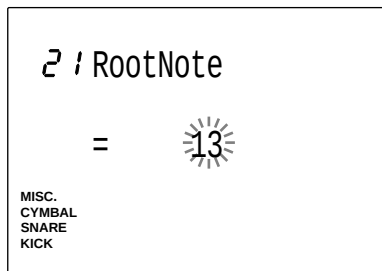
Control change nummer: 0 tot 119

Data: off, 0 tot 127

21 RootNote (grondtoon)

Deze bepaalt de minimum waarde van het MIDI nootnummer van de voice. De DTX heeft een toetsenbordbereik van 71 toetsen en de standaardinstellingen zijn toegewezen aan MIDI nootnummers 13 tot 84. Door bijvoorbeeld de minimumwaarde te veranderen in 13 tot 10, worden de geldige nootnummers 10 tot 81. Deze instelling is mogelijk voor iedere drumkit.

Stel de grondtoon in door aan het Data Scroll Wiel te draaien of door te drukken op de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:
0 tot 56



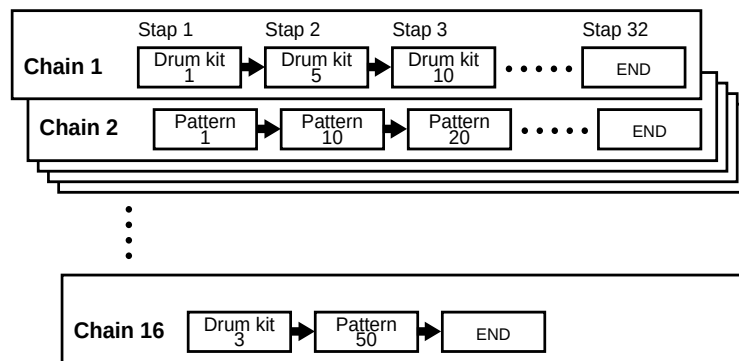
Chain Play Mode

Chains (kettingen) worden gebruikt om de drumkits (of patronen) in een door de gebruiker bepaalde volgorde te zetten. Het vergemakkelijkt en versnelt het selecteren van de drumkits (of patronen) die u nodig heeft.

U kunt de chain functie bijvoorbeeld gebruiken om uw drumkit configuratie snel te wijzigen in de volgorde van liedjes van een live optreden, of het ritme van een specifieke patroon volgorde oefenen. Er kan een maximum van 16 chains ingesteld worden.

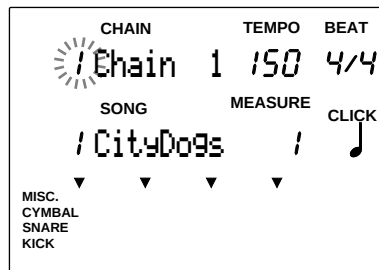
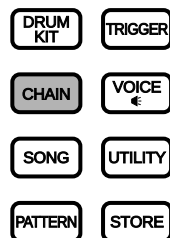
NB

Als u de chain functie gebruiken wilt, dan moet u de chains (kettingen) in Chain Edit mode instellen.



De Chain Play Mode Binnengaan.....

Druk op de CHAIN knop.



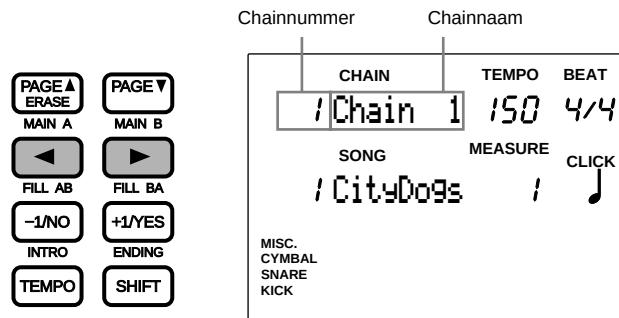
NB

De Chain Play mode is op dezelfde manier geconfigureerd als Pattern Play mode (of Song Play mode).

Druk op de PATTERN knop en ga Pattern Play mode in om een patronen-chain te gebruiken.

Een Chain Selecteren

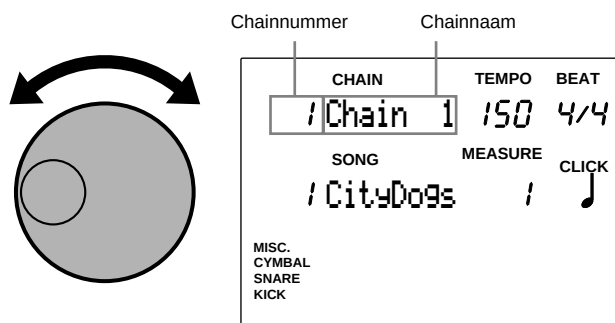
- 1 Ga met de ◀ ▶ pijlknoppen naar het chainnummer focus gedeelte.



NB. Het is ook mogelijk om met behulp van de PAGE[4] en PAGE[7] knoppen op en neer in de LCD te gaan.

- 2 Selecteer het chainnummer door aan het Data Scroll Wiel te draaien.

NB. De LED display zal ofwel het drumkitnummer tonen om het chainnummer in te stellen, ofwel het drumkitnummer tonen dat voordien was ingesteld om de Chain mode in te gaan.



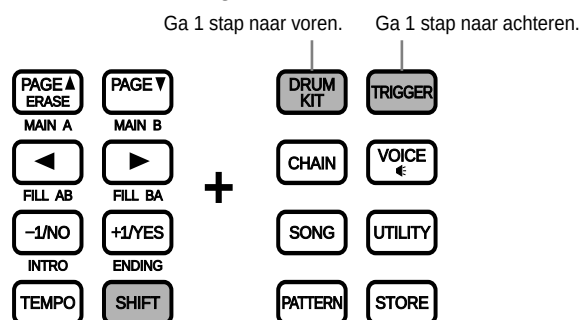
NB. U kunt het chainnummer ook met de +1/YES en -1/NO knoppen wijzigen.

Instellingen:

De volgende chainnummers kunnen geselecteerd worden.
1 tot 16

Van Stap Verwisselen

Iedere keer dat u de TRIGGER knop of de DRUM KIT knop tegelijk met Shift indrukt, kunt u respectievelijk 1 stap naar voren of naar achteren gaan.



NB. Om bij live optreden snel van stap te kunnen verwisselen, is het aan te raden om 2 pad functies te gebruiken als stap-naar-voren/stap-naar-achteren schakelaar (P.45). U kunt ook het voetpedaal als dusdanig instellen (P. 46).



Chain Edit Mode

Hiermee creëert u een chain (ketting) van de benodigde drumkits of patronen. U kunt maximaal 16 chains opslaan bestaande uit 32 stappen (drumkits).

NB Gebruik de blanco lijst op P. 116 van deze handleiding om de gewijzigde inhoud van de nieuwe chain in aan te tekenen.

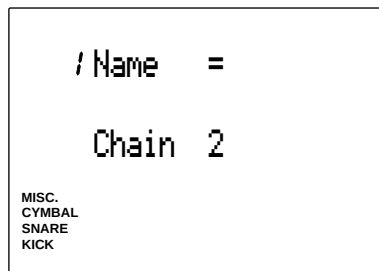
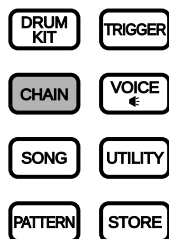
Een Chain maken

- 1 Selecteer het chainnummer om een chain in Chain Play mode te creëren of wijzigen.
- 2 Ga Chain Edit mode binnen.
- 3 Geef - zo nodig - de chain een naam.
- 4 Selecteer de drumkit (of het patroon) en stel de 1e stap in.
- 5 Ga naar de 2e stap en stel de drumkit (of het patroon) in.
- 6 Ga door met deze procedure vanaf stap 3 om de drumkit (of het patroon) voor de benodigde chainstappen in te stellen.
- 7 Ga naar Store mode om de gecreëerde chain op te slaan.

NB Zie P. 69 voor details over het opslaan van een chain.

De Chain Edit Mode Binnengaan

Druk twee keer op de CHAIN knop of druk één keer op de CHAIN knop als u al in Chain Play mode bent.

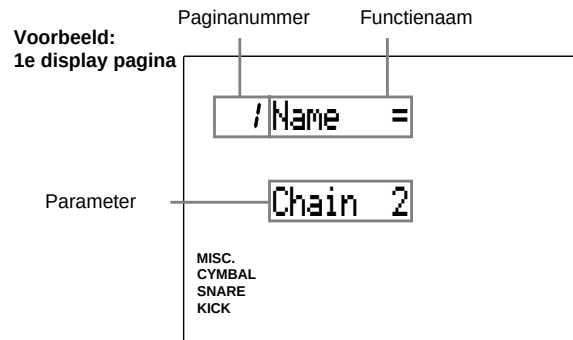


NB Selecteer de chain die u wilt wijzigen in Chain Play mode voordat u deze mode binnengaat.

NB Als de "JumpRcnt (jump to recent page)" parameter op de 7e pagina van System Items in Utility mode aanstaat, zal de DTX de pagina tonen die u selecteerde toen u de laatste wijzigingen maakte. De DTX toont de eerst pagina als de "Jump Rcnt (jump to recent page)" parameter uitstaat. Zie P. 116 voor details over de "Jump Rcnt (jump to recent page)" parameter.

De Chain Edit Mode (paginastructuur en bediening)

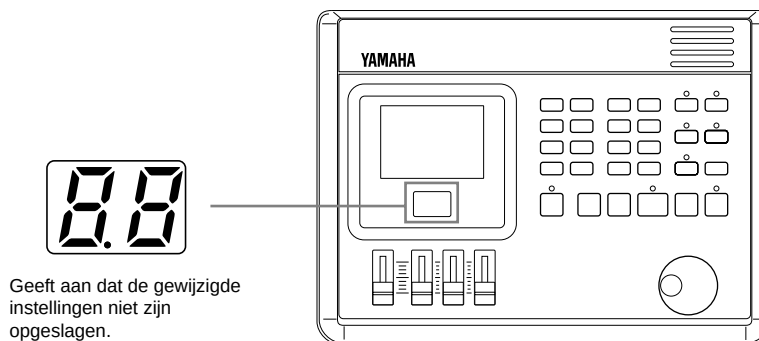
De Chain Edit mode bestaat uit de volgende 3 display pagina's.



- ❶ Selecteer de pagina met behulp van de PAGE Δ en PAGE ∇ knoppen.
- ❷ Selecteer de parameter met behulp van de $\triangleleft$ $\triangleright$ pijlknoppen.
- ❸ Stel de waarde in door te draaien aan het Data Scroll Wiel of te drukken op de +1/YES en -1/NO knoppen.

NB

Als u gewijzigd heeft in deze mode, brandt er een klein lichtje in de rechter benedenhoek naast het drumkitnummer in de LED display om aan te geven dat de gewijzigde data niet is opgeslagen. Zie P. 69 over het opslaan van gewijzigde data. Het lampje dooft als u naar Chain Play mode gaat tijdens het wijzigen om een andere chain te kiezen. De gewijzigde instellingen keren terug in standaardinstellingen, maar u kunt ze weer oproepen met behulp van de Recall functie (P. 68).



Functies van de Pagina's

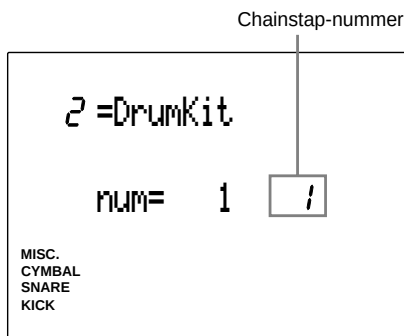
- | | |
|---|---------|
| 1. Name (chainnaam) | (P. 67) |
| 2. Chain create or revise (chain creëren of wijzigen) | (P. 67) |
| 3. Edit recall | (P. 68) |

1 Name (chainnaam)

Geef de chain een naam van maximaal 8 letters. Zie de Drum Kit Naam sectie op P.35 voor details over welke karakters beschikbaar zijn en hoe u ze kunt selecteren.

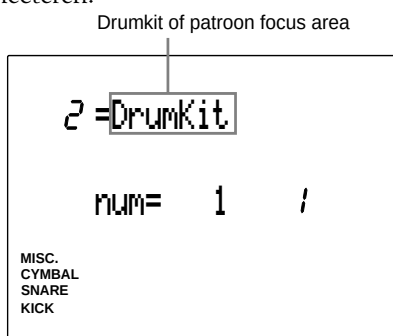
2 Chain creëren of wijzigen

- 1 Zet de pijl op het chain stapnummer en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de 1e chainstap te selecteren. Als u een bestaande chain wijzigt, selecteer dan het stapnummer dat u wilt wijzigen.



NB U kunt ook het volgende of vorige chainstapnummer selecteren door de TRIGGER of DRUM KIT knop in te drukken of de PAGE[Δ] en PAGE[▽] knoppen tegelijk met de SHIFT knop. Dit kan zelfs als de pijl niet op chain stap focus gedeelte staat.

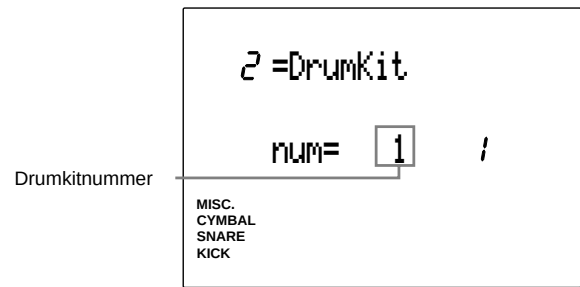
- 2 Zet de pijl op het drum kit of pattern focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de drumkit of het patroon voor deze chainstap te selecteren.



- 3 Zet de pijl op het drum kit of pattern focus gedeelte en selecteer het benodigde nummer.

Drum Kit:

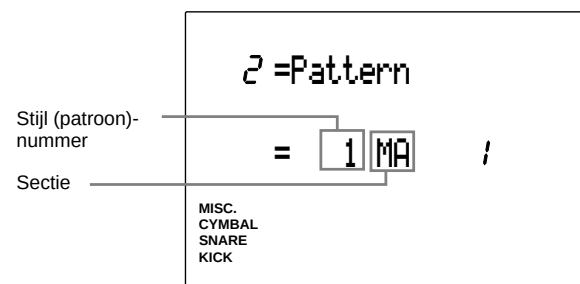
Selecteer uit de drumkitnummers 1 tot 64 voor iedere stap.



Pattern (patroon):

- 1) Selecteer uit stijl- of patroonnummers 1 tot 110 voor iedere chainstap.
- 2) Als u uit preset-stijlen selecteert (patroonstijlen 1 tot 110), zet de pijl dan op het section focus gedeelte en specificeer een sectie.

NB Gebruikerspatronen hebben geen secties. Als u een gebruikerspatroon selecteert (vanaf stijl 111), zal de display daarom "--" tonen bij het section focus gedeelte en kunt u geen sectie selecteren. Zie P. 71 voor details over secties.

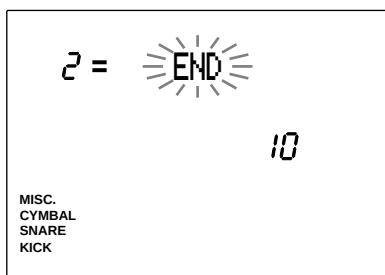


- 4 Herhaal stap 1, 2 en 3 om de drumkit of het patroon voor de benodigde stappen (maximaal 32) te specificeren.

NB U kunt een drumkit chainstap en een patroon chainstap in één chain mixen.

- 5 Zet na het wijzigen van de benodigde stappen van een chain de pijl op het drum kit of pattern focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om END op het display te krijgen. Hiermee beëindigt u de chain op het huidige chainstapnummer.

NB Als u de chainstap tijdens Chain Play mode oproept, dan eindigt de chainstap bij de END instelling.



Instellingen:

Chainstapnummer: 1 tot 32

Drumkit of patroon: DrumKit, pattern, END (stelt de laatste chainstap in)

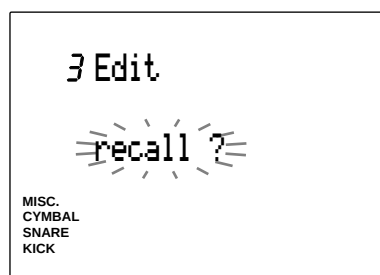
Drumkit- of patroonnummer: 1 tot 64 (drumkits), 1 tot 220 (patronen)

Sectie focus gedeelte (alleen bij een geselecteerd patroon tussen 1 en 110): IN (intro), MA (Main A) MB (MAIN B), FA Fill AB), FB (Fill BA), EN (Ending)

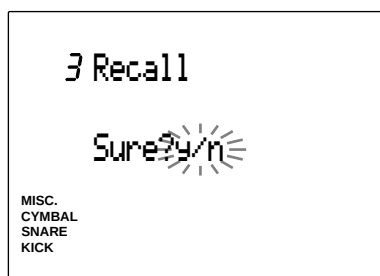
3 Edit recall

Als u tijdens het wijzigen van de drumkit naar Chain Play mode gaat en een andere drumkit selecteert, keert de DTX terug in de originele data-instellingen. Met behulp van de Edit Recall functie kunt u de gewijzigde data echter weer oproepen en doorgaan met wijzigen.

- ① Selecteer Edit Recall na het selecteren van een andere chain in Chain Play mode.



- ② Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt "Sure?y/n".



- ③ Druk op de +1/YES knop om Edit Recall uit te voeren. In de LCD licht even "complete" op. Vervolgens keert de display terug naar de Edit Recall display.
Druk op de -1/NO knop om te annuleren.



Store Mode

Nadat u een chain heeft gecreëerd van drumkits en gewijzigde voices, moet de data in de DTX opgeslagen worden. Sla de drumkit op in Drum Kit Store mode en chain data in Chain Store mode.

De Store Mode Binnengaan

Drum Kit Store Mode

Ga naar de Drum Kit Store mode door op de STORE knop te drukken als u in Drum kit Trigger mode, Drum Kit Voice Edit mode of Drum Kit Play mode gewijzigd hebt.



NB De methode om op te slaan hangt af van de instellingen in Link mode (P. 115) op de 3e display pagina in Utility mode.
Link mode = global..... Slaat de gewijzigde drumkit in zowel de gespecificeerde bestemming op als in drumkitnummer 1.
Link mode = indiv..... Slaat de gewijzigde drumkit alleen in de gespecificeerde bestemming op.

Chain Store Mode

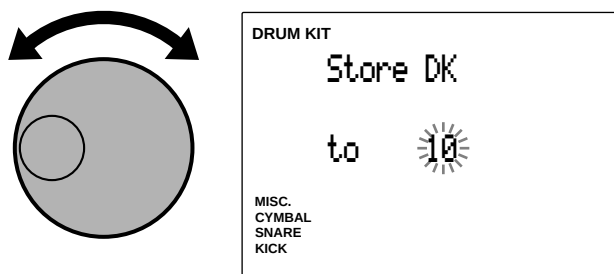
Ga de Chain Store mode binnen door op de STORE knop te drukken als u in Chain Edit mode of Chain Play mode gewijzigd hebt.



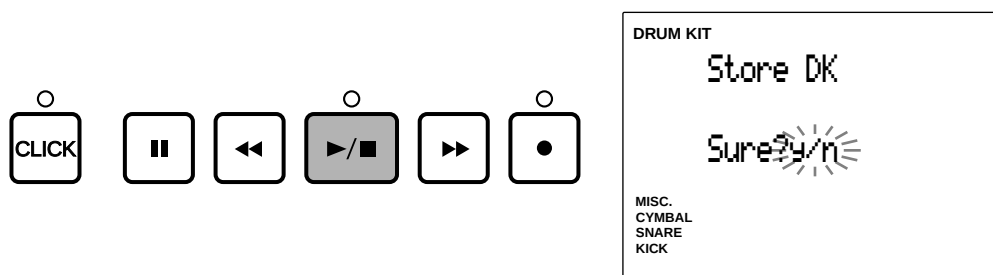
Procedures voor het Opslaan

De stappen voor het opslaan van data zijn voor zowel drumkit als chain hetzelfde. Het drumkit display zullen we hierbij als voorbeeld gebruiken.

- 1 Kies een drumkit- (of chain-) nummer voor de bestemming door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken.



- 2 Druk op de START/STOP knop. De LCD display toont vervolgens "Sure?y/n".



- 3 Druk op de +1/YES knop om de drumkit (of chain) in de gespecificeerde drumkit- (of chain-) bestemming op te slaan. Op de LCD display verschijnt even "complete" voordat deze terugkeert naar de Drum Kit (of Chain) Play mode.
Druk op de -1/NO knop om te annuleren. De display keert dan terug naar de Drum Kit (of Chain) Play mode.

NB. Druk simpelweg op de DRUM KIT, CHAIN, SONG, of PATTERN knoppen om een andere mode binnen te gaan zonder eerst de data op te slaan.

De Drumkit of Chain Kopiëren

Met de Store functie kunt u een drumkit of chain naar een ander nummer kopiëren. Dit is handig als u een nieuwe drumkit of chain wilt creëren die gebaseerd is op een bestaande drumkit of chain.

- 1 Selecteer het drumkit- (of chain-) nummer dat u wilt kopiëren in Drum Kit Play (of Chain Play) mode.
- 2 Druk op de STORE knop om de Store mode binnen te gaan.
- 3 Selecteer het nummer (kopie bestemming) en voer de opslagprocedure uit. Hiermee kopieert u de drumkit (of chain).



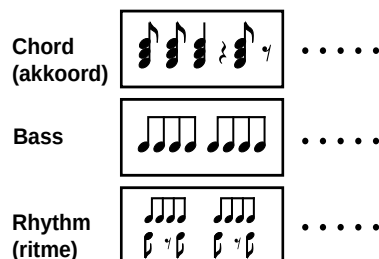
Pattern Play Mode

Deze mode bevat 660 preset-patronen (110 stijlen x 6 secties) en 100 gebruikerspatronen om uit te kiezen. Wijzig het tempo of akkoord, pas het volume aan van iedere part, verwissel van sectie - een variëteit van patronen zijn beschikbaar voor welke soort uitvoering u ook maar wilt. U kunt het ritme oefenen door de pads bij een patroon te bespelen. De parts die niet nodig zijn kunt u mute'n. Deze mode kan op duizenden manieren worden toegepast.

Het Concept "Patroon".....

Track Structuur

Ieder patroon bestaat uit 3 tracks: akkoord, bass en ritme.



Patroontypen

Uw DTX bevat 660 preset-patronen (110 stijlen x 6 secties) en 100 gebruikerspatronen.

Stijl

Stijl refereert naar de muziekcategorie van een patroon. Er zijn 110 verschillende stijlen en 6 secties voor iedere stijl. Selecteer een sectie voor een stijl om een preset-patroon te maken.

Sectie

Voor iedere stijl zijn 6 secties beschikbaar. Een sectie is een gecombineerd muziekcomponent om een muziekstuk te creëren. Voor de preset-patronen zijn de volgende 6 secties geprogrammeerd:

- MAIN A Dit is de standaardsectie. Het kan voor de basiscouplet en refreinstructuur van een patroon gebruikt worden.
MAIN B Dit is de alternatieve sectie. Het kan voor brugpatronen gebruikt worden.

De volgende twee transmissiesecties spelen onmiddellijk indien geselecteerd:

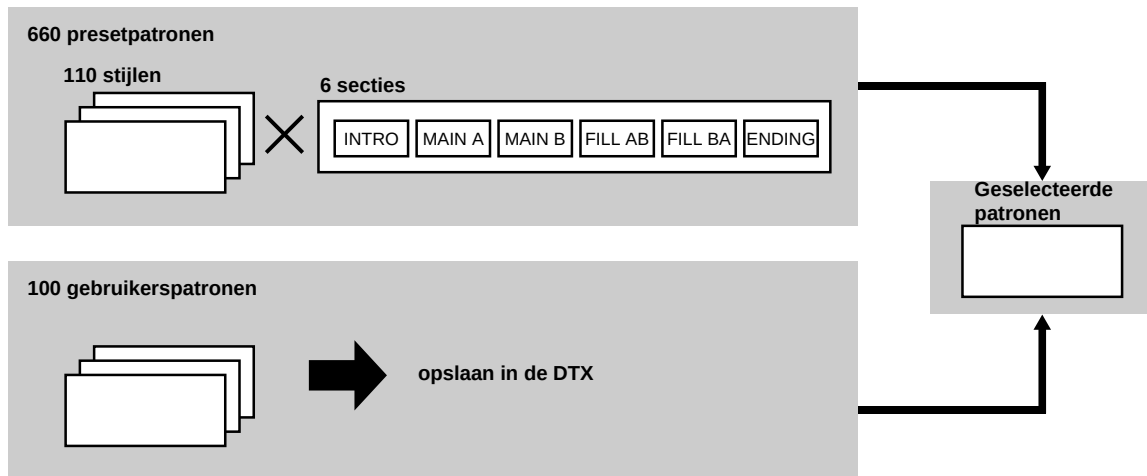
- FILL AB Voor de transitie tussen de couplet/refreinsectie en de brugsectie. Deze sectie gaat over in MAIN B.
FILL BA Voor de transitie terug naar de couplet/refreinsectie. Deze sectie gaat over in MAIN A.
INTRO Voor de introductie van een patroon. Deze sectie gaat over in MAIN A.
ENDING ... Beëindigd het afspelen van een patroon.



Drumkits zijn geprogrammeerd om het huidige patroon te wijzigen. Stel de parameter "RecvCh10 PC" op de 17e display pagina in Utility mode op uit om te voorkomen dat de drumkits automatisch wijzigen.

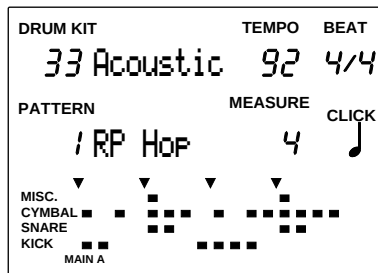
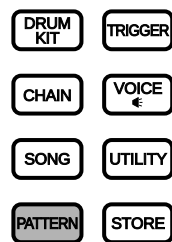
Gebruikerspatronen

Gebruikerspatronen zijn lege geheugenruimtes (111 tot 210) waar u uw eigen patroon kunt creëren. Gebruikerspatronen hebben geen secties zoals preset-stijlen of -patronen, maar u kunt ieder gebruikerspatroon als een sectie (INTRO, FILL, enz) specificeren.



De Pattern Play Mode Binnengaan

Druk op de PATTERN knop.



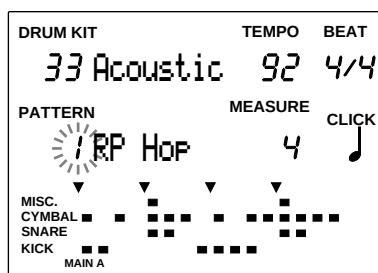
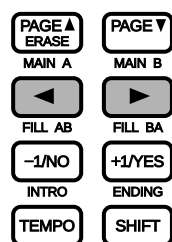
NB U kunt per ongeluk naar de Pattern Job mode gaan als u de PATTERN knop tweemaal indrukt. Mocht dit gebeuren, druk dan nogmaals op de PATTERN knop. Deze knop schakelt heen en weer tussen Pattern Play mode en Pattern Job mode.

NB De Pattern Play mode verschijnt in hetzelfde formaat op de display als Drum kit Play mode (of Chain Play mode)

Een Patroon Selecteren

Selecteer een preset-patroon door een combinatie van één stijl en één sectie uit de 110 stijlen en 6 secties te kiezen. Het is mogelijk om de stijlen en secties van het preset-patroon op 660 manieren te combineren. Gebruikerspatronen bevatten geen secties.

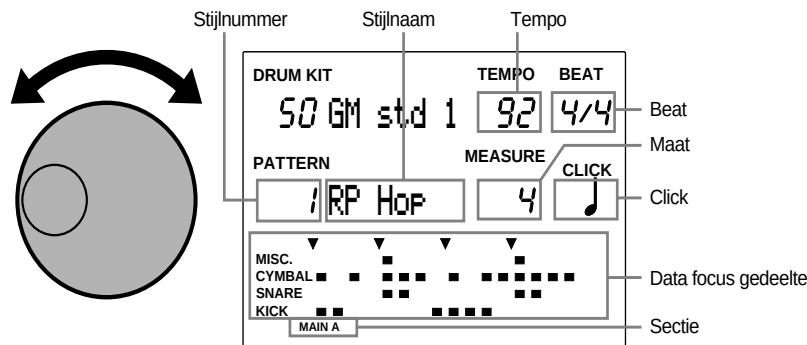
1 Zet de cursor met behulp van de ◀ ▶ pijlknoppen op het stijl of patroon focus gedeelte.



NB Het stijlnummer wordt automatisch geselecteerd en knippert in de Pattern Play mode.

NB Het is ook mogelijk om met behulp van de PAGE[Δ] en PAGE[▽] knoppen op en neer in de LCD te gaan.

- ② Draai aan het Data Scroll Wiel om het stijlnummer te selecteren.



NB U kunt ook een stijlnummer selecteren met behulp van de +1/YES en -1/NO knoppen.

De stijl die u selecteert zal, als de Tempo mode in Utility mode op “pattern’ staat, automatisch op een standaard-tempo ingesteld worden dat past bij de stijl. (P. 123).

De data display (het onderste gedeelte van de LCD) toont de configuratie van het huidige geselecteerde ritme.

Stijl (en gebruikerspatroon) nummers:

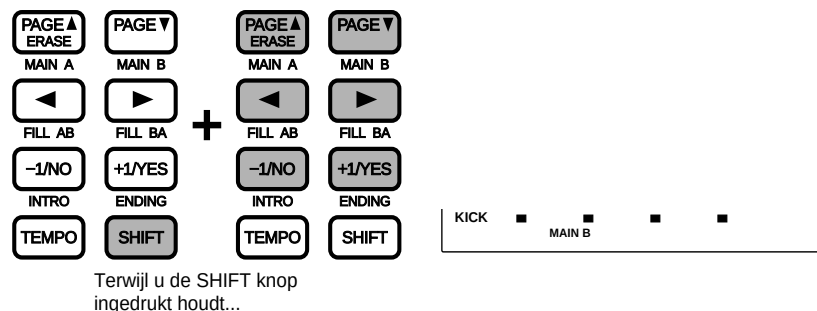
Preset-stijl: 1 tot 110

Gebruikerspatronen: 111 tot 210

- ③ Selecteer de sectie nadat u een preset-stijl heeft geselecteerd.

Druk tegelijk op SHIFT en op de MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA, INTRO of ENDING knoppen om de sectie te selecteren. De geselecteerde sectie verschijnt helemaal onderin de LCD.

NB Gebruikerspatronen bevatten geen secties. Als u een gebruikerspatroon selecteert zal er daarom geen sectie verschijnen.



NB De Pattern Play mode selecteert automatisch de MAIN A sectie. Als u Pattern Play mode vanuit Song Play mode bent binnengegaan, dan worden echter de stijlen en secties van de bewuste song geselecteerd.

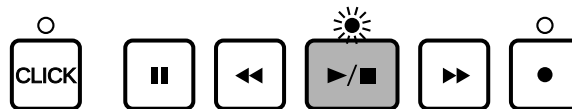
Selecties

Secties: MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA, INTRO of ENDING.

Een Patroon Afspelen

- 1 Druk op de START/STOP knop om een patroon af te spelen.

De groene LCD boven de START/STOP knop knippert op de maat van het afspelende patroon.



NB. Als de "Count" parameter op de 36e pagina van het Count scherm (P. 123) in Utility mode aanstaat, speelt ook het metronoom geluid van de click af.

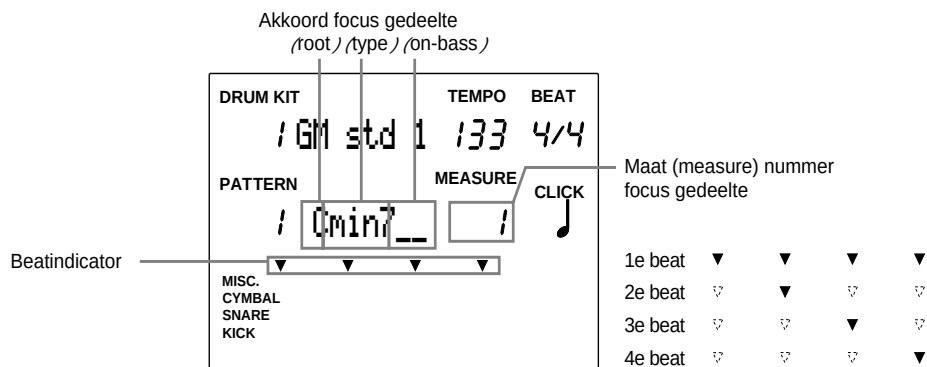
- 3 Druk nogmaals op de START/STOP knop om het afspelen van het patroon te stoppen. De DTX keert automatisch terug naar het begin van het patroon.

LCD Display (tijdens uitvoering)

De beatindicator knippert op de maat zoals hieronder wordt getoond.

Het akkoord focus gedeelte toont de akkoordnaam van het huidige afspelende patroon.

Het measure (maat) nummer focus gedeelte toont het huidige spelende maatnummer. Als er een één-maatspatroon speelt, dan zal de "1" in het focus gedeelte niet wijzigen.



De "Position" indicators branden aan het begin van iedere maat.
De "Beat" indicator knippert op de huidige positie van de beat.

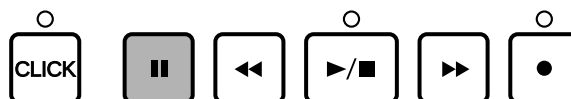
NB. U kunt tussen verschillende patronen schakelen terwijl een patroon aan het afspelen is. Schakel de stijl of sectie naar het begin van het patroon. Het tempo verandert niet.

NB. Het aantal maten verschilt voor ieder patroon.

NB. "C" is de basis die voor het akkoord van ieder patroon is gepreset.

PAUSE knop

Druk op de PAUSE knop om het afspelen van een patroon tijdelijk stop te zetten. De LED boven de START/STOP knop gaat uit. Als de PAUSE knop weer wordt ingedrukt, speelt het verder van waar het was gestopt.



FAST FORWARD en REWIND knoppen

De FAST FORWARD (snel vooruit) en REWIND (achteruit) knoppen stuurt de indicator heen of terug per maat als het patroon is gestopt en niet afspeelt. Houdt ingedrukt om snel heen en weer te gaan.

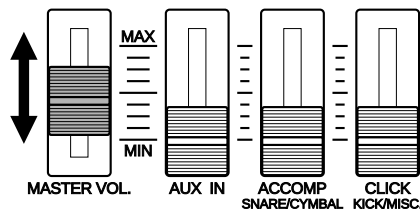


Volume Aanpassing

Master Volume Aanpassing

De MASTER VOLUME schuifknop past het volume aan van het gehele patroon.

NB De MASTER VOLUME schuifknop bestuurt ook het geluid van de drumkitingang van de pads.



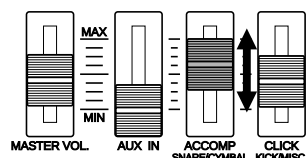
Het Volume Aanpassen van de Individuele Parts

Past het volume aan van de begeleiding (akkoord en bass), click of ritme. U kunt ook het volume van het patroon en de drumkit input van de pads met elkaar in balans brengen als u een patroon aan het oefenen bent.

Met de ACCOMP (SNARE/CYMBAL) volume schuifknop of de CLICK (KICK/MISC.) volume schuifknop op het voorpaneel kunt u het volume regelen. Bedenk dat de functie en bediening van de schuifknoppen afhankelijk is van de Slider mode instellingen van System Items in Utility mode (P. 116). De standaard Slider mode is ingesteld op oefen (practice) mode. De schuifinstellingen van deze mode zijn als volgt:

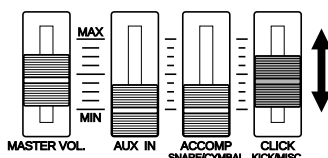
Accompaniment (begeleiding) (akkoord en bass)

Met de ACCOMP (SNARE/CYMBAL) volume schuifknop kunt u de begeleiding besturen.



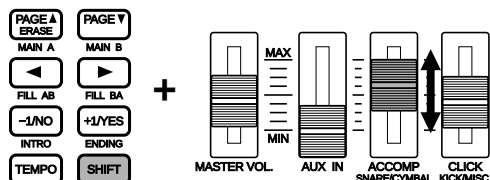
Click:

Met de CLICK (KICK/MISC) volume schuifknop kunt u de metronoom click besturen. Zie boven.



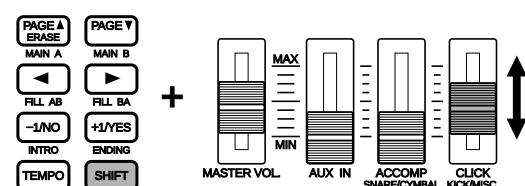
Snare:

Met de ACCOMP (SNARE/CYMBAL) volume schuifknop kunt u, terwijl u tevens de SHIFT knop ingedrukt houdt, de snare besturen (inclusief de binnenkomende snare geluiden van de pads).



Kick:

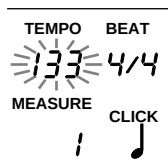
Met de CLICK (KICK/MISC.) volume schuifknop kunt u, terwijl u tevens de SHIFT knop ingedrukt houdt, de kick van het ritme besturen (inclusief de binnenkomende kick geluiden van de pads).



NB Als de Slider mode in Utility mode op live mode is ingesteld, kunt u het volume van de CYMBAL en MISC. (andere instrumenten) parts besturen (P. 116)

Het Tempo Aanpassen

U kunt het tempo wijzigen ongeacht of een patroon aan het afspelen is of niet. Zet de pijl op het tempo focus gebied en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen.



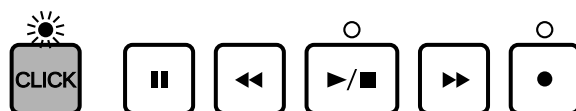
Instellingen:
♩ = 30 tot 299

NB Ieder patroon heeft een standaard tempowaarde. Als u een tempo wijzigt en vervolgens een ander patroon kiest, keert het tempo terug in de standaardwaarde van het nieuw geselecteerde patroon. Zet u de Tempo mode in de SEQ sub-mode van Utility mode op "global", dan blijft het tempo gelijk als u andere patronen selecteert en keert dus niet terug in standaardwaarde. Zie P. 123 voor details over deze functie.

Click (metronoom)

U kunt het click geluid van de metronoom uit- of aanzetten door op de CLICK knop te drukken, ongeacht of een patroon aan het afspelen is of niet.

- 1 Druk op de CLICK knop om de metronoom te starten. De LED boven de CLICK knop knippert op het huidige tempo.



- 2 Druk nogmaals op de CLICK knop om de metronoom te stoppen.

NB Als u op CLICK drukt terwijl er een patroon aan het afspelen is, synchroniseert de metronoom automatisch met het tempo van het patroon.

Het Volume Aanpassen (click)

Met de CLICK (KICK/MISC.) volume schuifknop bestuurt u het volume van de click. Zie P.75 voor details.

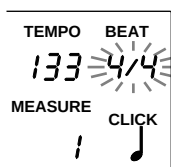
Het Tempo Aanpassen (click)

Het tempo kan, ongeacht of er een patroon afspelt of niet, op dezelfde manier bestuurd worden als het tempo van een patroon. Zie "Het Tempo Aanpassen" hierboven.

De Beat van een Click instellen

De beat van een click kan bestuurd worden ongeacht of de click speelt of niet.

Zet de pijl op het BEAT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de beat in te stellen.

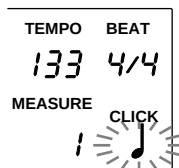


Instellingen:
1/4 tot 8/4, 1/8 tot 16/8, 1/F (1/16) tot 16/F (16/16)

De Quantize Instellen

U kunt de quantize van de click instellen ongeacht of de click speelt of niet.

Zet de pijl op het CLICK focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:

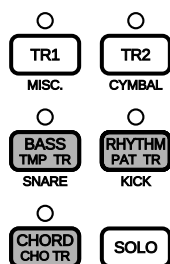
♪ kwartnoot, ♪₃ kwartnoot trioel, ♪₄ achtste noot, ♪₈ achtste noot trioel, ♪ zestiende noot, ♪₃₂ zestiende noot trioel

Individuele Tracks Mute'n of Solo'en

Met deze functie kunt u ieder part van een patroon, ritme, akkoord of bass mute'n. Omgekeerd kunt u ook iedere solo (individueel part) beluisteren met deze functie.

Mute

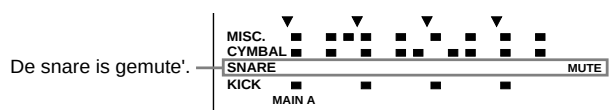
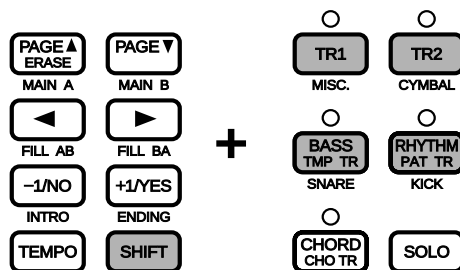
Door de BASS, CHORD of RHYTHM knoppen in te drukken, mute u de parts en gaat de LED boven de knop uit. U kunt de parts die u niet nodig heeft tijdens uw ritme-oefeningen mute'n. Door dezelfde knop nogmaals in te drukken annuleert u de mute en gaat de LED boven de knop weer aan.



Individuele Ritmeparts Mute'n

NB U kunt ook RHYTHM, KICK, SNARE, CYMBAL, of MISC. (andere instrumenten) mute'n. Dit is vooral handig tijdens ritme-oefeningen waarbij u een snare of kick mute en uw pad daarvoor in de plaats speelt.

Druk tegelijk op SNARE, KICK, CYMBAL of MISC. (andere instrumenten) en SHIFT om ieder ritme part te mute'n. De LCD verbergt de "Data" indicators (rhythm track) in het data focus gedeelte en "MUTE" verschijnt aan de rechterkant van de rhythm track. Druk nogmaals op dezelfde knop tegelijk met SHIFT om te annuleren.

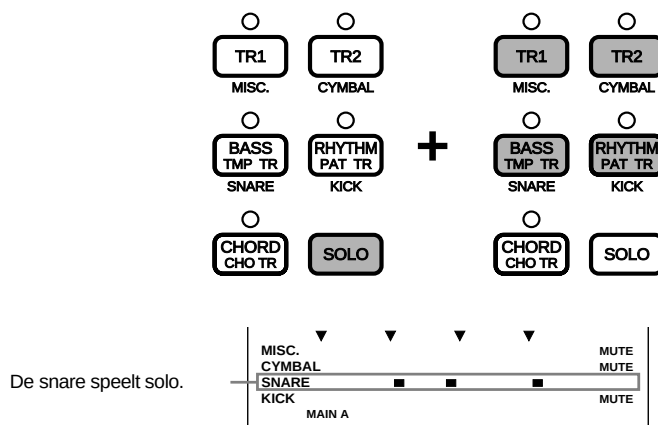


NB Zie P. 19, 87 voor details over het data focus gedeelte.

Solo

Solo is een functie die een individueel part afspeelt en de rest mute. U kunt ieder ritme part solo afspelen om een voice of ritmeconfiguratie te controleren.

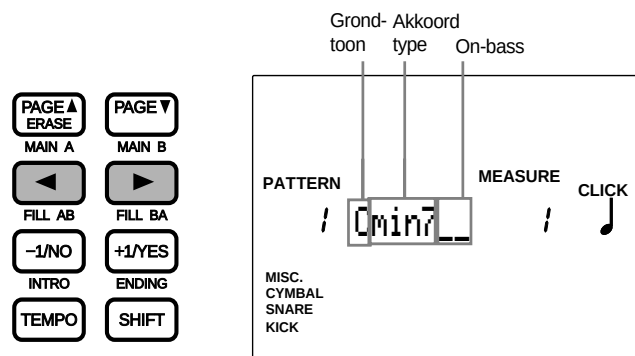
Druk tegelijk op SNARE, KICK, CYM of MISC. en SOLO om de andere parts te mute'n. De LCD verbergt de "Data" indicators (rhythm track) in het data focus gedeelte en "MUTE" verschijnt aan de rechterkant van rhythm track. Druk nogmaals op SOLO om de solo te annuleren. Vervolgens keert de DTX terug in Pattern Play mode.



De Akkoorden Selecteren

U kunt de akkoorden van de begeleiding selecteren terwijl er een patroon afspeelt.

- 1 Zet de pijl op het root focus gedeelte met behulp van de ◀ ▶ pijlknoppen.



NB. "C" is de basis die voor het akkoord van ieder patroon is gepreset.

- 2 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de grondtoon van een akkoord te selecteren.
- 3 Zet de pijl op het akkoord type focus gedeelte en selecteer akkoord (chord) type.
- 4 Zet de pijl op het on-bass focus gedeelte en selecteer een bassnoot om (indien nodig) met het akkoord te spelen.

Instellingen:

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

Akkoord type: Er zijn 26 typen akkoorden. Zie P. 79 voor details.

On-bass: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Akkoorden

De akkoorden zijn als hieronder afgekort. U kunt met de DTX een akkoord naar een huidig patroon specificeren door eenvoudig de grondtoon (root) en het type te selecteren. Indien nodig kan een on-bass noot gebruikt worden.

Root De bassnoot van een akkoord.

Akkoord type Het type (bv. majeur, mineur, enz.) van een akkoord.

On-bass Lage bassnoot die u kunt gebruiken als u een akkoord wil maken met een andere bassnoot als de root.

Akkoordenlijst (grondtoon = C)

Naam in de LCD

Maj7 Majeur septime 	Maj Majeur 	6th Sext 	m711 Mineur undecime 	Maj9 Majeur none
add9 Toegevoegde none 	min Mineur 	min6 Mineur sext 	min7 Minor septime 	m7 b5 Mineur septime verminderde kwint
mM7 Mineur majeure septime 	min9 Mineur none 	mad9 Toegevoegde none 	7th Septime 	7 #5 Septime vermeerderde kwint
7 b9 Verminderde none 	7th9 Septime met toegevoegde none 	7 #9 Kleine none 	7 #11 Overmatige undecime 	7 b13 Verminderde tredecime
7 13 Tredecime 	7su4 Septime met toegevoegde kwart 	sus4 Toegevoegde kwart 	dim Verminderd 	aug Vermeerderd
				----- Het opgenomen akkoord in een gebruikerspatroon wordt afgespeeld.



Pattern Record Mode

U kunt originele patronen opnemen in gebruikerspatronen nummers 111 tot 210. Ieder patroon bestaat uit 3 tracks: ritme, akkoord en bass (P. 71). U kunt patronen creëren door real-time opnames: op aangesloten pads slaan of een aangesloten MIDI toetsenbord bespelen; of stap-voor-stap opnames: stap voor stap de noten één voor één invoeren. Met stap voor stap opnames kunt u vrij complexe beats invoeren die “real-time” moeilijk te spelen zijn.

Opnemen

1 Voorbereidingen: (P. 81)

Selecteer het gebruikerspatroonnummer om uw originele patroon in Pattern Play mode op te nemen.

NB.

Het is ook noodzakelijk om de drumkit (normaal) en toetsenbord voice die u wilt gebruiken te selecteren voor u opneemt.

2 Standby: (P. 81)

Ga de Pattern Record mode binnen (Record ready).

3 Selecteer een opname track: (P. 82)

Selecteer de track (akkoord/bass/ritme) die u op wilt nemen.

4 Selecteer het opname type: (P. 82)

Selecteer het type opname (real-time of stap-voor-stap) als u een ritme track gebruikt.

NB.

Deze stap is niet nodig als u alleen de akkoord- of basstrack opneemt hetgeen alleen real-time op te nemen is.

5 Stel het tempo in: (P. 82)

Stel het tempo van het patroon in dat u op gaat nemen.

6 Stel de beat in (maatsoort): (P. 83)

Stel de beat in van het patroon dat u op gaat nemen.

7 Stel het aantal maten in: (P. 83)

Stel het aantal maten in van het patroon dat u op gaat nemen.

8 Stel de quantize in: (P. 84)

Stel de quantize waarde in.

9 Neem op in real-time: (P. 84)

Neem uw ritme op met behulp van een extern MIDI toetsenbord of pad.

NB.

Als u voor stap-voor-stap opname kiest voor het opnemen van een ritme track, kunt u de data invoeren voor iedere stap terwijl u het controleert via de LCD van de DTX (P. 85).

1. Voorbereidingen Om Op Te Nemen

Selecteer een gebruikerspatroonnummer (111 tot 210) in Patter Play mode voor u naar de Pattern Record mode gaat (P. 72).

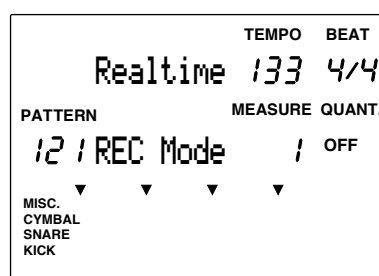
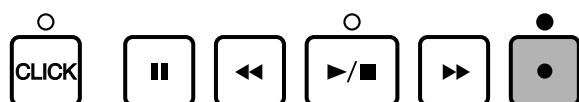
Het MIDI Kanaal en Opname Voices

Selecteer een drumkit die u op wilt nemen op de 6e pagina van Pattern job mode voordat u Pattern Record mode binnengaat en het op de ritme track opneemt. Zie P.92 voor details over het selecteren van een drumkit. Als u een MIDI toetsenbord gebruikt kunt u op de ritme track opnemen door het MIDI toetsenbord op kanaal 10 aan te sluiten.

Selecteer een toetsenbord voice vanuit 128 typen op de 6e display pagina van Pattern Job mode voor u Pattern Record mode binnengaat en de voice op een akkoord- of bass track opneemt. Zie P. 92 voor details over het selecteren van een voice. Een akkoord track wordt opgenomen via MIDI kanaal 5 en een bass track via MIDI kanaal 7.

2. Stand-by

Door op RECORD te drukken gaat u de Pattern Record mode binnen en staat de DTX standby voor opname. Het rode LED-lampje boven de RECORD knop brandt.



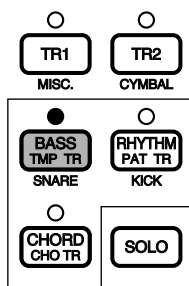
NB Een leeg gebruikerspatroon wordt automatisch geselecteerd, zelfs als een preset patroon wordt geselecteerd en de Record knop wordt ingedrukt.

NB Alle data kan in het huidig geselecteerde gebruikerspatroon gewist worden door de RECORD knop tegelijk met SHIFT in te drukken. De DTX gaat dan naar record-ready mode. Dit is handig als u een stap-voor-stap patroon wilt creëren.

3. Een Track Selecteren

Selecteer een track voor opname.

Druk op de CHORD, BASS of RHYTHM knop om een track voor opname te kiezen. De LED boven de gekozen knop brandt.



4. Het Type Opname Selecteren

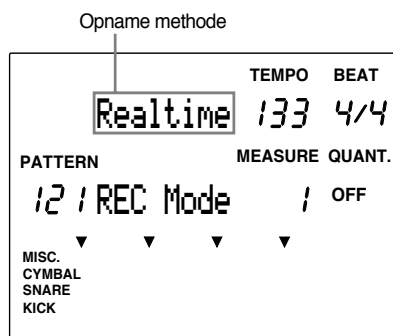
* Deze stap is niet nodig als u een akkoord track of een bass track hebt gekozen voor opname. Sla deze stap dan over en ga naar stap 5.

Als u een ritme track heeft gekozen voor opname, kunt u het type opname selecteren.

Zet de pijl op het type opname focus gedeelte en kies het type door aan het Data Scroll Wiel te draaien of door de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken. Kies uit het volgende:

Real-time: Opname om de input van pads of drums die op de DTX zijn aangesloten op te nemen. Deze methode is dezelfde als het opnemen van een akkoord track of een bass track.

Step Rec (stap-voor-stap opname): Het type opname waarmee u iedere drum voice één voor één voor een beat kunt specificeren, terwijl u het controleert via het data focus gedeelte op de LCD.

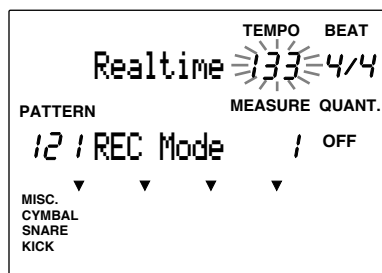


De volgende handelingen zijn nodig voor real-time opname. Als u stap-voor-stap opname heeft geselecteerd, ga dan door naar P. 85.

5. Het Tempo Instellen

Stel het tempo in voor real-time opname.

- ① Zet de pijl op het tempo focus gedeelte met behulp van de pijlknoppen of druk op de TEMPO knop.
- ② Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES -1/NO knoppen om het tempo in te stellen.



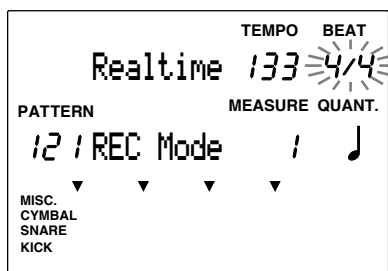
Instellingen:
Tempo: ♩ = 30 tot 299

NB. Alleen het tempo van een patroon dat geen data bevat kan ingesteld worden.

6. De Beat Instellen (maatsoort).....

Stel de beat van het patroon in dat u opneemt.

Zet de pijl op het BEAT focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de beat in te stellen.



Instellingen:

1/F (1/16) tot 16/F (16/16), 1/8 tot 16/8, 1/4 tot 8/4

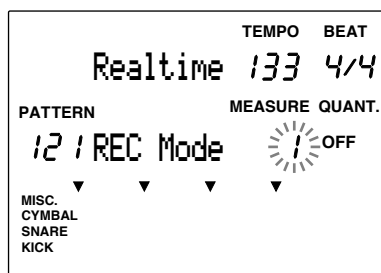
NB

Alleen een beat van een patroon dat geen data bevat kan ingesteld of opgenomen worden.

7. Het Aantal Maten Instellen.....

Stel de lengte van het op te nemen patroon in met maten als eenheden.

Zet de pijl op het MEASURE focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES of -1/NO knoppen om het aantal maten in te stellen.



Instellingen:

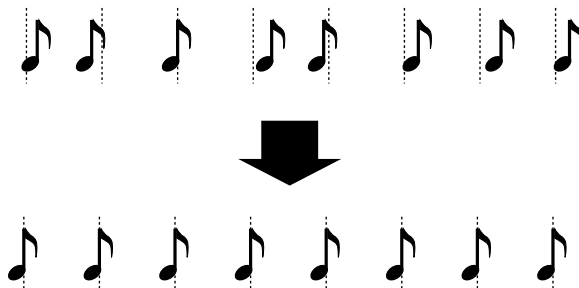
1 tot 8

NB

Alleen het aantal maten van een patroon dat geen data bevat kan ingesteld worden.

8. Het Instellen van de Quantize

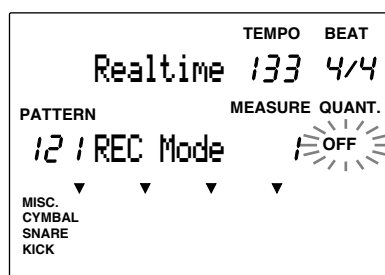
Stel de quantize waarde in voor opname. Quantizen helpt u een “strakke” opname te maken door de noten automatisch de gespecificeerde tel te zetten. Als u bijvoorbeeld direct van een hi-hat in een achtste noot wilt opnemen, kunt u het hi-hat geluid precies op een achtste noot opnemen door de quantize waarde op een achtste noot in te stellen.



De quantize instelling hier is de kleinste eenheid van opname data. Neem de kortste quantize in het stuk voor de frase of het ritme die u aan het opnemen bent.

Uw spel wordt precies zo opgenomen als gespeeld wordt als quantize uit staat. U kunt de quantize ook naderhand toepassen. (P. 91).

Zet de pijl op het Quant. Focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de quantize in te stellen.



Instellingen:

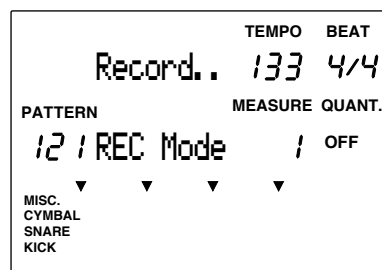
♩ kwartnoot, ♪ kwartnoot triool, ♪♩ achtste noot, ♪♩♩ achtste noot triool, ♪♩♩ zestiende noot, ♪♩♩ zestiende noot triool

NB. Het meest verfijnde quantize niveau krijgt u als quantize uitstaat, hetgeen 96 clocks per kwartnoot oplevert.

9. Real-time Opname

Met real-time opname kunt u een patroon opnemen terwijl u een extern MIDI toetsenbord of drum pads real-time bespeelt.

- 1 Druk op de START/STOP knop. De LED boven de knop knippert één keer en de DTX telt twee maten af voor het start met opnemen.



NB De LED boven de CLICK knop knippert gedurende het aftellen op het huidig ingestelde tempo. De LED boven de CLICK en de START/STOP knop knippert op het huidig ingestelde tempo gedurende het opnemen.

NB Het opnemen op de akkoord track wordt uitgevoerd via MIDI kanaal 5, de bass track via MIDI kanaal 7 en de ritme track via MIDI kanaal 10.

Als de DTX eenmaal terug is bij de eerste maat, kunt u de snare drum, hi-hat en andere parts op de track opnemen, terwijl u intussen het maatnummer controleert.

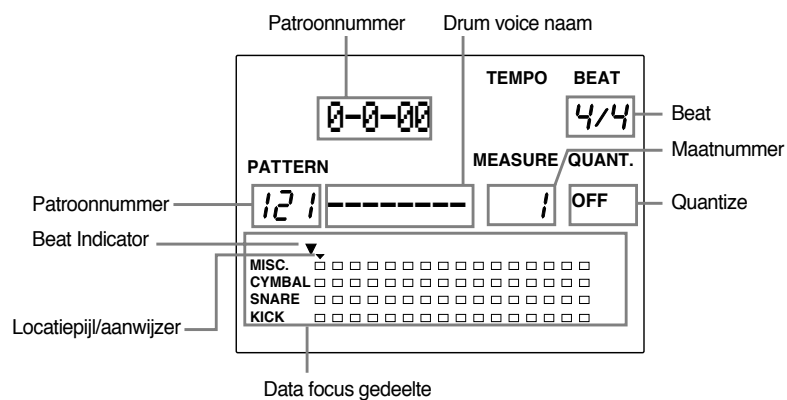
NB De data van iedere part (KICK, SNARE, CYMBAL, MISC.) dat u speelt, verschijnt in het data focus gedeelte van de LCD na het opnemen van een ritme track. Zie P. 19, 87 voor meer details over data focus gedeelten.

- 2 Door op de START/STOP knop te drukken, verschijnt “Wait...” in de LCD display en stopt de DTX met opnemen. Vervolgens keert de DTX terug in Pattern Play mode.

Stap-Voor-Stap Opname (alleen geldig voor ritme track).....

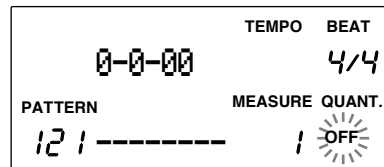
Met stap-voor-stap opname kunt u opnemen op de ritme track. Hiermee kunt u iedere beat één voor één invoeren, terwijl u de structuur controleert via het data focus gedeelte.

- 1 Volg stap 1. “Voorbereidingen om Op te Nemen” (P. 81) en stap 4. Selecteer het type opname (P. 82) en druk op de START/STOP knop. De LED boven de knop brandt en de DTX gaat naar de Step Recording mode.



- Maat/Beat/Klok Geeft huidige positie aan.
- Patroonnummer Geeft het gebruikerspatroonnummer aan dat is geselecteerd voor opname.
- Drum voice naam Toont de voice naam die gebruikt wordt. Als er op deze lokatie geen voice opname voorkomt, toont de display “-----”.
- Maatnummer Geeft het huidige maatnummer aan.
- Quantization Geeft de quantize waarde (nootlengte) aan.
- Data focus gedeelte Geeft de ingevoerde data in de display aan met stippen.
- Beat Indicator Geeft de huidige beat aan.
- Lokatiepijl/aanwijzer Geeft de huidige positie aan voor input of wissen van de drum voice. De pijl kan verzet worden per quantize waarde.

- 2 Zet de pijl op het quantize focus gedeelte met behulp van de ◀ ▶ pijlknoppen en selecteer de quantize (nootlengte) van de drum voice door aan het Data Scroll Wiel te draaien of op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken. Vervolgens kunt u de pijl naar de quantize waarde brengen die u wilt selecteren.



Instellingen:

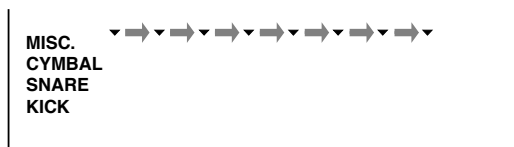
♩ kwartnoot, ♪ kwartnoot triool, ♫ achtste noot, ♫ achtste noot triool, ♪ zestiende noot, ♪ zestiende noot triool

NB. Het meest verfijnde quantize niveau krijgt u als quantize uitstaat, hetgeen 96 clocks per kwartnoot oplevert.

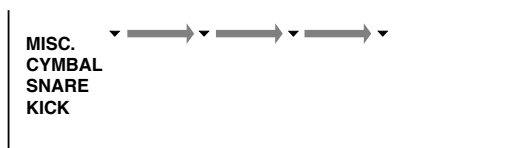
NB. De lokatie van de beat indicator wijzigt afhankelijk van het quantize niveau dat is geselecteerd.

- 3 Zet de lokatiepijl op de lokatie waar u een drum voice wilt invoeren met behulp van de FORWARD of RETURN knop. U kunt de lokatiepijl ook verzetten met een maat per keer door de pijl op het MEASURE focus gedeelte te zetten en aan het Data Scroll Wiel te draaien of op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken.

De quantize is ingesteld op een achtste noot.

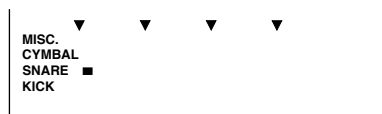


De quantize is ingesteld op een kwartnoot.



NB. De pijl kan ook verzet worden per quantize waarde.

- 4 Bespeel de pad of het MIDI toetsenbord overeenkomstig de drumvoice die u wilt invoeren. De voice naam die u invoert verschijnt en de data verschijnt in het data focus gedeelte in de vorm van een vierkantje.



NB. De drum voice verschijnt op de LCD, gecategoriseerd in 4 tracks: KICK, SNARE, CYMBAL, en MISC. (andere instrumenten).

NB. Het MIDI toetsenbord wordt opgenomen via MIDI kanaal 10.

Een Fout Uitwissen

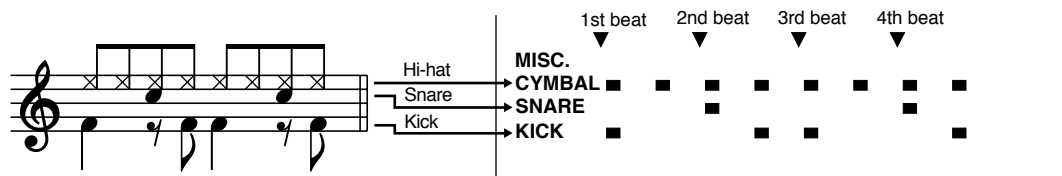
Doe het volgende om een voice, die u per ongeluk fout hebt ingevoerd, uit te wissen:

- 1 Verzet de lokatiepijl met de FORWARD of RETURN knop naar de positie boven de stip (noot indicator) op de positie van de drum voice die u wilt wissen.
- 2 Druk op de ERASE knop. De fout is gewist.

- ⑤ Herhaal stappen ② tot en met ④ en voer de benodigde drum voices in op de gewenste posities.
- ⑥ Druk op de START/STOP knop om Step Recording mode te verlaten. De display keert terug naar Pattern Play mode.

Voorbeeld: 8-beat drumpatroon

Als een 8-beat drumpatroon wordt ingevoerd, toont de display:



NB

Als de stroom uitgeschakeld wordt onder het opnemen, uitwissen of kopiëren is ALLE gebruikersdata onherroepelijk verloren.

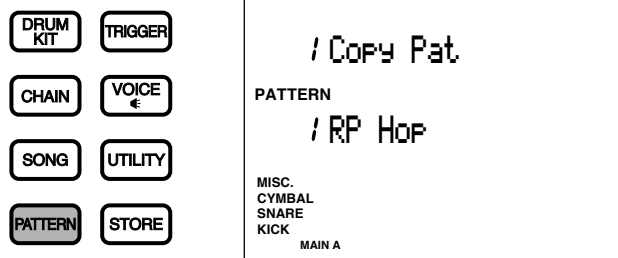


Pattern Job Mode

Deze mode bevat verschillende ondersteunende functies om een patroon te creëren: een naam geven aan een opgenomen patroon, quantizen, kopiëren, wissen van een patroon.

Pattern Job Mode Binnengaan

Druk tweemaal op de PATTERN knop of druk één keer op PATTERN vanuit Pattern Play mode.

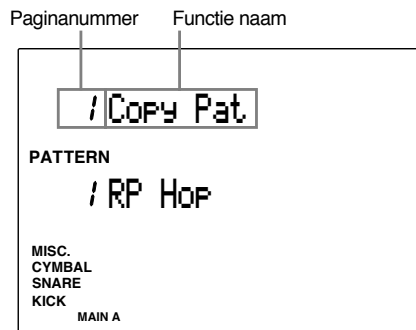


NB Selecteer het gebruikerspatroon in Pattern Play mode voor u naar Pattern Job mode gaat.

NB Als de "JumpRcnt(jump to recent page)" parameter op de 7e pagina in Utility mode aanstaat, toont de DTX de display van de pagina die u het laatst selecteerde bij het wijzigen. De DTX toont de eerste pagina als de "jumpRcnt(jump to recent page)" parameter uitstaat. Zie P. 116 voor details over de "Jump Rcnt(jump to recent page)" parameter.

De Pattern Job Mode (paginastructuur en bediening)

De Pattern Job mode bestaat uit 7 display pagina's.



- ① Selecteer de pagina: met de Page en PAGE knoppen.
- ② Selecteer de parameter: met de knoppen.
- ③ Selecteer de waarde: met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ④ Voer de functie uit: met quantize of copy.

NB Voor sommige display pagina's is stap 4 niet nodig.

De Functies van Iedere Pagina

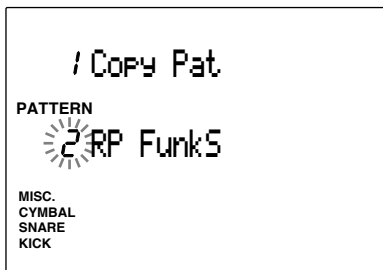
1 Copy (Pat/Dest): Kopiëer patroon	(P. 90)
2 Quantize: Quantizen	(P. 91)
3 CrTrNote: Wist een specifieke noot	(P. 91)
4 ClrTrack: Wist een track	(P. 92)
5 ClearPat: Wist een patroon	(P. 92)
6 Ch/Ba/Ry Voice: Selecteert de voices van een akkoord, bass, of ritme track	(P. 92)
7 Pat Name: Patroonnaam	(P. 92)

1 Copy (Pat/Dest): Kopiëert patroon

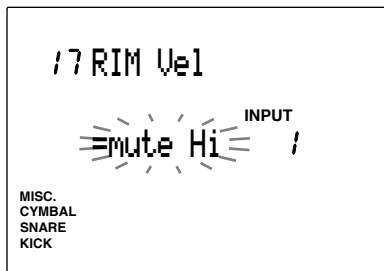
Deze kopieert een specifiek patroon of gebruikerspatroon naar een ander gebruikerspatroon. Dit is handig als u een nieuw patroon creëert op basis van een bestaand patroon.

- 1 Kies een preset stijl of gebruikerspatroon door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken.

NB Het is noodzakelijk om de sectie (P. 73) te specificeren voor u een te kopiëren preset stijl selecteert.

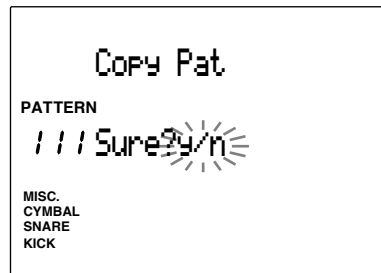


- 2 Druk op de START/STOP knop om CopyDest (copy destination) te selecteren van het gebruikerspatroon.

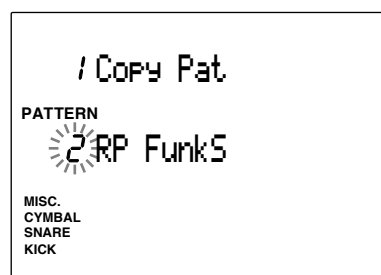


- 3 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om het gebruikerspatroonnummer te kiezen.

- 4 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt: "Sure? y/n".



- 5 Druk op de +1/YES knop om te kopiëren. De display keert terug naar de Copy Pat display pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren. De display keert terug naar de eerste pagina.



Instellingen:

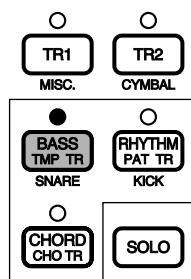
Copy source: preset stijl (1 tot 110) x 6 secties, gebruikerspatroon (111 tot 210)

Copy destination: gebruikerspatroon (111 tot 210)

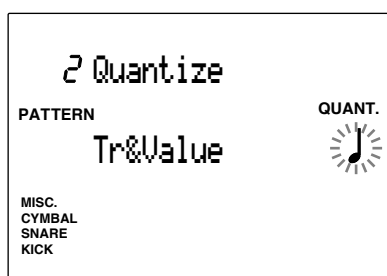
2 Quantize (quantizen)

Deze functie quantiz't iedere track van het huidig geselecteerde patroon. Als beschreven op P. 84, zet de quantize functie de noten automatisch op de gespecificeerde beat (tel).

- 1 Druk op de CHORD, BASS of RHYTHM knop van de track die u wilt quantizen. De LED erboven brandt vervolgens.



- 2 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de quantize in te stellen.



- 3 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt: "Sure? y/n".
- 4 Druk op de +1/YES knop om te quantizen. De display keert terug naar de oorspronkelijke Quantize display pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

Instellingen:

Quantize: OFF, 1 kwartnoot, 1/2 kwartnoot triool, 1/4 achtste noot, 1/8 achtste noot triool, 1/16 zestiende noot, 1/32 zestiende noot triool

NB

Is de quantize van een track eenmaal ingesteld, dan wordt de data aangepast en kan hierna niet meer ongedaan gemaakt worden.

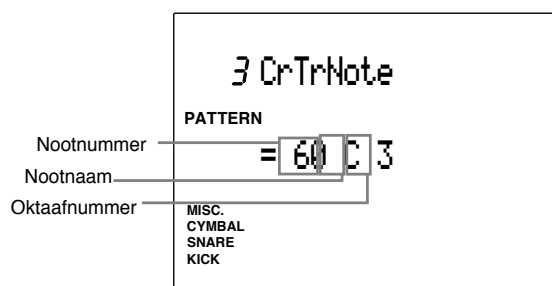
3 CrTrNote (wist specifieke noot)

Deze wist een specifieke noot van een gehele track.

- 1 Druk op de CHORD, BASS of RHYTHM knop van de track die de noot bevat die u wilt wissen. De LED erboven brandt vervolgens.
- 2 Door op de aangesloten pad te slaan of de noot op het aangesloten MIDI toetsenbord aan te slaan, toont de LCD het specifieke nootnummer en nootnaam van de noot die u wilt wissen.

NB

U kunt ook de pijl op het nootnummer, de nootnaam of oktaafnummer zetten. Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de noot te selecteren die u wilt wissen.

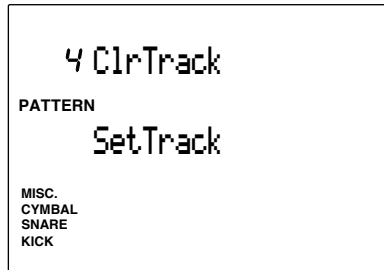


- 3 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt: "Sure? y/n".
- 4 Druk op de +1/YES knop om te wissen. De display keert terug naar de oorspronkelijke CrTrNote display pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

4 ClrTrack (wist een track)

Deze wist alle data in de gespecificeerde track van het huidig geselecteerde patroon.

- 1 Druk op de CHORD, BASS of RHYTHM knop van de track die u wilt wissen. De LED erboven brandt vervolgens.

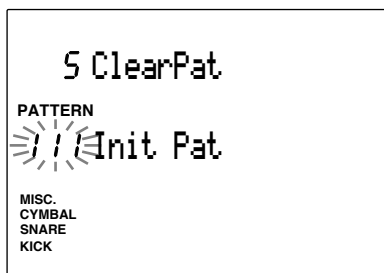


- 2 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt: "Sure? y/n".
- 3 Druk op de +1/YES knop om de track te wissen. De display keert terug naar de oorspronkelijke ClrTrack display pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

5 ClearPat (wist patroon)

Deze wist alle data in het huidig geselecteerde gebruikerspatroon.

- 1 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om een gebruikerspatroon te selecteren of "Clear All".



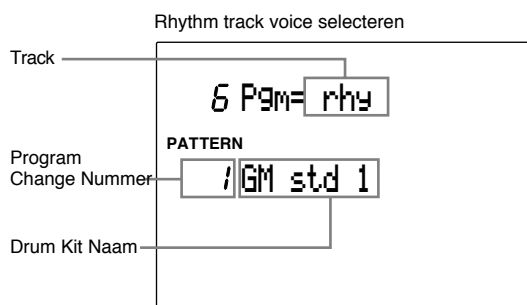
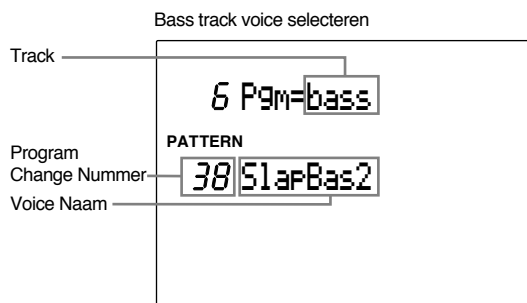
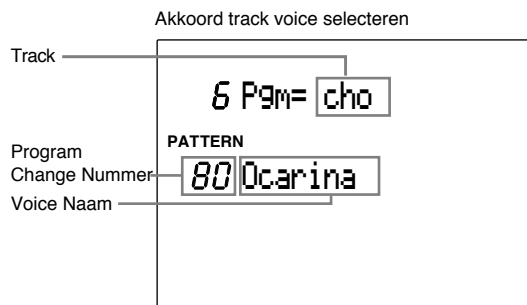
NB Het "Clear All" commando bevindt zich achter gebruikerspatroon nummer 220. U kunt alle gebruikerspatronen wissen door "Clear All" te selecteren.

- 2 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD verschijnt: "Sure? y/n".
- 3 Druk op de +1/YES knop om te wissen. De display keert terug naar de oorspronkelijke ClearPat display pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

6 Pgm= (selecteert de voices van een akkoord, bass of ritme track)

Deze selecteert de voices van een akkoord, bass of ritme track van het huidig geselecteerde patroon.

- 1 Zet de pijl op de track display en selecteer de track van de voice die u wilt instellen met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



- 2 Zet de pijl op het Program Change Nummer en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om een voice of drumkit te selecteren die u voor een track wilt gebruiken.

Instellingen:

Track: Cho, bass, rhy

Program change nummers: 0 tot 128

NB Zie P. 143 voor details over de voice lijst.

NB Zie P. 120 "9 P/C-> KIT" voor details over het program change nummer van iedere drumkit.

7 Pat Name (pattern name)

Geef een naam van maximaal 8 letters aan het patroon. U kunt dezelfde karakters gebruiken als voor de drumkit. Zie P. 35 voor details.

NB De stroom verbreken onder het opnemen, wissen of kopiëren, betekent het onherstelbare verlies van ALLE gebruikersdata.



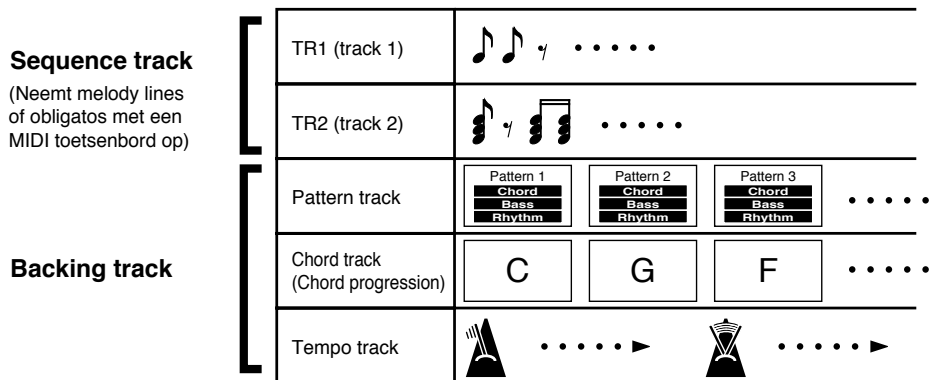
Song Play Mode

In deze mode kunt u de 100 preset songs en de 30 gebruikerssongs selecteren en afspelen. Door middel van de mute functie kunt u gemakkelijk een minus-one playback en een drum of toetsenbord part met uw eerder gecreëerde song mee-oefenen of synchroniseren met andere aangesloten digitale media gedurende live-optreden.

Het Concept “Song”

Structuur van de Track

De song bestaat uit 5 tracks: 2 sequence tracks (TR1 en TR2) en 3 backing tracks (patroon, akkoord en tempo).



Sequence Tracks

U kunt een melodie of obligato op ieder sequence track real-time opnemen, net zoals u een track op een sequencer opneemt.

Backing Tracks

De backing bestaat uit 3 tracks: patroon (PAT TR), akkoord (CHO TR) en tempo (TMP TR). Creëer backing tracks door het instellen van patroon, akkoord en tempo wijzigingen in een samenhangende volgorde. Het is gemakkelijk om een song te creëren met onregelmatige beats of een song met ritardanto of accelerando instellingen.

Songtypen

U kunt in totaal 30 songs creëren (Nr. 101 tot 130). De DTX bevat ook 100 preset songs (Nr. 1 tot 100).

Song Play Mode Binnengaan

Druk op de SONG knop.

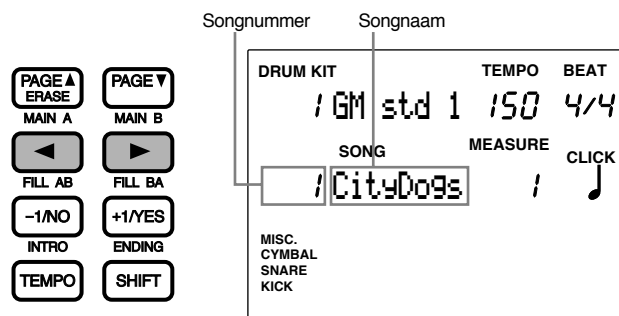


NB Het is mogelijk dat u per ongeluk de Song Job mode binnengaat doordat u de SONG knop tweemaal indrukt. Druk nogmaals op SONG om terug te keren in Song Play mode. Iedere keer dat u op SONG drukt zult u afwisselend de ene en dan de andere mode binnengaan.

NB De Song Play mode wordt in hetzelfde formaat op de display getoond als Drum Kit Play mode (of Chain Play mode).

Een Song Selecteren

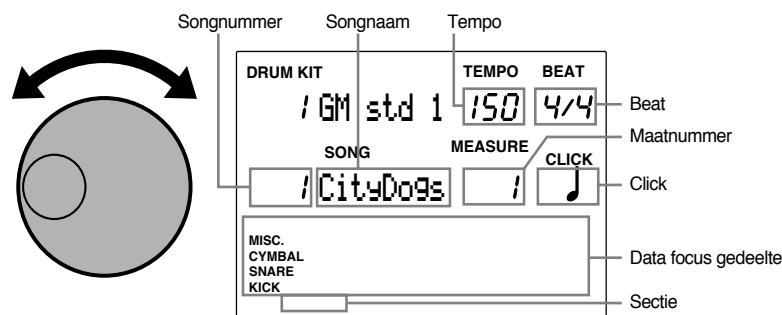
① Zet de pijl met de ◀ ▶ pijlknoppen op het songnummer focus gedeelte.



NB Het songnummer focus gedeelte knippert automatisch in Song Play mode.

NB Het is ook mogelijk om op en neer te gaan in de LCD met de PAGE ▲ en PAGE ▼ knoppen.

② Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om het songnummer te selecteren.



De geselecteerde song is ingesteld op een preset tempo.

De ritme data van de huidige maat verschijnt in de vorm van vierkantjes op het LCD focus gedeelte. Zie P. 19, 87 voor meer details over het data focus gedeelte.

Selecties:

Preset song: 1 tot 100

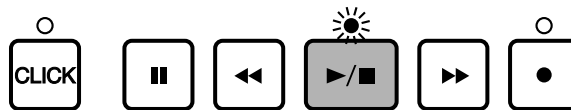
Gebruikerssong: 101 tot 130

NB De sectienaam van de huidige maat verschijnt helemaal onderin de LCD. Als een gebruikerspatroon in de huidige maat afspeelt dan verschijnt de sectie niet op de LCD.

Een Song Afspelen

- 1 Druk op de START/STOP knop om een song af te spelen.

De groene LED boven de START/STOP knop knippert op het tempo van de afspelende song.



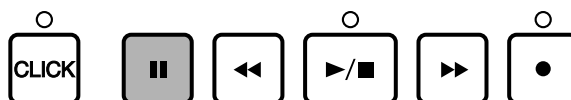
NB Als de "Count" parameter op de 36e pagina van het Countscherf (P. 123) in Utility mode aanstaat, speelt het metronoom geluid van de click ook af.

- 2 Druk nogmaals op de START/STOP knop om het afspelen te stoppen. De song keert automatisch naar het begin terug.

NB De "Beat" indicator knippert automatisch op het tempo (P. 74) gedurende het afspelen van de song. Het MEASURE focus gedeelte toont het huidig spelende maatnummer.

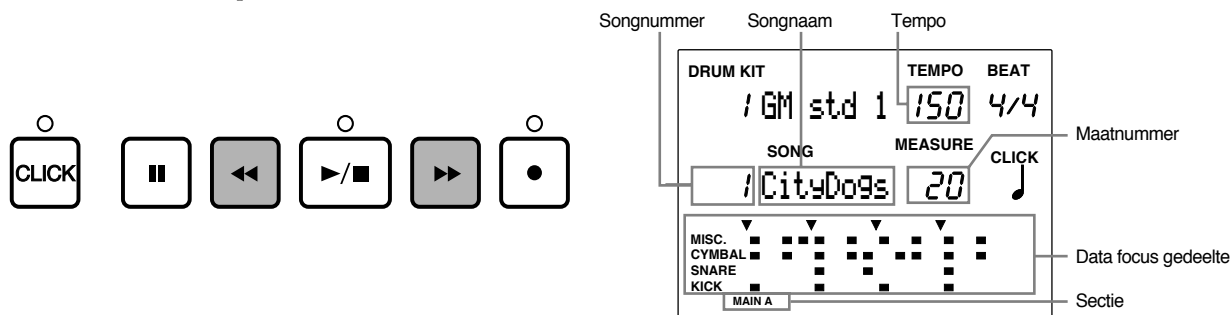
PAUSE knop

Druk op PAUSE om het afspelen tijdelijk te stoppen. De LED boven de START/STOP knop gaat uit. De song start waar het was gestopt als de PAUSE of de START/STOP knop weer wordt ingedrukt.



FORWARD en REWIND knoppen

De FORWARD en REWIND knoppen zetten de pijl op de maat waar u de song wilt starten. De FORWARD en REWIND knoppen zetten de pijl per maat vooruit of achteruit als de song niet speelt. De LCD toont de stijl, de sectie en het tempo van de eerste maat.



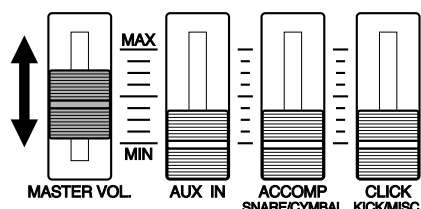
NB U kunt ook het maatnummer wijzigen door de pijl op het MEASURE focus gedeelte te zetten en aan het Data Scroll Wiel te draaien of op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken.

Volume Aanpassen

Het Aanpassen van het Master Volume

De MASTER VOLUME schuifknop past het volume van de gehele song aan.

NB De MASTER VOLUME schuifknop bestuurt ook het geluid van de afspelende drumkit en de input van de pads.



Het Aanpassen van het Volume van Ieder Part

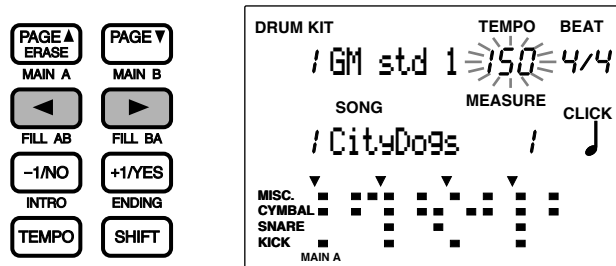
Pas het volume van de begeleiding (akkoord en bass), click of ritme onafhankelijk aan. U kunt ook het volume-balans tussen song en de drumkit input van de pads aanpassen als u een song aan het oefenen bent.

Pas het volume aan op dezelfde manier als in Pattern Play mode. Zie P. 75 voor details.

Het Tempo Aanpassen

U kunt het tempo wijzigen ongeacht een song aan het afspelen is of niet.

Druk op de TEMPO knop of ga met de pijlknoppen naar het tempo focus gedeelte en draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:
Tempo: ♩ = 30 tot 299

NB De tempowijziging is tijdelijk. Als u een andere song selecteert, zal het tempo in het standaardtempo terugkeren.

Click (metronoom)

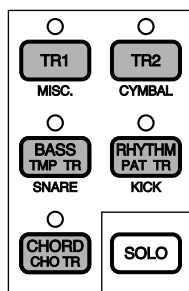
Ongeacht er een song afspeelt of niet, kunt u het click geluid van de metronoom aan- of uitzetten door op de CLICK knop te drukken. De stappen om het volume, tempo, de beat of click in te stellen zijn dezelfde als voor Pattern Play mode. Zie P. 76 voor details.

Het Mute'n en Solo'en van Iedere Track

Met deze functie kunt u de tracks van een song mute'n. TR1/2 (track 1 of 2), ritme, akkoord of bass. U kunt de parts mute'n die u niet nodig heeft tijdens een ritme-oefening. Door dezelfde knop nogmaals in te drukken annuleert u de mute en brandt de LED weer boven iedere knop.

Mute'n

Druk op de TR1, TR2, BASS, CHORD of RHYTHM knoppen om ieder part te mute'n. De LED boven iedere knop gaat uit. U kunt de parts die u niet nodig heeft bij een ritme-oefening mute'n. Door dezelfde knop nogmaals in te drukken annuleert u de mute en brandt de LED weer boven iedere knop.



NB Als het ritme (drum) op MIDI kanaal 10 is opgenomen en de bass op MIDI kanaal 7, of parts van een akkoord op andere kanalen, dan is het op TR1 (track 1) mogelijk om ieder part te mute'n door op de corresponderende RHYTHM, BASS en CHORD knoppen te drukken.

De Mute/Solo van ieder Ritme Part

NB U kunt ook ieder ritme part individueel mute'n of solo afspelen, op dezelfde manier als in Pattern Play mode. Zie P. 77 voor details.

NB U kunt ook een individueel part van het ritme op Track 1 mute'n of solo'en als het ritme track gebruikt wordt voor MIDI kanaal 10.

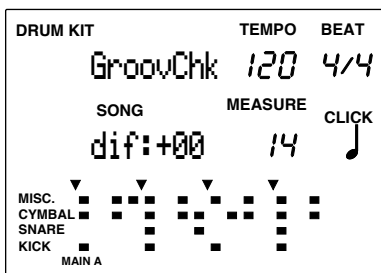
Groove Check Functie

* Deze functie kan ook in Pattern Play mode gebruikt worden.

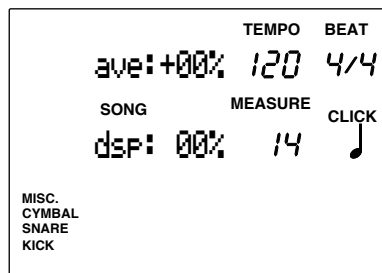
Dit is een uniek kenmerk van de Yamaha DTX waarmee u het "groove"gevoel kunt controleren, ofwel het verschil in timing (in hoeverre de slag op de pad of drum is vertraagt ten opzichte van de exacte timing) van de song (of patroon) beat.

De Groove Check Functie bestaat uit de volgende twee modes:

Single Mode..... De LCD toont op de display het verschil (in klok-eenheden) in timing en vergelijkt iedere input van de pad of drum met de song (of patroon) beat. Dit is handig om de timing van een snare of kick te controleren. Het fijnste groove-controle niveau hangt af van de quantize van de click.



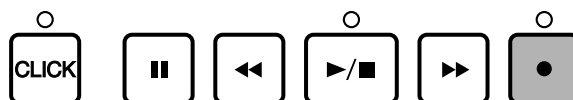
Average Mode..... De LCD analyseert het verschil in timing en toont het percentage (%) op de display. Deze mode berekend het gemiddelde over het verschil en stelt de 16e noot quantize in als 100%. Druk nogmaals op de record knop om alle huidige data te wissen.



NB. Selecteer eerst de groove check mode op de Groove Check display pagina van de SEQ items in Utility mode.

De Bediening van de Groove Check Mode

- 1 Druk op de RECORD knop terwijl er een song (of patroon) afspeelt.



- 2 Zet de pijl op het CLICK focus gedeelte en draai het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de quantize in te stellen van het fijnste Groove Check niveau.

Instellingen:

Quantization: ♩ kwartnoot, ♪₃ kwartnoot trioel, ♪₄ achtste noot, ♪₃₄ achtste noot trioel, ♪₆ zestiende noot, ♪₃₆ zestiende noot trioel

- 3 Bespeel de pad of de drum bij de song (of patroon).
- 4 De resultaten van de Groove Check verschijnen op de LCD voor iedere mode in real-time.
- 5 De Groove Check functie wordt geannuleerd als u het afspelen stopt door de START/STOP knop in te drukken.



Song Record Mode

In deze mode kunt u originele songs op gebruikerssongnummers 101 tot 130 opnemen.
Creëer een song volgens deze stappen:

- 1 Zet de benodigde patronen in volgorde met stap-voor-stap opname en bepaal de akkoordprogressie door de akkoorden aan de backing track toe te wijzen.
- 2 Bespeel een extern MIDI toetsenbord en neem de melodie of obligato in real-time op de twee sequence tracks.

Opname Procedures

- 1 **Vorbereidingen: (P. 100)**
Selecteer het gebruikerssongnummer om uw originele song in Song Play mode op te nemen.
- 2 **Stand-by: (P. 100)**
Ga Song Record mode binnen.
- 3 **Selecteer een opname track: (P. 100)**
Selecteer de track (patroon, akkoord, tempo, track1/2) waarop u wilt opnemen.

Het type opname is afhankelijk van de geselecteerde track.

Stap-voor-stap opname (Het opnemen op een Akkoord of Bass Track) (P. 101, 103, 104)

Voer de data stap voor stap in, terwijl controle uitgeoefend kan worden via de LCD display van de DTX.

Real-time opname (Het opnemen op Track 1 of 2) (P. 105)

- 1 **Stel het tempo in (P. 105)**
Stel het tempo in van de real-time opname.
- 2 **Stel de quantize in (P. 105)**
Stel de quantize waarde van de real-time opname in.
- 3 **Selecteer het startpunt (P. 106)**
Stel het maatnummer van het startpunt in.
- 4 **Neem op (P. 106)**
Neem op vanaf een extern MIDI toetsenbord.

1. Voorbereidingen

Selecteer een gebruikerssongnummer (101 tot 130) in Song Play mode voordat u naar de Song Record mode gaat.

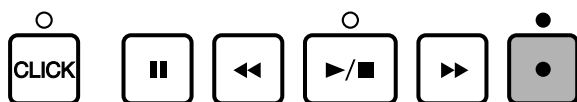
Voices gebruikt voor de sequence tracks (Track 1 of 2) en MIDI kanalen:

Voor u naar de Song Record mode gaat en een sequence track opneemt, moet u een toetsenbord voice selecteren. Ook als u een extern MIDI toetsenbord gebruikt, moet u de aansluiting controleren of de juiste transmissie-kanalen van iedere track zijn geselecteerd.

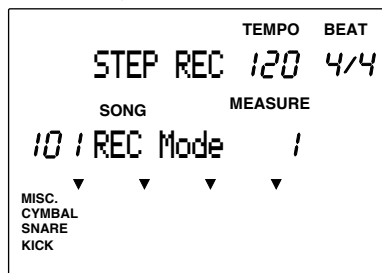
De normale toetsenbord voices worden op track 1 of 2 opgenomen en kunnen geselecteerd worden in de 5e display pagina van de Song Job mode. Zie P. 110 voor details over het selecteren van de voices.

Stand-by

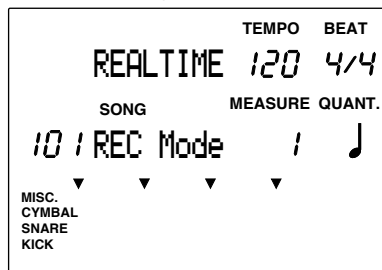
Druk op de RECORD knop om Song Record mode binnen te gaan. De DTX staat “stand-by” om op te nemen en de rode LED boven de RECORD knop brandt.



Step recording display



Real-time recording display



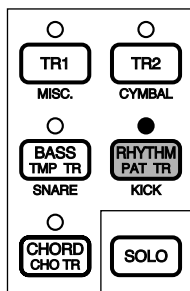
NB.

Een lege gebruikerssong wordt automatisch geselecteerd, zelfs als er een preset song wordt geselecteerd en de RECORD knop is ingedrukt.

Een Opname Track Selecteren

Selecteer een track om de song op te nemen.

Druk op de track knop: TR1, TR2, TMP, TR, PAT TR, of CHO TR. De LED boven de gekozen track knop brandt.



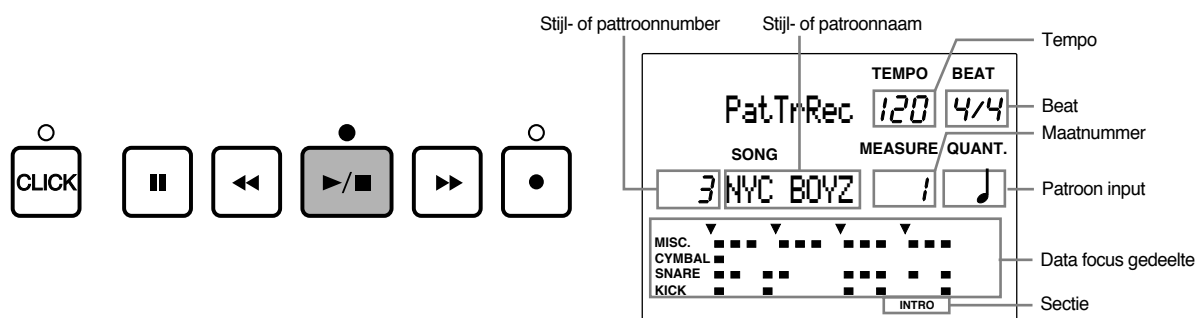
Stap-voor-Stap Opname

Met stap-voor-stap opname kunt u patronen, akkoorden en tempo tracks opnemen. Voer de data stap voor stap in terwijl u het op de LCD display van de DTX controleert.

Stap-voor-stap opname op een Patroon Track

Voer de benodigde maat in van de preset patronen (110 stijlen x 6 secties) of gebruikerspatronen.

- 1 Selecteer PATTR (patroon track) volgens stap 3. Selecteer een Opname Track (P. 100) en druk op START/STOP. De LED boven de knop brandt en de LCD toont de Step Recording display pagina in de display.



Beat	Toont de beat van een patroon in deze maat.
Tempo	Toont het tempo van de maat.
Stijl- of patroonnummer	Toont de stijl- of het patroonnummer in deze maat.
Stijl- of patroonnaam	Toont de stijl- of patroonnaam in deze maat.
Maatnummer	Toont de huidige positie in een maat.
Patroon input	Toont een "J" als deze maat een patroon bevat.
Data focus gedeelte	Toont patroon data in de display door middel van stippen.
Sectie	Toont de sectie van het patroon in deze maat.

- 2 Zet de pijl op het stijl- of patroonnummer focus gedeelte met de pijlknoppen en selecteer het stijl- of patroonnummer door het Data Scroll Wiel te draaien of door op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken.
- 3 Ga door met de sectie specificeren als u een preset stijl heeft geselecteerd. Druk op tegelijk op de MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA, INTRO of ENDING knop en de SHIFT knop om een sectie te selecteren. De geselecteerde sectie verschijnt helemaal onderin de LCD.

NB Een gebruikerspatroon heeft geen secties. Daarom verschijnt er geen sectie in de display als u een gebruikerspatroon selecteert.

- 4 Met de FORWARD en REWIND knoppen kunt u het maatnummer selecteren om het volgende patroon in te voeren.

NB U kunt het maatnummer ook selecteren door de pijl op het MEASURE focus gedeelte te zetten en vervolgens aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken.

- 5 Herhaal stappen 1 tot en met 4 en voer de benodigde patronen in.
- 6 Voer, nadat u het laatste patroon voor de song heeft ingevoerd, een "EndofSng" teken in de maat in. Het "EndofSng" teken bevindt zich achter het laatste stijlnummer (211). Selecteer "EndofSng" zoals u een stijl- of patroonnummer selecteert in stap 2 hierboven.

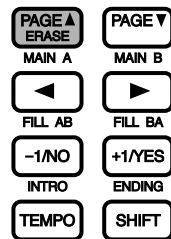
NB Door een END teken in te voeren, stopt de DTX automatisch op het punt van dit teken als u een song aan het afspelen bent of in real-time aan het opnemen bent. Als de song of het patroon alsmat doorspeelt, functioneert het END teken als een herhalingsteken.

- 7 Druk op de START/STOP knop om Step Recording te verlaten. De display keert terug naar Song Play mode.

Een Fout Wissen

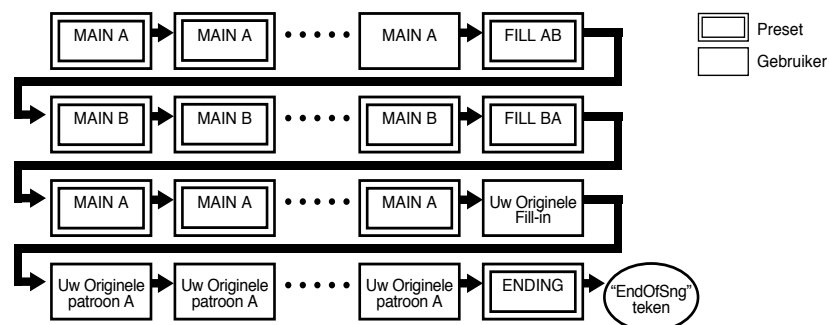
Zet, om een ingevoerd patroon te wijzigen, de pijl met de FORWARD en REWIND knoppen op de positie van het patroon dat u wilt wissen en selecteer een ander patroon.

U kunt het patroon in de huidige maat ook wissen door eenvoudig de ERASE knop in te drukken,



Voorbeeld Structuur van een Song

Ieder preset stijl bestaat uit 6 secties die met elkaar kunnen worden verbonden om zo een ritmisch muziekstuk te creëren. U kunt ook andere patronen creëren, ze opslaan als gebruikerspatroon en invoegen in de songstructuur om zo nieuwe ideeën uit te proberen of een nieuw muziekstuk samen te stellen.



NB.

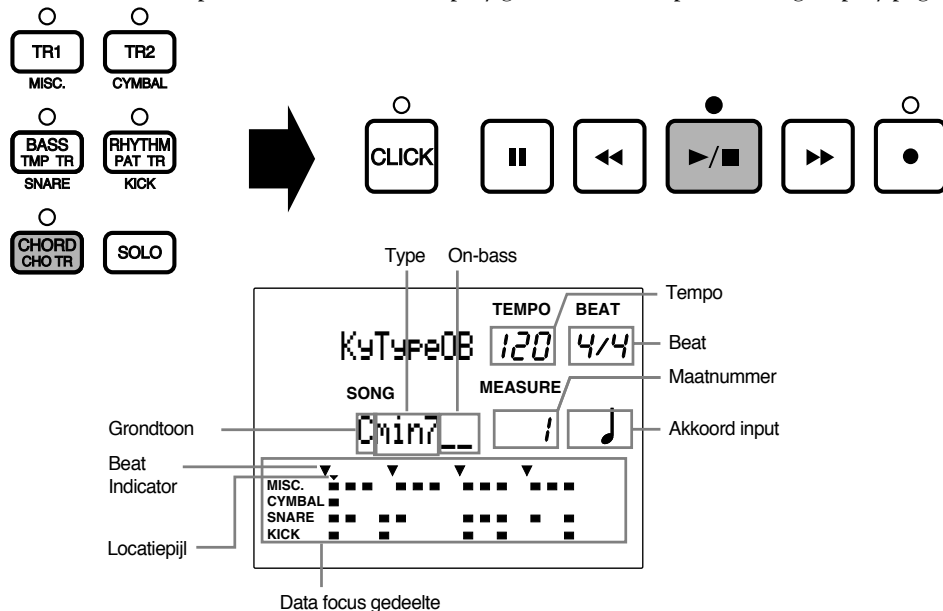
Zie P. 71 voor meer details over secties.

Stap-voor-stap opname in een Akkoord Track

Voer stap voor stap de benodigde akkoorden in vanuit een selectie van 26 soorten.

NB Zie P. 79 voor details over akkoorden.

- 1 Selecteer CHO TR volgens stap 3. Selecteer een Opname Track (P. 100) en druk op de START/STOP knop. De LED boven de knop brandt en de LCD display gaat naar de Step Recording display pagina.



Beat focus gedeelte	Toont de patroonbeat van de maat van de huidige lokatiepijl positie.
Tempo focus gedeelte	Toont het tempo van de maat van de huidige lokatiepijl positie.
Root	Toont de akkoord root in de maat van de huidige lokatiepijl positie.
Type	Toont het akkoord type in de maat van de huidige lokatiepijl positie.
On-bass	Toont de on-bass instelling in de maat van de huidige lokatiepijl positie.
Maatnummer	Toont het maatnummer van de huidige lokatiepijl positie.
Akkoord input	Toont een "J" als de huidige positie van de lokatiepijl een akkoord bevat.
Lokatiepijl	Geeft de huidige input positie aan.
Data focus gedeelte	Toont de patroondata in deze maat door middel van stippen.

- 2 Zet de pijl op het root focus gedeelte met de pijlknoppen en selecteer de grondtoon door aan het Data Scroll Wiel te draaien of de +1/YES en -1/NO knoppen in te drukken.
- 3 Zet de pijl op het type focus gedeelte met de pijlknoppen en selecteer het type akkoord. Met deze stap specificeert u één akkoord.
- 4 Specificeer (indien nodig) een on-bass akkoord. Zet de pijl op het on-bass focus gedeelte en selecteer de bassnoot afwijkend van de grondtoon.
- 5 Zet de pijl met de FORWARD of REWIND knoppen op de volgende input positie. U kunt de pijl per 1/16e noot verplaatsen.

NB U kunt ook de input positie maat voor maat selecteren door de pijl op het MEASURE focus gedeelte te zetten en het Data Scroll Wiel te draaien of op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken.

- 6 Herhaal stappen 1 tot en met 5 en ga door met akkoorden invoeren.
- 7 Druk op de START/STOP knop nadat u gereed bent met opnemen. De display keert terug in Song Play mode.

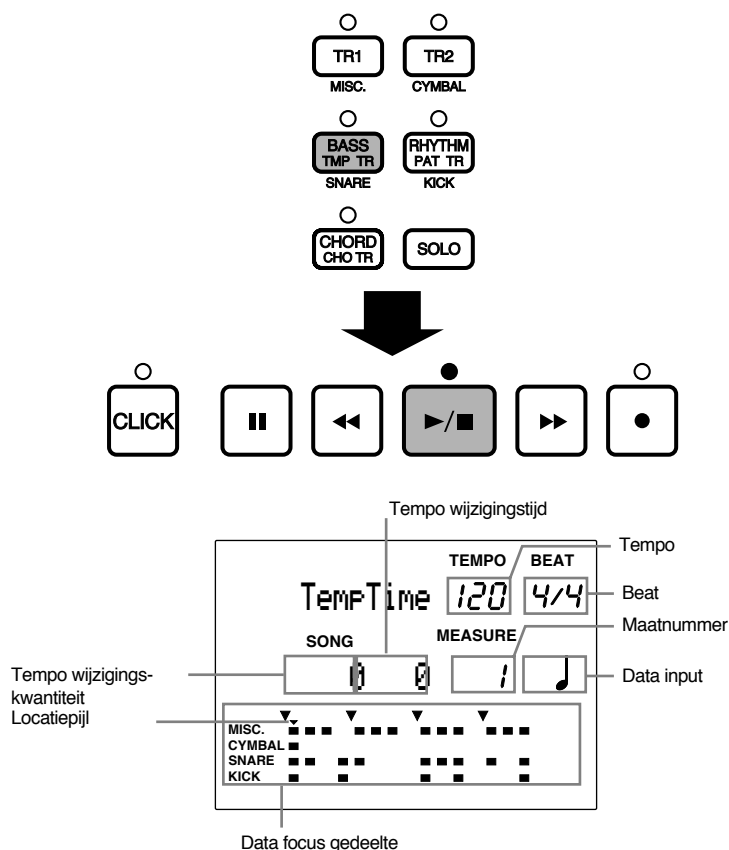
Een Fout Wissen

Gebruik, om een akkoord te wijzigen, de FORWARD of REWIND knop om de pijl op het focusgedeelte te zetten van de akkoord data die u wilt wissen en selecteer een ander akkoord.
Druk eenvoudig op de ERASE knop om de akkoord data van de huidige maat te wissen.

Stap-voor-stap opname op een Tempo Track

Voer de gewijzigde tempo data stap voor stap in door twee parameters te specificeren: de kwantiteit van de tempowijziging en de tijd die benodigd is voor wijziging. Dit vereenvoudigd en vergemakkelijkt het proces van snelheidswijziging van het tempo.

- 1 Selecteer de TMP TR (tempo track) volgens stap 3. Selecteer een opname track (p. 100) en druk op de START/STOP knop. De LED boven de knop brandt. De LCD display toont de Step Recording display pagina.



Beat	Toont de patroonbeat in de maat van de huidige lokatiepijl positie.
Tempo	Toont het patroontempo van de maat van de huidige lokatiepijl positie.
Tempo wijzigingskwantiteit	Toont de hoeveelheid tempowijziging ingevoerd op de huidige lokatiepijl positie.
Tempo wijzigingstijd	Toont de tijd die benodigd is voor de wijziging van het tempo ingevoerd op de huidige lokatiepijl positie.
Maatnummer	Toont het maatnummer van de huidige lokatiepijl positie.
Data input	Toont een "J" als de huidige positie van de lokatiepijl tempo wijzigingsdata bevat.
Locatiepijl	Geeft de positie van de lokatiepijl aan.
Data focus area gedeelte	Toont de patroondata in de maat door middel van stippen.

- 2 Zet de lokatiepijl met de FORWARD en REWIND knop op de positie waar tempo wijzigingsdata ingevoerd moet worden. De pijl kan per 1/16e noot verplaatst worden.

NB U kunt ook de input positie maat voor maat selecteren door de pijl op het MEASURE focus gedeelte te zetten en aan het Data Scroll Wiel te draaien of op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken.

- 3 Zet de pijl op het tempo wijzigingskwantiteit focus gedeelte met de pijlknoppen en selecteer de waarde van het tempo door aan het Data Scroll Wiel te draaien of op de +1/YES en -1/NO knoppen te drukken.
De waarde ingesteld in dit focusgedeelte zal toegevoegd worden aan of afgenomen worden van het preset tempo van de geselecteerde song.

Instellingen:

Tempo wijzigingskwantiteit: -128 tot +127

- 4 Zet de pijl op het tempo wijzigingstijd focus gedeelte en stel het aantal beats (tijd) in die nodig zijn om de tempo wijzigingswaarde te verkrijgen.

Instellingen:

Benodigde tijd om te wijzigen: 0 tot 127 (beats)

- 5 Zet de pijl met de FORWARD en REWIND knoppen op de volgende input positie. De pijl kan per 1/16e noot verplaatst worden.
- 6 Herhaal stappen 2 tot en met 6 en ga door met het invoeren van tempo wijzingsdata voor de benodigde posities.
- 7 Druk op de START/STOP knop om Step Recording te verlaten. De display keert terug naar Song Play mode.

Een Fout Wissen

Gebruik, om ingevoerde tempo wijzigingsdata te wijzigen, de FORWARD of REWIND knop om de pijl op het focusgedeelte te zetten van de tempo wijzigingsdata die u wilt wissen en voer nieuwe data in.

Druk eenvoudig op de ERASE knop om de tempo wijzigingsdata van de huidige maat te wissen.

Real-time Opname (alleen Track 1 en 2)

Dit is een opname methode om een ritmepart van een pad of een melodie van een MIDI toetsenbord aangesloten op de DTX in real-time op te nemen. U kunt op twee sequence tracks opnemen: track 1 en 2.

Selecteer TR1 (track 1) of TR2 (track 2) volgens stap 3. Selecteer een opname track (P. 100) en stel het tempo van de quantizationwaarde in als benodigd.

1 Het Tempo Instellen

Stel het tempo in voor real-time opname. De hier ingestelde waarde is het initiële tempo van de song.

- 1 Druk op de TEMPO knop of verplaats de pijl naar het tempo focus gedeelte met de   pijlknoppen.
- 2 Stel het tempo in door het Data Scroll Wiel te draaien of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:

Tempo: ♩ = 30 tot 299

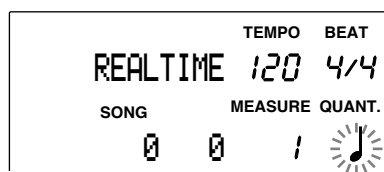
TIP

U kunt het tempo van een song die al data bevat veranderen. Met deze functie kunt u het standaardtempo van een song veranderen die al gereed is.

2 De Quantize Instellen

Stel de quantize in voor u opneemt op track 1 of 2. De quantize functie schuift de noten automatisch op in de richting van de dichtstbijzijnde gespecificeerde tel (beat). De quantize instelling hier is de minimum eenheid voor de opgenomen data.

Zet de pijl op de QUANT focus gedeelte en stel de quantize waarde in door te draaien aan het Data Scroll Wiel of te drukken op de +1/YES en -1/NO KNOPPEN.



Instellingen:

Quantization: ♩ kwartnoot, ♪₃ kwartnoot trioel, ♪₄ achtste noot, ♪₃₄ achtste noot trioel, ♪₈ zestiende noot, ♪₃₈ zestiende noot trioel

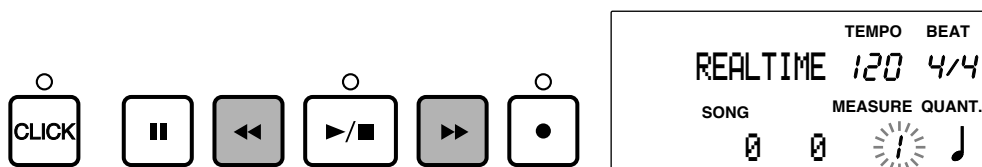
NB. Uw spel zal precies zo opgenomen worden als uitgevoerd indien de quantize uitstaat. U kunt quantize ook naderhand toepassen (Zie P. 109)

NB. Zie P. 84 voor details over quantize.

3 De Eerste Maat Instellen

U kunt de eerste maat specificeren en met opnemen beginnen.

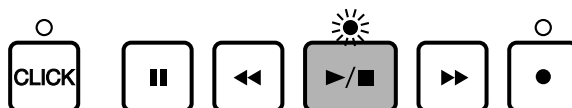
Zet de pijl op de maat van de positie met de FORWARD en REWIND knoppen en begin met opnemen. U kunt de pijl ook op het MEASURE focus gedeelte zetten en de maat selecteren met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.



4 Real-time Recording

Neem uw spel op een extern MIDI toetsenbord op in real-time.

- 1 Druk op de START/STOP knop. De LED boven de knop knippert één keer. De DTX telt twee maten af voor het begint met het opnemen van de MIDI data van het externe MIDI toetsenbord.



NB. De LCD boven de CLICK knop knippert op het tempo als de DTX de beats telt. De LEDs boven zowel de CLICK knop als de START/STOP knop knipperen op het tempo als u aan het opnemen bent.

NB. Zie P. 110 over hoe u de voice of het MIDI kanaal van track 1 en 2 kunt selecteren.

NB. Bedenk dat deze data voorgaande data vervangt en dat de voorgaande data niet heroproepbaar is.

- 2 Druk op de START/STOP knop om het opnemen te verlaten. De display keert terug naar Song Play mode.

NB. Door een END teken in te voeren, stopt de patroontrack automatisch bij dit teken.

LET OP De stroom uitschakelen onder het opnemen, wissen of kopiëren veroorzaakt onherstelbaar verlies van ALLE data.

Een ritmepart opnemen

Als u een ritmepart (MIDI kanaal 10) in real-time opneemt op TR1, is de track gemute' als u het ritme van de patroontrack met de RHYTHM knop mute. Het is aan te raden om TR2 (track 2) te gebruiken als u een ritmepart opneemt in real-time. Het ritmepart op TR2 kan met de RHYTHM KNOP GEMUTE' WORDEN.

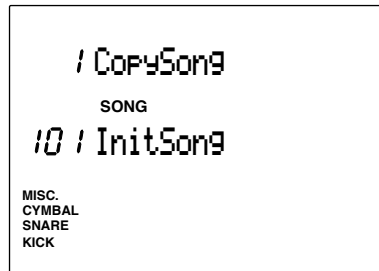
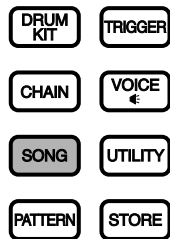


Song Job Mode

Deze mode bevat verschillende ondersteunende functies om een song te creëren: een opgenomen song een titel geven, de voice instellen voor iedere track, quantize, kopiëren of het wissen van een song.

De Song Job Mode Binnengaan

Druk tweemaal op de SONG knop of éénmaal als u in Song Play mode bent.

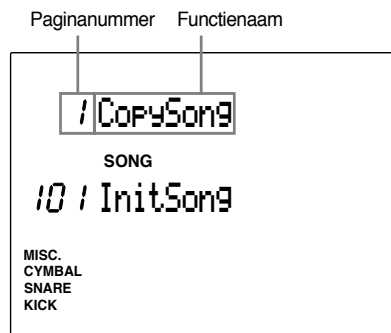


NB Selecteer een gebruikerssong in Song Play mode voordat u Song Job mode binnengaat.

NB Als de "jumpRcnt(jump to recent page)" parameter op de 7e pagina in Utility mode aanstaat, toont de DTX in de display de laatst geselecteerde pagina. De DTX toont de eerste pagina op de display als de "jumpRcnt(jump to recent page)" parameter uitstaat. Zie P. 116 voor details over de "jumpRcnt(jump to recent page)" parameter.

De Song Job Mode (paginastructuur en bediening)

De Song Job mode bestaat uit de volgende 11 pagina's.



- 1 Selecteer de pagina: met de PAGE Δ of PAGE ∇ knoppen.
- 2 Selecteer de parameter: met de $\triangleleft$ $\triangleright$ pijlknoppen.
- 3 Stel de waarde in: met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- 4 Voer de functie uit

NB Voor sommige pagina's is stap 4 niet nodig.

Funcies van Iedere Pagina

1 Copy (Song/Dest): kopiëer song	(P.108)
2 Quantize: quantizen	(P. 109)
3 ClrTrack: wis track	(P. 109)
4 Clr Song: wis song	(P. 109)
5 PgmCh: selecteer voice van ieder kanaal	(P. 110)
6 VolCh (kanaalvolume)	(P. 110)
7 PanCh (kanaalpan)	(P. 110)
8 PlayMode (speelmode)	(P. 110)
9 B Lnr TR: bass linear track mode	(P. 111)
10 Pat Mute: pattern track mute mode	(P. 111)
11 SongName (songtitel)	(P. 111)

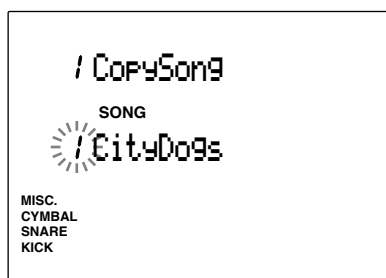
NB

De '6 VolCh (kanaalvolume)' en '7 PanCh (kanaalpan)' zijn toegevoegde kenmerken van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (ingesloten bij dit pakket) voor details.

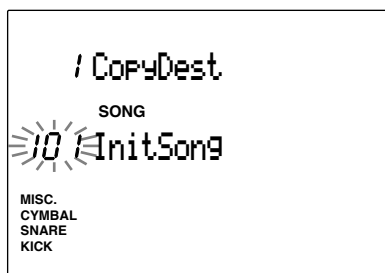
1 Copy (Song/Dest): kopiëer song

Deze kopiëert een specifieke preset song of gebruikerssong naar een ander gebruikers song-nummer. Dit is handig als u een nieuwe song maakt die is gebaseerd op een bestaande song.

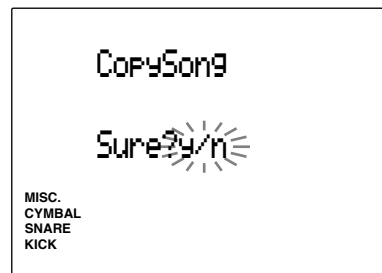
- 1 Kies de preset song of gebruikerssong met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



- 2 Druk op de START/STOP knop om de CopyDest (copy destination - kopiëer naar bestemming) te selecteren van de gebruikerssong.



- 3 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om het nummer van de gebruikerssong te kiezen.
- 4 Druk op de START/STOP knop. De LCD toont "Sure?y/n" op de display.



- 5 Druk op de +1/YES knop om te kopiëren. De display keert terug naar de oorspronkelijke Copy Song display pagina. Druk op de -1/NO knop om het kopiëren te annuleren. De display keert terug naar de eerste pagina.

Instellingen:

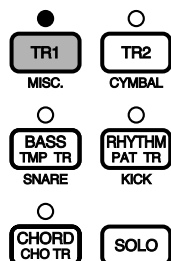
Copy source: preset song (1 tot 100), gebruikerssong (101 tot 130)

Copy destination: gebruikerssong (101 tot 130)

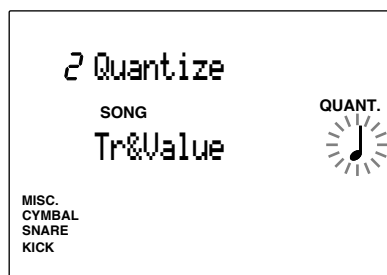
2 Quantize (quantizen)

Deze functie voert de quantize van de tracks (TR1 of TR2) uit van de huidig geselecteerde song. Zoals beschreven op P. 84, schuift de quantize functie de noten automatisch op in de richting van de dichtstbijzijnde gespecificeerde tel (beat).

- 1 Selecteer een track door op TR1 of TR2 te drukken. De LED boven de track brandt vervolgens.



- 2 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om de quantize in te stellen.



- 3 Druk op de START/STOP knop. De LCD display toont: "Sure? y/n".
- 4 Druk op de +1/YES knop om de quantize in werking te stellen. De display keert terug naar de oorspronkelijke Quantize pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren.

Instellingen:

Quantize: OFF, 1/4 kwartnoot, 1/8 kwartnoot triool, 1/16 achtste noot, 1/32 achtste noot triool, 1/64 zestiende noot, 1/128 zestiende noot triool.

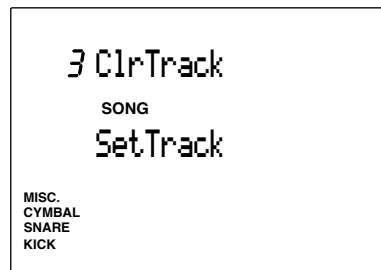
NB

Is de quantize van een track eenmaal ingesteld, dan wordt de data herzien en is daarna onwijzigbaar.

3 ClrTrack (wis track)

Deze wist alle data van een gespecificeerde track van de huidig geselecteerde song.

- 1 Druk op de knop van de track die u wilt wissen: TR1, TR2, TMP TR, PAT TR of CHO TR. De LED boven de gekozen track knop brandt vervolgens.

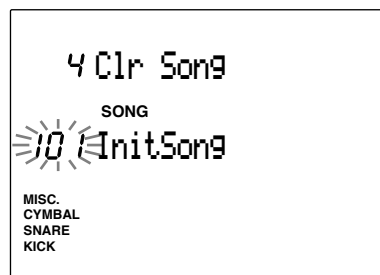


- 2 Druk op de START/STOP knop. De LCD display toont: "Sure? y/n".
- 3 Druk op de +1/YES knop om te wissen. De display keert terug naar de oorspronkelijke ClrTrack pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren. De display keert terug naar de eerste pagina.

4 Clr Song (wis song)

Deze wist alle data van de huidig geselecteerde gebruikerssong.

- 1 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om een gebruikerssong te selecteren of "ClearAll".



NB

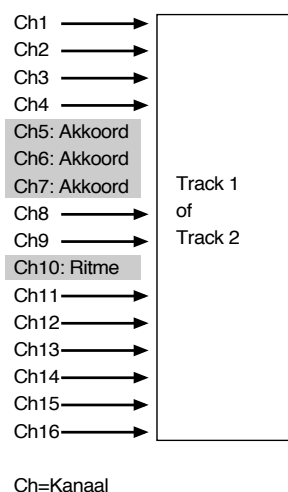
Het "ClearAll" commando bevindt zich achter gebruikers songnummer 130. U kunt door deze te selecteren alle data van een gebruikerssong wissen.

- 2 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD display verschijnt "Sure? y/n".
- 3 Druk op de +1/YES knop om te wissen. De display keert terug naar de oorspronkelijke Clear Song pagina. Druk op de -1/NO knop om te annuleren. De display keert terug naar de eerste pagina.

3 PgmCh (selecteert voice van ieder kanaal)

Deze stelt de voice in van ieder kanaal van de huidige geselecteerde song.

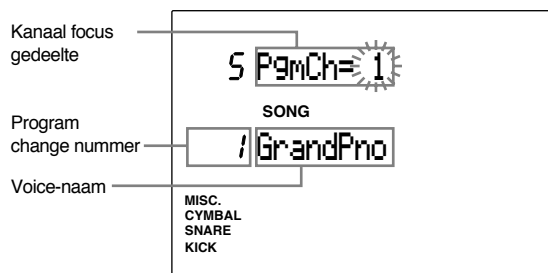
De relatie tussen het kanaal en de tracks wordt in het onderstaande getoond:



NB

MIDI kanalen 5-7, 10 kunnen in Pattern Play mode ingesteld worden (P. 92) en 10 (hierboven grijs gemaakt).

- 1 Zet de pijl op het kanaal display en selecteer het kanaal van de voice die u wilt instellen met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



- 2 Zet de pijl op het kanaal display en selecteer het kanaal voor de voice die u wilt instellen met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.

Instellingen:

Voice-nummers: 0 tot 127 (GM system niveau 1)

NB

Zie P. 143 voor details over de voice lijst.

6 VolCh (kanaalvolume)

Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (ingesloten bij dit pakket).

7 PanCh (kanaalpan)

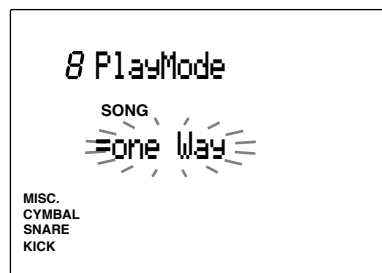
Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (ingesloten bij dit pakket).

8 PlayMode (speelmode)

Deze stelt de Play mode van een afspelende song in.

Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om Play mode te selecteren. De volgende twee modes zijn beschikbaar:

One Way stopt de song automatisch na één keer afspelen
Repeat herhaalt de song tot dat die gestopt wordt.



Instellingen:

Play mode: one Way, repeat

NB

Om deze mode toe te passen op een gebruikerssong, is het noodzakelijk om een END teken aan het eind van de patroontrack te plaatsen (P. 101).

9 B Lnr TR (bass linear track mode)

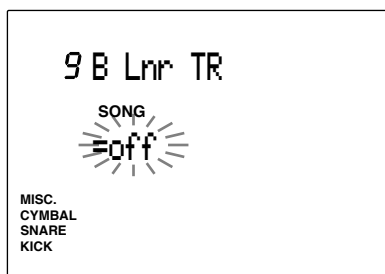
Deze zet de bass linear track mode aan of uit. De bass linear track mode is een mode waarmee u een bass part van te voren op TR1 of 2 (track 1 of 2) op kunt nemen in het geval van aparte stukjes muziek, gekenmerkt door een basmelodie die niet uitgevoerd kan worden door het combineren van preset patronen.

Als u deze mode aanzet, zal gedurende het afspelen ieder patroon van de BASS TR (bass track) gemute' worden. De BASS knop mute de kanaaldata van de bass track opgenomen op TR1 of 2.

Daarbij mute'n de TR1 en TR2 knoppen het kanaal van de bass part niet.

Doe deze mode uit wanneer u hem niet gebruikt.

Zet de functie aan of uit door aan het Data Scroll Wiel te draaien of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:
on, off

NB

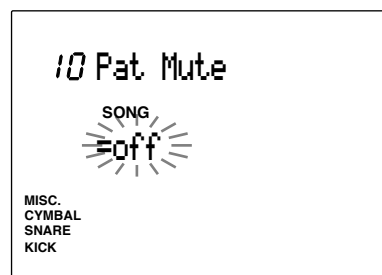
Zie P. 132 voor details over de relatie tussen de MIDI kanalen en de parts.

10 Pat Mute (pattern track mute mode)

Deze zet de patroon track mute mode aan of uit.

Als deze mode aanstaat, is de PAT TR (pattern track) gemute' gedurende het afspelen van een song. Dit kunt u gebruiken als u de pattern track niet wilt afspelen als u een standaard MIDI file via TR1 of TR2 (track 1 of 2) afspeelt. Doe deze mode uit wanneer u hem niet gebruikt.

Stel de functie in op aan of uit door te draaien aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:
on, off

11 SongName (songtitel)

Geef de song een titel van maximaal 8 karakters. De letters, cijfers en symbolen die u kunt gebruiken zijn dezelfde als voor drumkits. Zie P. 35 voor details.

NB

De stroom uitschakelen onder het opnemen, wissen of kopiëren, veroorzaakt het onherroepelijke verlies van ALLE data.

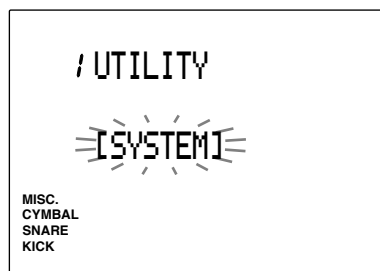
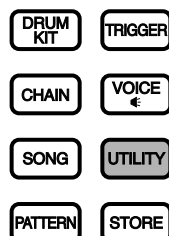


Utility Mode

Deze mode stelt de algemene parameters in die effect hebben op het gehele DTX systeem.

De Utility Mode Binnengaan

Druk op de UTILITY knop.



De Utility Mode (paginastructuur en bediening)

De Utility mode bevat 5 sub-modes (1. SYSTEM, 9. MIDI, 20 EQ, 25. SEQ, en 41. MULTI). Ieder sub-mode bevat meerdere display pagina's van parameter-instellingen.

Sub-mode nummer	1 / UTILITY	12 UTILITY	24 UTILITY	29 UTILITY	41 UTILITY
Parameter	[SYSTEM]	[MIDI]	[EQ]	[SEQ]	[MULTI]

- 1 Selecteer de sub-mode met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- 2 Zet de pijl met de PAGE Δ en PAGE ∇ knoppen op de display pagina in de sub-mode die u heeft geselecteerd.
- 3 Stel de parameter in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.

NB Zet de pijl met de $\triangleleft$ $\triangleright$ pijlknoppen op het juiste focus gedeelte als er meerdere focus gedeelten op de display pagina te vinden zijn.

NB Elke revisie in Utility mode wijzigt onmiddellijk de instellingen van de DTX. Er is geen confirmatie proces of Store functie in deze mode.

- 4 Druk op de PAGE Δ en PAGE. knoppen en ga terug naar de eerste display pagina van de sub-mode (titel pagina). Selecteer met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen een andere sub-mode. De display pagina's voor sub-modes 1. SYSTEM, 9. MIDI, 20 EQ, 25. SEQ, en 41. MULTI zijn de titelpagina's die 5 sub-modes representeren met verschillende display pagina's zoals genoemd in de lijst op de volgende pagina's. U kunt verder ook terugkeren naar de titelpagina van de huidige categorie door op de UTILITY knop te drukken.

Functies van Iedere Display Pagina

Algemene systeem instellingen

1. SYSTEM	(P. 114): Titel Pagina
2. Edit Mode	(P. 114)
3. Link Mode	(P. 115)
4. Lrn Mode (learn mode)	(P. 115)
5 Sldr Mode (slider mode - schuifknop mode)	(P. 116)
6 Bypass	(P. 116)
7 JumpRcnt (jump to recent page)	(P. 116)
8 FCOffset	(P. 117)
9 Ma to Aux (main output naar auxiliary output)	(P. 117)
10 Inc Func (increase function - toename)	(P. 117)
11 Dec Func (decrease function - afname)	(P. 117)

Instellingen die met MIDI te maken hebben

12 MIDI	(P. 117): Titel Pagina
13 Device No (device nummer)	(P. 117)
14 Receive SysX (system exclusive data ontvangen)	(P. 117)
15 Receive PC (program change data ontvangen)	(P. 118)
16 Recv Ch 10 All (MIDI data via kanaal 10 ontvangen)	(P. 118)
17 Recv Ch10 PC (Program Change via kanaal 10 ontvangen)	(P. 118)
18 SendHH (hi-hat control change versturen)	(P. 118))
19 LocalClt (local control)	(P. 118)
20 DumpTime	(P. 119)
21 Merge Out	(P. 119)
22 Dump Out (bulk data versturen)	(P. 119)
23 P/C->KIT (program change tabel)	(P. 120)

Equalizer instellingen

24 EQ (equalizer)	(P. 120): Titel Pagina
25 Lo Mi Hi (gain: low, mid, high)	(P. 121)
26 Lo Freq (lage frequentie)	(P. 121)
27 Mid Freq (middenfrequentie)	(P. 121)
28 Hi Freq (hoge frequentie)	(P. 121)

Instellingen die met CLICK en synchronisatie te maken hebben

29 SEQ (sequencer)	(P. 122): Titel Pagina
30 Click HI	(P. 122)
31 Click Mid	(P. 122)
32 Click Lo	(P. 122)
33 ClickOut	(P. 123)
34 PlyClick (play click)	(P. 123)

35 Tempo	(P. 123)
36 Count	(P. 123)
37 GrvCheck (groove check)	(P. 124)
38 Break TB (break top/bottom)	(P. 124)
39 MIDI ctrl (MIDI control)	(P. 125)
40 SyncMode (synchronisatie mode)	(P. 125)
Multi timbre toongenerator instellingen	
41 MULTI (multi-timbre)	(P. 126): Titel Pagina
42 Mast Tune (master tune)	(P. 126)
43 Program	(P. 126)
44 Volume	(P. 127)
45 Pan	(P. 127)
46 Pitch	(P. 128)
47 Rev Send (reverb send)	(P. 128)

NB

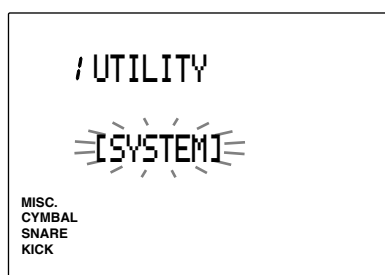
De "9 Ma to Aux (main output to auxiliary output)", "10 Inc Func (increase function)" en "11 Dec Func (decrease function)" zijn extra kenmerken van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket) voor details.

1 SYSTEM

De System sub-mode bevat verschillende handige functies die het gehele systeem beïnvloeden. Selecteer met de PAGE[Δ] of PAGE[▽] knoppen van de 11 displays om de parameters te wijzigen die de LCD display of de schuifknoppen aanpassen.

NB

Met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen kunt u vanuit deze pagina naar andere sub-modes gaan.



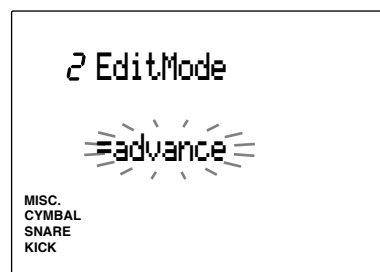
2 Editmode

Met deze mode kunt u de pagina's van functies van Drum Trigger Edit mode of Drum Kit Voice Edit mode, die u niet regelmatig nodig heeft, verbergen.

Selecteer de edit mode met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee modes zijn beschikbaar.

easy display pagina's 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29 en 31 worden niet in Drum Kit Trigger Edit mode in de display getoond. De pagina's 9, 12, 16, 17, 18, 19, 10 en 21 worden niet in Drum Kit Voice Edit mode getoond. De instellingen functioneren evengoed wel.

advance toont alle pagina's in de display



Instellingen:
easy, advance

3 LinkMode

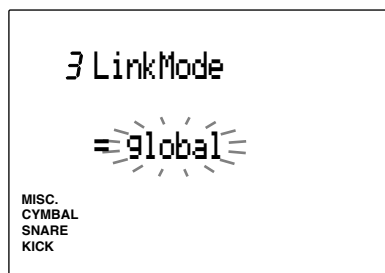
Deze functie past trigger gerelateerde data van drumkit nummer 1 toe op iedere geselecteerde drumkit. Als de ingevoerde data uniek is voor iedere drumkit, dan kan het nodig zijn om de pads opnieuw aan te sluiten. Met de LinkMode kunt u altijd de padvelocity of de nootnummertoeewijzing op dezelfde manier gebruiken als in drumkit 1 en spelen door de drum voice-toewijzingen van de drumkits te wijzigen.

Selecteer LinkMode met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee modes zijn beschikbaar.

global Past altijd de volgende trigger input instellingsdata van drumkit nummer 1 toe. De data van de output voice is niet gelinkt, vandaar dat u deze mode onafhankelijk in kunt stellen.

Pad Type, Pad Gain, Level Range, Velocity Range, Velocity Curve, Self Rejection, Specified Rejection, Pad Function, FS Function, FS MIDI Channel, FS Control-change Number, FS HH Close-Velocity, FC Function, FC MIDI Channel, FC Control-change Number, FC Sensitivity, HH Control Input

indiv Gebruikt de trigger input data instelling voor iedere drumkit.



Instellingen:
global, indiv

NB

Als deze parameter op "global" staat en u een andere drumkit als drumkit 1 wijzigt in Drum kit Edit mode, wijzigt u automatisch de inhoud van zowel deze drumkit als drumkit 1.

4 Lrn Mode (learn mode)

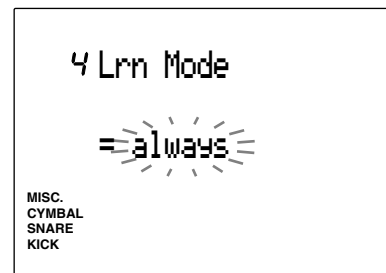
Met deze functie kunt u een ingangnummer of MIDI nootnummer selecteren door op een pad te slaan als u in Drum Kit Trigger Edit mode of Drum Kit Voice Edit mode aan het wijzigen bent.

Selecteer learn mode met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende drie modes zijn beschikbaar.

always Het ingangnummer van de pad die is aangesloten, verschijnt iedere keer dat u de pad bespeelt in Drum Kit Trigger Edit mode in de LCD display. Het MIDI nootnummer, dat is toegewezen in Drum Kit Trigger Edit mode, verschijnt in Drum Kit Voice Edit mode in de display als u de pad bespeelt.

w/shift U kunt het ingangnummer of MIDI nootnummer op dezelfde manier instellen als hierboven, door een pad te bespelen terwijl u SHIFT ingedrukt houdt.

off De Learn mode functioneert niet. Selecteer handmatig het ingangnummer of het MIDI nootnummer.



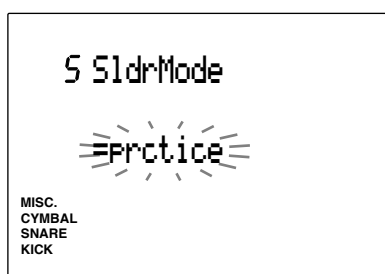
Instellingen:
always, w/shift, off

5 SldrMode (slider mode - schuifknop mode)

De slider mode wijzigt de toewijzingen van de ACCOMP/SNARE/CYMBAL en CLICK/KICK/MISC. volume schuifknoppen op het paneel. Selecteer Sldr mode met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee modes zijn beschikbaar.

prctice (practice)
(practice mode) De schuifknoppen passen respectievelijk het volume van ACCOMP (accompaniment- begeleiding) en CLICK (metronoom geluid) aan. Als SHIFT wordt ingedrukt passen zij het volume van SNARE en KICK aan.

live (mode) De schuifknoppen passen het volume van respectievelijk SNARE en KICK aan. Als SHIFT wordt ingedrukt, passen de schuifknoppen het volume van CYMBAL en MISC. (andere instrumenten) aan.

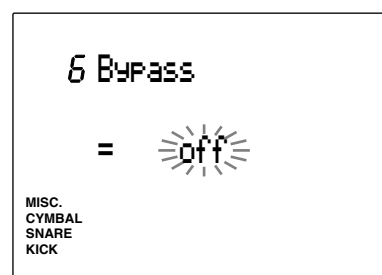


Instellingen:
prctice, live

6 Bypass

Deze functie zet de Bypass aan of uit. Als de Bypass aanstaat dan kan er geen input van de aangesloten pads de DTX bereiken. U kunt geen voices produceren of MIDI nootnummers verzenden. Gebruik deze functie als u een drumkit aan het instellen bent met trigger pick-up apparaten of als u geen onbedoelde geluiden wilt maken als u een patroon of song afspeelt.

Zet de Bypass aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Zet de Bypass zeker uit als u de DTX gebruikt als een normale drumkit trigger module.



Instellingen:
off, on

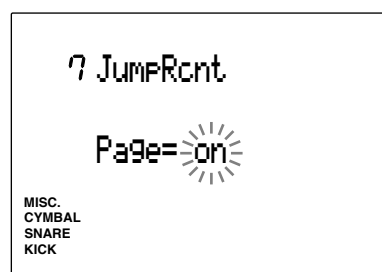
7 JumpRcnt (jump to recent page)

Met deze functie kunt u de laatst geselecteerde pagina van de vorige wijziging in iedere Edit mode oproepen. Dit is handig als u in een edit mode bent met veel display pagina's, zoals Drum Kit Trigger Edit mode of de Utility mode.

Zet de JumpRcnt aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.

on De laatst geselecteerde display pagina van de vorige wijziging verschijnt in de display als u een Edit mode binnengaat.

off De eerste pagina van iedere mode verschijnt als u een Edit mode binnengaat.

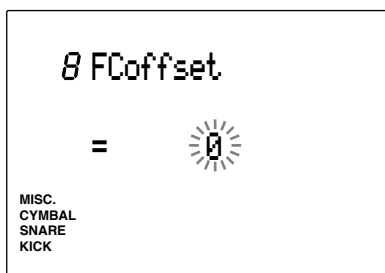


Instellingen:
off, on

8 FCoffset

Deze stelt de waarde in van de data die door een voet controller wordt verzonden die is aangesloten op de H.HAT CONTROL jack op het achterpaneel op een a+ (plus) of - (minus) niveau. U kunt bijvoorbeeld de uitgaande MIDI velocity aanpassen door op de hi-hat voet controller te trappen en de hi-hat te sluiten.

Stel de offset waarde in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:
-16 tot +16

9 Ma to Aux (main output naar auxiliary output)

Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

10 Inc Func (increase functie - toename)

Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

11 Dec Func (decrease functie - afname)

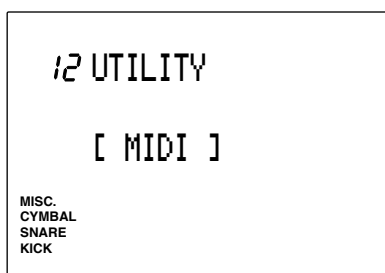
Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

12 MIDI

De MIDI sub-mode bevat verschillende MIDI instellingen. Selecteer uit de 19 pagina's met de PAGE[▲] en PAGE[▼] knoppen. De instellingen zijn om MIDI data tussen de DTX en een extern MIDI medium te verzenden of te ontvangen.

NB

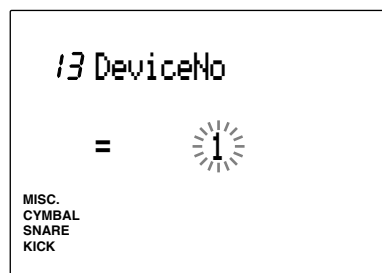
Met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen kunt u vanaf deze titel pagina naar andere sub-modes gaan.



13 DeviceNo (device nummer)

Deze stelt het MIDI device (apparaat) nummer in. Het apparaatnummer van zowel de DTX als het externe apparaat moet aan hetzelfde nummer worden toegewezen om system exclusive boodschappen te kunnen ontvangen, zoals parameterwijzigingen en bulk data.

Kies een nummer met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.

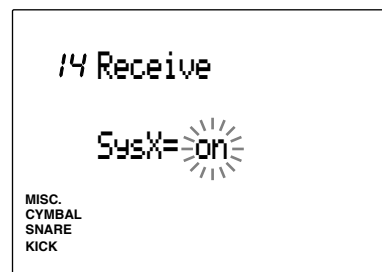


Instellingen:
1 tot 16

14 Receive SysX (system exclusive data ontvangen)

Hiermee kan de DTX system exclusive boodschappen ontvangen als u bulk dump ontvangt.

Zet deze functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Als de functie aanstaat, ontvangt het system exclusive boodschappen. Zet de functie uit als u geen systeem exclusive boodschappen wilt ontvangen.



Instellingen:
off,on

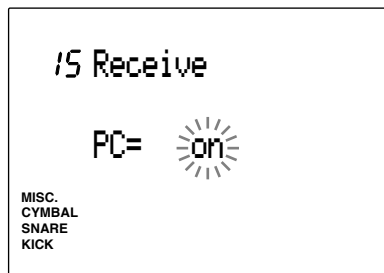
15 Receive PC (program change data ontvangen)

Hiermee kan de DTX al of niet MIDI program change ontvangen.

Zet deze functie aan als u het drumkit nummer automatisch of door een extern MIDI apparaat wilt wijzigen.

NB Stel de program change data ontvangende parameter van kanaal 10 in op de 14e pagina van deze mode.

Zet deze functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Als de functie aanstaat, ontvangt het MIDI program change. Zet de functie uit als u niet wilt ontvangen.

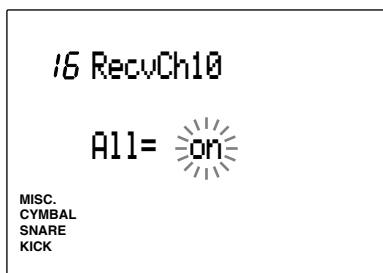


Instellingen:
off, on

16 RecvCh10 All (MIDI kanaal 10 boodschap via kanaal 10 ontvangen)

Hiermee kan de DTX al of niet MIDI kanaal boodschappen ontvangen via kanaal 10. Kanaal 10 is de drumpart van de DTX. Stel deze parameter in op het automatisch afspelen van DTX drumkits of op het gebruik van een extern MIDI apparaat.

Zet deze functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Als de functie aanstaat, ontvangt kanaal 10 MIDI kanaal boodschappen. Zet de functie uit als u niet ontvangt.



Instellingen:
off, on

NB Stel de parameters in op de 17e display pagina om program change data via kanaal 10 te ontvangen.

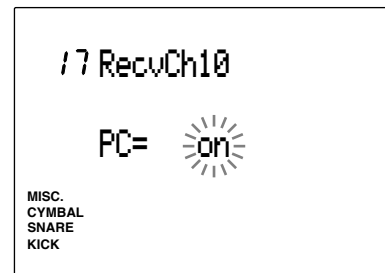
17 RecCh 10 PC (program change via kanaal 10 ontvangen)

Hiermee kan de DTX al of niet program change boodschappen via MIDI kanaal 10 ontvangen.

Kanaal 10 is de drumpart van de DTX. Stel de parameters in om automatisch of door een extern MIDI apparaat van drumkit te wisselen. Het is noodzakelijk om de program change ontvangst parameter op de 15e display pagina aan te zetten om de instellingen van de parameter te autoriseren.

NB Ga naar de 23e display pagina om het program change nummer overeen te stemmen met de drumkit die u wilt wisselen. Zie P. 120 voor verdere details.

Zet de parameter aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. MIDI kanaal 10 kan program change boodschappen ontvangen als de parameter aanstaat. Zet de parameter uit als het niet nodig is om deze boodschappen te ontvangen.



Instellingen:
off, on

18 SendHH (hi-hat control change verzenden)

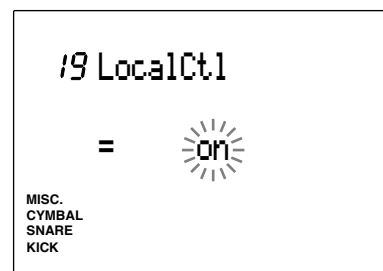
Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

19 LocalCtl (local control)

Deze functie zet Local Control aan of uit.

Als de Local Control uitstaat, is de stroom van MIDI signalen, die getriggerd worden door de aangesloten pads, afgesloten van de toongenerator van de DTX en kan alleen verzonden worden van MIDI OUT (u kunt de DTX toongenerator niet beluisteren). Hiermee kunt u de toongenerator van de DTX besturen via een extern MIDI apparaat aangesloten op de MIDI IN.

Zet de functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Zet de functie bij normaal gebruik aan, anders kan de DTX geen signalen uitzenden via de uitgangen (geen geluid).

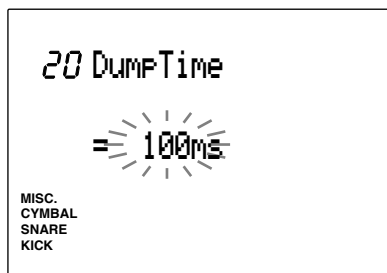


Instellingen:
off, on

20 DumpTime

Deze stelt de lengte in van de intervallen tussen de data-pakketten verstuurd door Bulk Data Send. De intervallen kunnen aangepast worden aan de capaciteit van het externe ontvangende apparaat en een data-overdaad voorkomen.

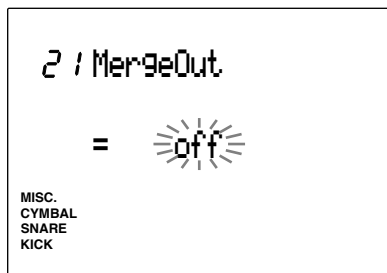
Stel de dump time in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De tijd kan ingesteld worden van 50 ms tot 300 ms met een toename van 50 ms.



Instellingen:
50, 100, 150, 200, 250, 300 (ms)

21 MergeOut

Deze stelt de MIDI Merge functie aan of uit. Als deze functie aanstaat, kunt u data van een extern MIDI apparaat aangesloten op de MIDI IN met interne MIDI data mixen en deze vervolgens verzenden. Zet de functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:
off, on

22 Dump Out (bulk data verzenden)

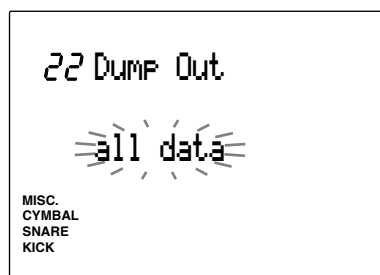
Als u de Yamaha MIDI Data Filer MDF2 of een ander extern apparaat als een sequencer gebruikt dat exclusive boodschappen kan ontvangen, gebruik dan deze functie om patronen, songs, chains, drumkits of system data op te slaan of te back-up'pen door de bulk data naar dit apparaat te zenden.

NB

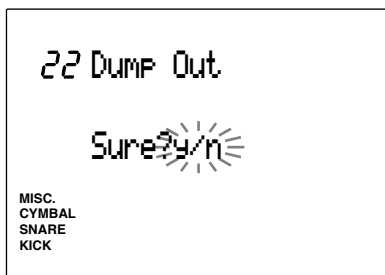
Sluit het externe MIDI apparaat op juiste wijze aan zodat het de bulk data kan ontvangen. Lees de handleiding om het apparaat op te stellen.

- 1 Draai aan het Data Scroll Wiel of druk op de +1/YES en -1/NO knoppen om het type bulk data te selecteren uit de volgende typen:

all data	Alle data van de DTX.
system	Systeem data.
cur DKIT	De data van de huidige geselecteerde drumkit in Drum kit Play mode.
all DKIT	Alle drumkit data.
curCHAIN	De data van de huidige geselecteerde chain in Chain Play mode.
allCHAIN	Alle chain data.
cur SONG	De data van de huidige geselecteerde song in Song Play mode.
all SONG	Alle song data.
curPATRN	De data van het huidige geselecteerde patroon in Pattern Play mode.
allPATRN	Alle patroon data.
QY PATRN	Zendt de huidige geselecteerde patroon data in Pattern Play mode in QY20/22 formaat.



- 2 Druk op de START/STOP knop. Op de LCD display verschijnt "Sure?y/n".



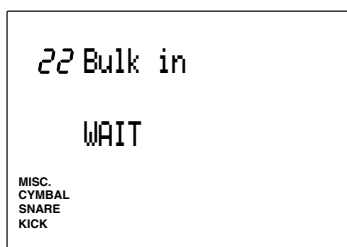
- 3 Druk op de +1/YES knop om de bulk data te verzenden. Op de LCD display verschijnt even "complete" als de handeling volbracht is. De display keert terug naar de oorspronkelijke Dump Out display pagina.



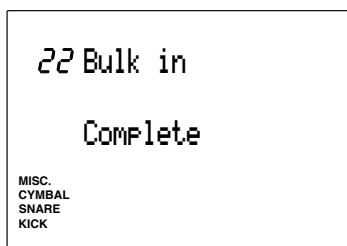
Het ontvangen van Bulk Data

U kunt DTX data, die in een extern apparaat zijn opgeslagen, terugzenden naar de DTX met gebruik van bulk data ontvangst.

- 1 Verstuur de bulk data vanuit een extern apparaat als er geen patroon of song afspeelt.
- 2 Als de DTX bulk data ontvangst begint, verschijnt het volgende scherm op de LCD display:



- 3 Als de DTX alle data ontvangen heeft, verschijnt het volgende scherm op de LCD display:



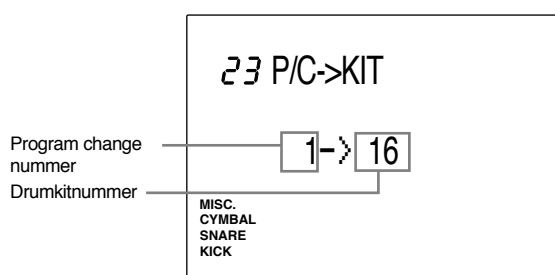
- 4 Druk, om terug te keren naar de oorspronkelijke display (voor het ontvangen van bulk data), op een willekeurige knop.

Het is noodzakelijk om de DTX in te stellen op het ontvangen van exclusive boodschappen (P. 117). Het is tevens noodzakelijk om het devicenummer van het externe apparaat overeen te stemmen met het devicenummer van de DTX (P. 117).

23 PC->KIT (program change tabel)

Deze bepaalt het program change nummer dat gebruikt wordt om het drumkitnummer te wijzigen vanuit een extern MIDI apparaat of de DTX.

- 1 Zet de pijl op het program change nummer met de ◀ ▶ pijlknoppen en stel het program change nummer in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- 2 Zet de pijl op het drumkitnummer en selecteer het drumkitnummer met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- 3 Herhaal stappen 1 en 2 en wijs ieder program change nummer toe aan de drumkits.



Instellingen:

Program change nummer: 1 tot 128

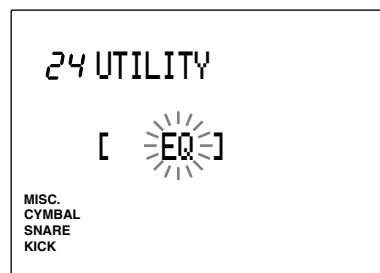
Drumkitnummer: off, 1 tot 64

24 EQ (equalizer)

De EQ sub-mode bestuurt de interne equalizer instellingen. Selecteer parameters in deze pagina tot en met de 28e pagina met de PAGE◀ of PAGE▶ knoppen. Pas de kwaliteit van het gehele geluidsovername van de DTX aan met behulp van de equalizer pagina met parameter type instellingen van 3 frequentie-bereiken: LOW, MID en HIGH (laag, midden en hoog).

NB

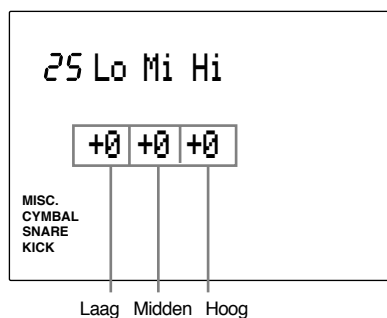
Met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen kunt u van deze pagina naar sub-modes gaan.



25 Lo Mi Hi (gain)

Stel de gain in op 3 frequentiebereiken: laag, midden en hoog. U kunt het geselecteerde bereik met deze functie vergroten of verkleinen.

Zet de pijl met de ◀ ▶ pijlknoppen op het Lo, Mi of Hi focus gedeelte en stel de gain in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De positieve (plus "+") waarde vergroot het bereik en de negatieve (minus "-") waarde verkleint het bereik.

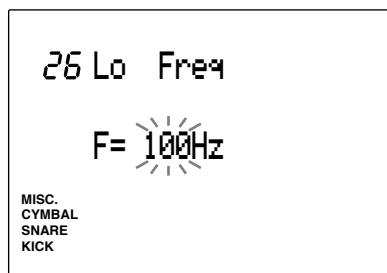


Instellingen:

De volgende waarden kunnen ingesteld worden voor ieder Lo, Mi of Hi focus gedeelte.
-6 tot 0 tot +6

26 Lo Freq (lage frequentie)

Deze functie stelt de middenfrequentie van het lager frequentiebereik van de gain control in. Stel de middenfrequentie in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen in.

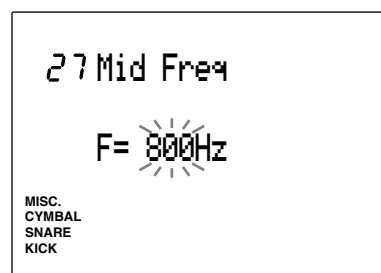


Instellingen:

32Hz tot 2.0 kHz

27 Mid Freq (middenfrequentie)

Deze functie stelt de middenfrequentie van het middenfrequentiebereik van de gain control in. Stel de middenfrequentie in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.

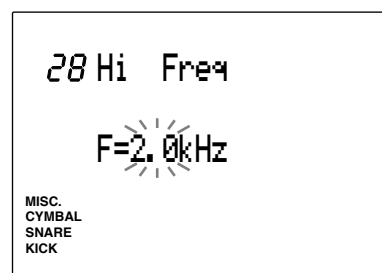


Instellingen:

100Hz tot 10 kHz

28 Hi Freq (hoge frequentie)

Deze functie stelt de middenfrequentie van het hoge frequentiebereik van de gain control in. Stel de middenfrequentie in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:

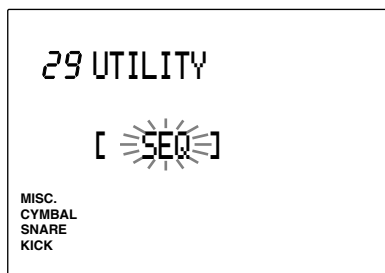
500 tot 16 kHz

29 SEQ (sequencer)

De SEQ sub-mode bevat de instellingen die te maken hebben met de CLICK en synchronisatie. Selecteer de parameters van deze pagina tot en met de 40e pagina met de PAGE[△] en PAGE[▽] knoppen. Deze functie is voornamelijk om de metronoom van het externe MIDI apparaat te synchroniseren.

NB

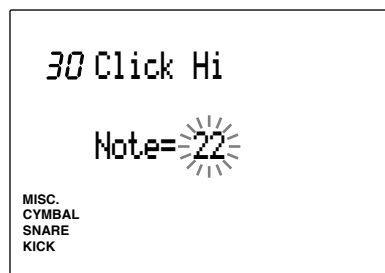
Met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen kunt u vanuit deze pagina naar andere sub-modes gaan.



30 Click Hi

Deze functie selecteert het geluid van de accent click (de click aan het begin van iedere maat) van de metronoom.

Selecteer het nootnummer van het geluid dat u wilt gebruiken in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Controleer het geluid door de CLICK knop in te drukken om de metronoom af te spelen.



Instellingen:
Nootnummer: 0-127

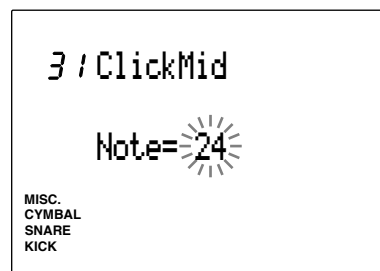
NB

De geluiden die voor de CLICK (hi, mid, low) gebruikt worden, verschillen afhankelijk van de huidige geselecteerde drumkit, aangezien de voices die zijn toegewezen aan de MIDI nootnummers verschillen. Zie de drumkitlijst (P. 148) voor de toewijzing van voices voor ieder nootnummer.

31 CLICK Mid

Deze functie stelt het geluid van de normale click (de click van iedere kwartnoot) van de metronoom in.

Selecteer het nootnummer van het geluid dat u wilt gebruiken met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Controleer het geluid door de CLICK knop in te drukken om de metronoom af te spelen.

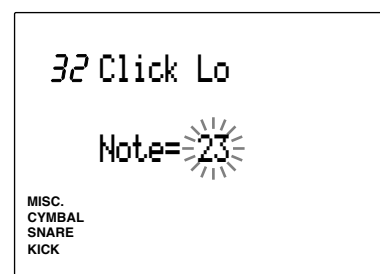


Instellingen:
Nootnummer: 1-127

32 Click Lo

Deze functie selecteert het geluid van de andere clicks (de clicks die zijn ingesteld op noten van fijne quantize) van de metronoom.

Selecteer het nootnummer van het geluid dat u wilt gebruiken met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Controleer het geluid door de CLICK knop in te drukken om de metronoom af te spelen.



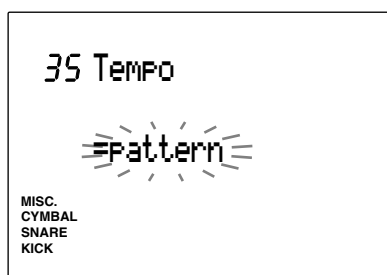
Instellingen:
Nootnummer: 0 tot 127

33 ClickOut

Deze functie stelt de bestemming van de output van de CLICK in. U kunt bijvoorbeeld aparte outputs instellen voor de click en de song. De drummer kan de click als een guide click gebruiken als hij met een song van de DTX meespeelt gedurende een live optreden of tijdens studio opnamen.

Stel de uitgang in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Selecteer uit de volgende jacks:

main L+R Output van de OUTPUT L (MONO) jack en OUTPUT R jack op het achterpaneel.
 aux L+R Output van de AUX OUT L jack en de AUX OUT R jack op het achterpaneel.
 main L Output van de OUTPUT L (MONO) jack op het achterpaneel.
 main R Output van de OUTPUT R jack op het achterpaneel.
 aux L Output van de AUX OUT L jack op het achterpaneel.
 aux R Output van de AUX OUT R jack op het achterpaneel.



Instellingen:
 main L+R, aux L+R, main L, main R, aux L, aux R

34 Ply Click

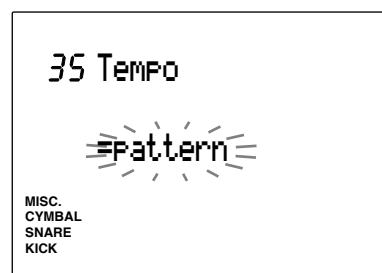
Dit is een extra kenmerk van de DTX versie 2.0. Zie de System Upgrade Information Guide (bijgesloten in dit pakket).

35 Tempo

Deze functie stelt het tempo van een patroon in op ofwel iedere keer terugwijzigen in standaard tempo ofwel op ongewijzigd blijven op het ingestelde tempo als er van patroon gewisseld wordt in Pattern Play mode.

Stel het tempo in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee parameters zijn beschikbaar.

pattern Verandert het tempo van een patroon in het standaard tempo als er van patroon wordt gewisseld.
 global Het tempo blijft ongewijzigd het ingestelde tempo als er van patroon wordt gewisseld.

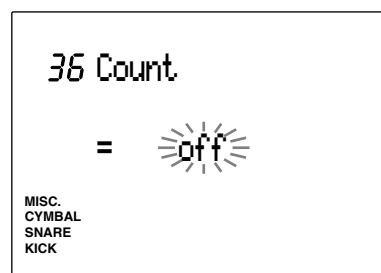


Instellingen:
 pattern, global

36 Count

Deze functie zet het aftellen, voor het afspelen of opnemen van een patroon of song, aan of uit.

Zet deze functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Het aftellen wordt uitgevoerd als de functie aan staat.



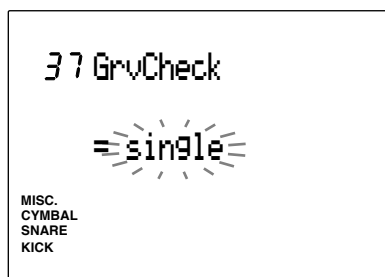
Instellingen:
 off, on

37 GrvCheck (groove check)

Deze stelt de Groove Check mode in.

Stel de parameter in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee typen zijn beschikbaar:

- single** De DTX toont de afwijking van de ontvangen data van een pad of drum ten opzichte van de beat in klok-eenheden. Dit is handig om de timing van een snare of kick te controleren. De minimum eenheid-waarde van de groove check hangt af van de quantize instelling van de click.
- average** De LCD toont het gemiddelde percentage in de display van de timing van de beat ten opzichte van de precieze beat van de groove check. 100% staat voor 1/16e nootquantize. Hiermee kunt u de groove van de gehele drumset controleren.



Instellingen:
single, average

NB Zie P. 97 voor verdere details over de groove check functie.

38 Break TB (break top/bottom)

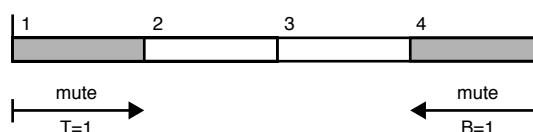
Met deze functie kunt u een break in het ritme invoegen in Pattern Play mode. (Alleen het ritme van de gespecificeerde maten worden gemute'.) Stel de lengte van de break in door het aantal maten te selecteren.

- 1 Selecteer eerst het patroon in Pattern Play mode en ga deze pagina binnen.
- 2 Zet de pijl met de pijlknoppen op T (TOP) en B (BOTTOM) en stel het nummer van de maat waar een break moet volgen in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen. T en B hebben de volgende functies:

- T(TOP)** Mute de geselecteerde maten van een ritmepart vanaf het begin van het patroon.
- B(BOTTOM)** Mute de geselecteerde maten van een ritmepart vanaf het einde van het patroon.

Als u bijvoorbeeld het ritmepart van de 1e en 4e maat van een 4-maats-patroon wilt mute'n, stel dan het nummer in het T en B focus gedeelte in op "1".

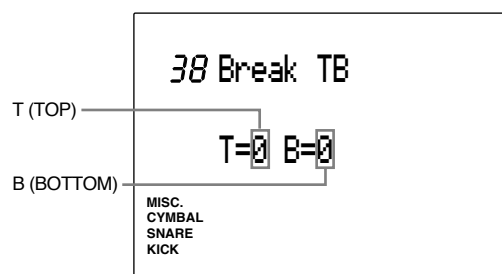
4-measure pattern



NB Stel het T en B focus gedeelte in op "0" als u geen van de maten van dit patroon wilt mute'n.

- 3 Druk op de START/STOP knop om deze functie uit te voeren. De mute instellingen zijn effectief voor het huidige geselecteerde patroon.

NB Deze functie beïnvloedt alle patronen. Vandaar dat het resultaat soms niet is zoals u het bedoeld had indien u dezelfde instelling op een patroon met een andere maatstructuur toepast.



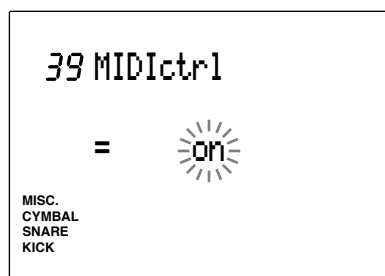
Instellingen:
T (TOP): 0 tot 8
B (BOTTOM): 0 tot 8

39 MIDIctrl (MIDI control)

Deze stelt de DTX in om system real-time boodschappen (start, doorgaan, stop) te verzenden en te ontvangen.

Als deze functie aanstaat, kunt u de externe sequencers of ritmemachines besturen met de START/STOP knop van de DTX en tevens het DTX patroon besturen of de song afspelen vanaf de externe sequencer.

Zet deze functie aan of uit met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. Als de functie aanstaat kan de DTX system real-time boodschappen verzenden en ontvangen. Zet de functie uit als u hem niet gebruikt.



Instellingen:
off, on

40 SyncMode (synchronisatie mode)

Deze synchroniseert de DTX met het externe MIDI apparaat zoals een ritmemachine.

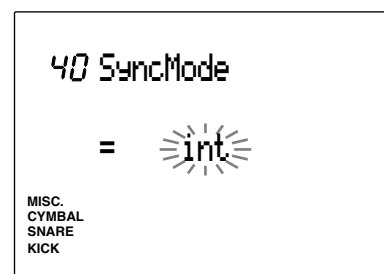
Stel de SyncMode in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen. De volgende twee modes zijn beschikbaar.

int Hiermee kunt u de start/stop/doorgaan (continue)/tempo en het synchroniseren van het afspelen van een patroon of song vanaf een extern apparaat met de DTX besturen.

ext Hiermee kunt u de start/stop/doorgaan (continue)/tempo en het synchroniseren van het afspelen van een patroon of song vanaf de DTX met een extern apparaat besturen.

NB Zet de functie op "int" als u niet in sync aan het spelen bent met een extern MIDI apparaat.

NB Het is noodzakelijk om eerst de transmissie/receptie van System Real-time Message (start/stop/continue) aan te zetten.

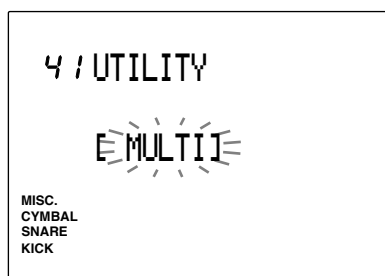


Instellingen:
int, ext

41 MULTI (multi-timbre)

Deze MULTI sub-mode bevat de DTX instellingen voor het gebruik van de DTX als een multi-timbre toongenerator. Selecteer uit deze pagina tot en met de 47e met de PAGE[△] en PAGE[▽] knoppen.

NB Als u de DTX als een toongenerator gebruikt, moet u het toetsenbord of computer (sequencer) op de DTX aansluiten met MIDI kabels. Zie P. 129 voor details.

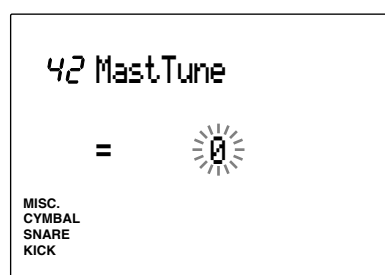


NB Ga met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen vanuit deze pagina naar sub-modes.

42 Mast Tune (master tune)

Deze functie stelt de master tune (master stemming) in van de toongenerator. Verfijnde stemming kan gemaakt worden met ongeveer 1.2 honderdste (cent) toe- en afname.

Stel deze parameter in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.



Instellingen:

-64 tot 0 (normale toonhoogte) tot +63 (eenheid = 1.171875 cent)

43 Program

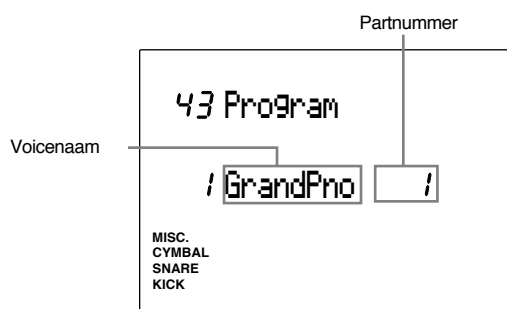
Deze wijst (normale) toetsenbord voices aan ieder part (1 tot 16) toe. Iedere voice correspondeert met de program change nummers 1 tot 128 (GM system niveau 1).

NB De huidige geselecteerde drumkit in Drum Kit Play mode is toegewezen aan part 10.

- 1 Verplaats de pijl en selecteer het partnummer met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- 2 Zet de pijl op voicenaam en selecteer de voice die u wilt gebruiken.
- 3 Herhaal stappen 1 en 2 en wijs een voice aan iedere part toe.

NB Zie P. 147 voor details over de voice lijst.

NB Het is ook mogelijk om een ander part als 10 in te stellen voor de drumkit. Een drumkit is beschikbaar na het program change nummer 128. Als deze is ingesteld op drumkit (aangezien ritmeinstrumenten niet aan alle nootnummers zijn toegewezen) toont de LCD "No Voice" op de display als de data die vanaf een extern MIDI apparaat worden verzonden niet door de DTX gegenereerd kunnen worden.



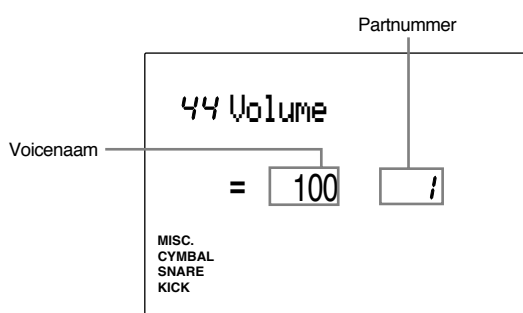
Instellingen:

Program change nummers 1 tot 128. Een drumkit kan toegewezen worden aan de parts 1 tot 16.

44 Volume

Deze past het volume aan van de voice die is toegewezen aan een part. Als u de DTX als een toon-generator gebruikt, kunt u de balans van het volume van ieder part regelen.

- ❶ Zet de pijl op het partnummer focus gedeelte en selecteer het partnummer met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❷ Zet de pijl op het volume (focus gedeelte) en stel het volume in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❸ Herhaal stappen ❶ en ❷ om het volume van ieder part in te stellen.



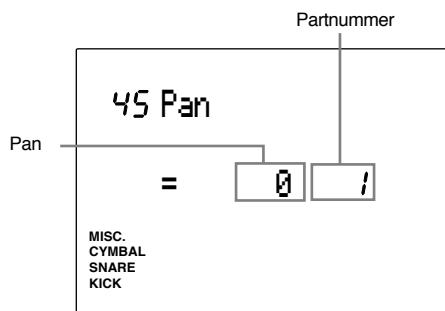
Instellingen:

De volgende volume parameters kunnen ingesteld worden voor parts 1 tot 16:
0 tot 127

43 Pan

Deze stelt de Pan positie voor iedere voice in die aan ieder part is toegewezen. Deze definieert de pan positie van de voices tussen links en rechts in een stereobeeld.

- ❶ Zet de pijl op het partnummer focus gedeelte en selecteer het partnummer met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❷ Zet de pijl op het pan focus gedeelte en stel de pan in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❸ Herhaal stappen ❶ en ❷ om de pan van iedere part in te stellen.



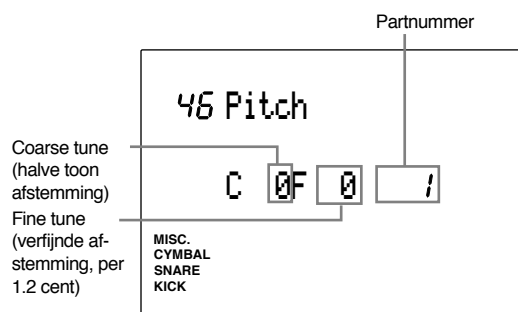
Instellingen:

De volgende pan positie kan ingesteld worden voor parts 1 tot 16.
L7 (=helemaal links) tot 0 (midden) tot R7 (=helemaal rechts)

41 Pitch (toonhoogte)

Deze stelt de toonhoogte in van iedere voice die is toegewezen aan ieder part. Stel de toonhoogte in met ofwel halve tonen (coarse) ofwel met ongeveer 1.2 honderdste toename (fijn).

- ❶ Zet de pijl op het partnummer focus gedeelte en selecteer het partnummer met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❷ Zet de pijl op het coarse tune focus gedeelte of het fine tune focus gedeelte en stel de toonhoogte in met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❸ Herhaal stappen ❶ en ❷ om de toonhoogte van ieder part in te stellen.



Instellingen:

De volgende instellingen kunnen gemaakt worden voor parts 1 tot 16.

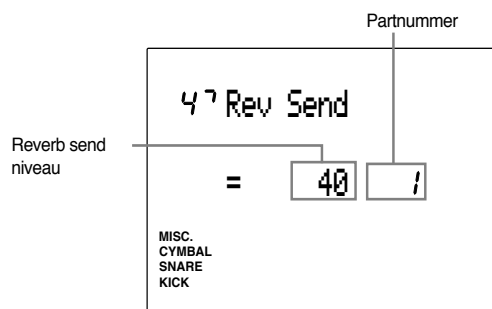
C (course tune): -64 tot 0 (normale toonhoogte) tot + 63 (eenheid = halve toon)

F (fine tune): -64 tot 0 (normale toonhoogte) tot +63 (eenheid = ca. 1.2 honderdste (cent))

42 Rev Send (Reverb Send)

Deze stelt het reverb send niveau in voor iedere voice die is toegewezen aan ieder part.

- ❶ Zet de pijl op het partnummer focus gedeelte en selecteer het nummer met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❷ Zet de pijl op het niveau (level) focus gedeelte en stel het niveau in met het Data Scroll Wiel of de +1/YES en -1/NO knoppen. Hoe groter de waarde, hoe groter het reverb send niveau.
- ❸ Herhaal stappen ❶ en ❷ om het reverb send niveau van ieder part in te stellen.



Instellingen:

Het volgende reverb send niveau kan ingesteld worden voor parts 1 tot 16:
1 tot 127

De DTX bevat verschillende MIDI functies. Met de MIDI functies kunt u externe synthesizers, computers of sequencers, die zijn aangesloten op de DTX, afspelen of besturen door met triggers op aangesloten pads of drumsets te slaan en zo een grote muzieksysteem-configuratie creëren. Dit kan gebruikt worden in verschillende situaties, zoals live optreden, feesten en gelegenheden.

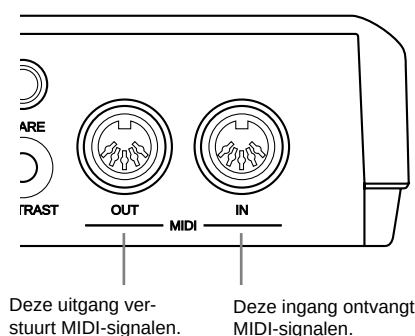
Dit gedeelte voorziet u van basis kennis omtrent de MIDI functies en biedt tevens manieren om de MIDI functies van de DTX daadwerkelijk te gebruiken.

Basis Informatie

Het MIDI (Musical Instrument Digital Interface) wereldstandaard protocol is ontwikkeld door een consortium van muziekinstrument hardware en software fabrikanten. Het is een soort van algemene taal waarmee het versturen van allerlei soorten data tussen verschillende instrumenten, of zelfs instrumenten geproduceerd door verschillende fabrikanten, mogelijk is. Verschillende elektronische instrumenten die zijn ontwikkeld in verschillende plaatsen, kunnen in deze algemene taal met elkaar communiceren.

MIDI standaardinstrumenten versturen verschillende uitvoeringscommando's of -instellingen in de vorm van "boodschappen" bestaande uit digitale data (data die in nummers is omgezet). Er zijn twee categorieën boodschappen: een kanaalboodschap en een systeemboodschap. Een kanaalboodschap refereert naar data over een toetsenbordnoot of muzikale uitdrukking (dempedaal of volume) dat via het toegewezen MIDI kanaal kan worden verstuurd. Een systeemboodschap refereert naar de data die het mogelijk maakt dat meerdere op elkaar aangesloten instrumenten als één MIDI systeem functioneren.

De DTX is toegerust met een [MIDI OUT] kanaal om boodschappen te versturen naar andere MIDI apparaten en een [MIDI IN] kanaal om boodschappen te ontvangen van andere MIDI apparaten. Gebruik uitsluitend speciale MIDI kabels om de apparaten in [MIDI IN] en [MIDI OUT] aan te sluiten.

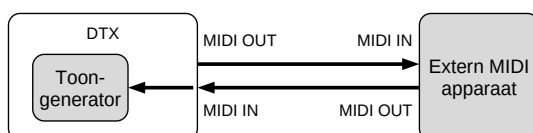


NB U kunt MIDI kabels kopen in muziekwinkels die elektronische instrumenten verkopen. De kabels zijn, afhankelijk van het doel, te verkrijgen van 30 cm tot 15 m.

MIDI Aansluiting

Controleer of de plugs juist zijn voor de jacks en steek ze er dan in. Sluit de MIDI OUT uitgang van het apparaat dat de MIDI signalen gaat versturen in de MIDI IN ingang van het apparaat dat de MIDI signalen gaat ontvangen.

NB De soorten MIDI die verwerkt kunnen worden hangt af van het MIDI apparaat. Het is mogelijk dat u alleen de algemene functies van een set MIDI apparaten kunt besturen. Zoek de algemene MIDI functies op in de MIDI implementation Chart (p. 168).



MIDI Functies van de DTX

Zoals boven genoemd, kunnen MIDI boodschappen ingedeeld worden in kanaalboodschappen en systeemboodschappen. De volgende sectie beschrijft het soort data dat verstuurd kan worden door deze boodschappen en geeft tegelijkertijd algemene informatie en uitleg over MIDI.

Om MIDI data van de DTX te kunnen versturen, is het noodzakelijk om de verschillende MIDI parameters op de display pagina's in Utility mode (P. 112) in te stellen. Bij ieder onderdeel zijn referentie pagina's opgegeven om de details op te kunnen zoeken over hoe u iedere boodschap kunt instellen of bedienen.

Kanaalboodschappen

U kunt de volgende kanaalboodschappen van of naar de DTX versturen. Om een kanaalboodschap te kunnen versturen is het noodzakelijk om het MIDI transmissiekanaal (P. 42, 92, 110, 118) van de DTX overeen te stemmen met het kanaal waarop het externe MIDI apparaat is aangesloten.

Key data

Deze data is de belangrijkste data wat betreft de uitvoering van de DTX. Over het algemeen worden deze boodschappen verstuurd als een MIDI toetsenbord of synthesizer wordt bespeeld. Het is ook mogelijk om data van een extern toetsenbord of sequencer te versturen en af te spelen met de DTX. Omgekeerd is het ook mogelijk om een pad, aangesloten op de DTX, een patroon of song te laten spelen en deze boodschappen te versturen om andere externe synthesizers te laten spelen.

Note On Genereert als een toets wordt ingedrukt.
Velocity Toont de aanslaggevoeligheid (hoe hard een toets wordt ingedrukt)
Note Off Genereert als een toets wordt losgelaten.

De DTX bevat drum voices en toetsenbord voices. Iedere drum voice (drum- of percussiegeluid) is toegewezen aan een MIDI nootnummer van 0 tot 127. Ieder toetsenbord voice is toegewezen aan de halve noten van de MIDI nootnummers 0 tot 127. Als u bijvoorbeeld een extern toetsenbord bespeelt en de key data van nootnummer 60 verstuurt, dan hoort u de drum voice (drum- of percussiegeluid) dat is toegewezen aan nummer 60 in de DTX als het een drum voice is en nootnummer 60 (of C3) als het een toetsenbord voice is. Als u data van de DTX verstuurt door een aangesloten pad te bespelen, kunt u ook nootnummer data versturen toegewezen aan de ingang van de pad, aangesloten op een extern apparaat..

Om op de juiste wijze noot data te versturen vanuit de DTX is het noodzakelijk om het MIDI stuurkanaal overeen te stemmen met het kanaal van het externe MIDI apparaat op de 13e display pagina van Drum Kit Trigger Edit mode (P. 42). Als u een drum voice op de DTX wilt afspelen vanaf een extern MIDI toetsenbord, moet u het stuurkanaal van het externe MIDI toetsenbord op 10 instellen.

Program Change

Deze data wordt gebruikt om van noot te wisselen. Als u van drumkit wisselt op de DTX, worden de nummers die aan iedere drumkit zijn toegewezen verstuurd. U kunt op de DTX ook van drumkit wisselen door deze boodschappen vanaf andere keyboards of sequencers te versturen.

Om program change data te versturen moet het program change nummer op de 16e pagina van de display pagina's van Drum Kit Voice Edit mode (P. 59) toegewezen worden. Om program change data te kunnen ontvangen, moet de parameter op de 15e display pagina van Utility mode op "receive" (ontvangen) worden ingesteld (p. 118).

Control Change

Deze data wordt gebruikt om uw muzikale uitdrukkingsvaardigheid te vergroten door middel van het overbrengen van commando's voor bijvoorbeeld het demppedaal, de effecten of het volume. Iedere functie heeft een control nummer en de algemene waarde variabel voor iedere controller ligt tussen de 0 en de 127. De DTX toongenerator kan meerdere control change data ontvangen. Ook een voet controller is te gebruiken om control change data naar een extern MIDI apparaat te versturen. De volgende zijn voorbeelden van bekende control change data.

Ctrl.No.001 Modulation Om de diepte van een vibrato aan te passen.
Ctrl.No.007 Volume Om het volume aan te passen.
Ctrl.No.010 Pad Om de pan positie aan te passen (linker- of rechterpositie in het stereobeeld)
Ctrl.No.011 Expression Om het volume van de muzikale expressie aan te passen.
Ctrl.No.064 Dumper Pedal Om het effect in te stellen als een voetpedaal van een piano wordt ingetrapd.
Ctrl.No.091 Reverb Depth Om de diepte van een effect (reverb) van een aangesloten synthesizer of MIDI toongenerator aan te passen.

Om control change data te versturen met een voet controller, moet u het kanaal van het control change type dat u wilt versturen toewijzen op de 23e display pagina in Drum kit Trigger Edit mode (P. 47).

NB

Zie de MIDI implementation Chart op P. 168 voor details over de control change data van de DTX.

Pitch Bend

Deze data verstuurt de pitch bend data van een pitch bend wiel die normaal gesproken op een synthesizer zit en de toonhoogte (de pitch) op en neer doet gaan. De DTX kan pitch bend data ontvangen. U kunt ook pitch bend data naar een extern MIDI apparaat versturen met een voet controller (P. 47).

Systeemboodschappen

De DTX verstuurt de volgende systeemboodschappen. De systeemboodschappen kunnen verstuurd worden ongeacht de MIDI kanaalinstellingen.

Real-time Boodschap

Deze data synchroniseert meerdere MIDI apparaten. U kunt een externe ritme machine of sequencer starten, door laten gaan of stoppen door op de START, PAUSE of STOP knoppen te drukken van de DTX, of een patroon of song synchroniseren op de DTX met de MIDI klok van een extern apparaat.

Om het versturen van data te starten, laten doorgaan of stoppen, moet u de System Real-time Message parameter op de 39e display pagina in Utility mode op "transmit" instellen. U moet ook de parameters instellen die gaan over gesynchroniseerde uitvoering op de 40e pagina in Utility mode.

Exclusive Boodschap

Deze data wordt voornamelijk gebruikt om systeem- of nootdata exclusief met een specifiek apparaat uit te wisselen. U kunt de exclusive boodschap gebruiken om drumkit, patroon of songdata in de DTX op te slaan door bulk data te versturen naar een extern apparaat, zoals een sequencer of computer. U kunt de data ook terugroepen van de sequencer of computer naar de DTX.

Zie P. 119 voor details over het versturen van exclusive boodschappen.

Het Gebruik van de MIDI Functies

Tegenwoordig is het gebruik van MIDI functies breeduit gediversifieerd, en verschilt per apparaat of muzikant. Hier volgen eenvoudige voorbeelden en tips over het gebruik van de DTX in een MIDI systeem. De rest hangt af van uw originele ideeën.

Het gebruik van de DTX als een Computer Muziek Toongenerator

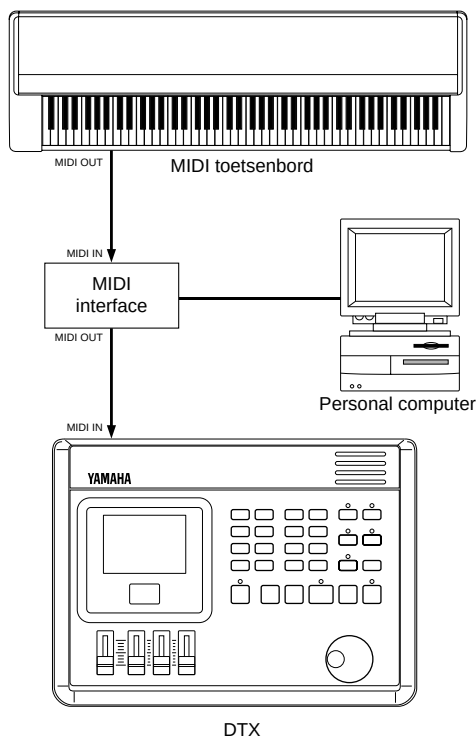
Het woord “computermuziek” is al lang in gebruik en in deze tijd van Personal Computers raakt het woord MIDI of het maken van muziek met MIDI algemeen bekend.

De meeste muziek maakt nu gebruik van MIDI toongenerators op PC of sequencer software vanwege het hoge aantal geluiden en parts (het aantal kanalen dat tegelijkertijd bespeeld kan worden) dat simultaan voortgebracht kan worden. Het is met name een trend om XG en GM (General MIDI) standaards te gebruiken, die voorzien in gemeenschappelijke formaten voor noten om het versturen van MIDI song dat te vergemakkelijken en in compatibiliteit te voorzien voor het afspelen van de originele noten. De DTX is toegerust met beide GM standaards. De volgende illustratie is een voorbeeld hoe u de DTX aansluit en gebruikt als toongenerator in een systeemconfiguratie met computers of MIDI muziekproductiesystemen.

De DTX bevat verscheidene functies om MIDI data te ontvangen en er zijn vele manieren mogelijk om deze te gebruiken in combinatie met de functies van de externe toetsenborden of sequencer software.

Door de DTX volgens de aanwijzingen in de illustratie aan te sluiten, kunt u de DTX bespelen met een programmerend toetsenbord (om MIDI data in te voeren), of u kunt de DTX als toongenerator gebruiken om de MIDI data van een computer af te spelen. Zoals hierboven gezegd, voldoet de DTX toongenerator aan de GM standaards bekend als de standaard van computermuziek. De DTX heeft het vermogen om 32 geluiden tegelijk voort te brengen, waardoor u maximaal 16 instrumentenparts tegelijkertijd kunt afspelen. Ook is het volume en de pan van ieder part gemakkelijk in te stellen (P. 127). De DTX voldoet ook aan control change of program change data die regelmatig gebruikt wordt in MIDI song data zodat het compatibel is met andere MIDI data. De DTX is voorzien van multi-toongenerator functies en compatibiliteit om computermuziek te kunnen produceren.

Verder is het noodzakelijk om het sequencer of MIDI toetsenbord stuurkanaal op kanaalnummers 1 tot 16 in te stellen voor iedere part van de DTX om de juiste key data voor ieder part te kunnen ontvangen.



Parts en Voicen

Part	MIDI kanaal	Voicen te gebruiken
1	1	Keyboard voice
2 Melody en andere	2	
3	3	
4	4	
5 Chord	5	
6	6	
7 Bass	7	
8 Melody en andere	8	
9	9	
10 Drum (rhythm)	10	Drum voice
11	11	Keyboard voice
12	12	
13 Melody en andere	13	
14	14	
15	15	
16	16	

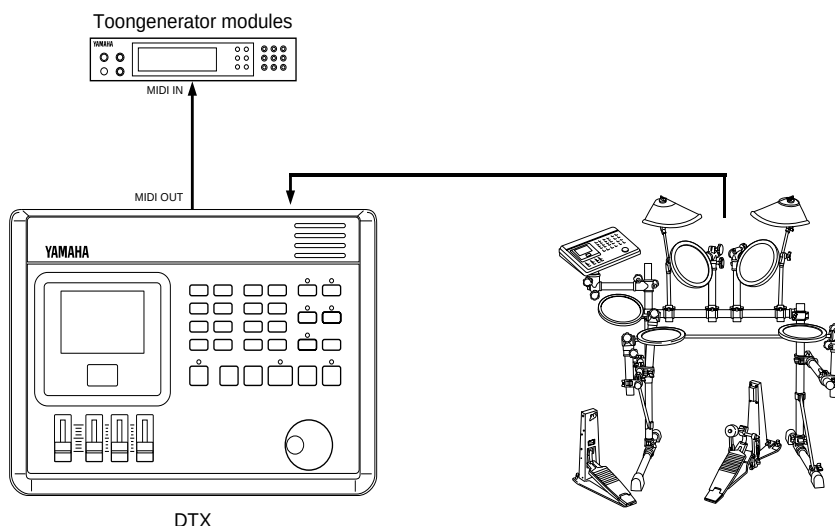
Het gebruik van de DTX als een MIDI Interface

De trigger respons van de DTX is snel genoeg om als een MIDI trigger interface te kunnen dienen.

Door de pad of drum te bespelen met een trigger sensor die is aangesloten op de DTX, zoals getoond in de volgende illustratie, stuurt de DTX Key On of KEY Off data van het nootnummer (P. 40) dat is ingesteld op iedere ingang. Het is mogelijk om toonmodules van een externe toongenerator of sampler geluiden van de DTX te overlappen om zo een dik geluid te creëren.

Door van drumkit te wisselen, kunt u program data versturen (P. 120)

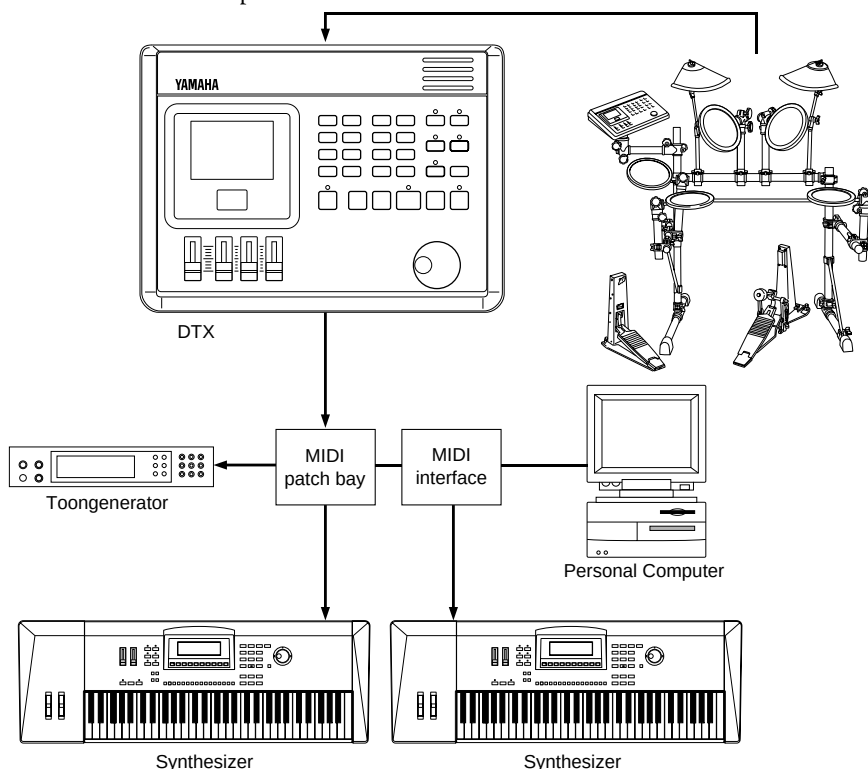
Het is noodzakelijk om de instelling van het MIDI stuurkanaal overeen te stemmen met het kanaal van het externe MIDI apparaat, zodat de DTX de juiste noot data ontvangt (P. 42, 92, 110, 118).



Het gebruik van de DTX bij Live Optreden

De volgende illustratie toont hoe de DTX op externe toongenerator modules of sequencers aangesloten moet worden om ze te besturen en een configuratie op grote schaal te creëren voor live optreden.

U kunt bijvoorbeeld door het aansluiten van een pad of voetpedaal op de DTX een MIDI real-time boodschap starten of stoppen (P. 125), waardoor u een muzieksysteem van een PC kunt synchroniseren aan een song op de DTX en een solo optreden begeleiden. Met het gebruik van een MIDI patch bay kunt u een externe synthesizer (door MIDI noot stuursignalen) over een song van de DTX heen bespelen of een dikker geluid produceren door het bespelen van een pad. Met de chain functie van de DTX kunt u een ketting van drumkits creëren in een speciale volgorde voor de song die u tijdens een live optreden wilt spelen. Het is aan te raden om de reverb (P. 55) in te stellen voor iedere voice als u een drumkit aan het creëren bent om de muzikale expressie te verbeteren voor uw real-time live optreden.



Midi Data Formaat

1 Channel Message (kanaalboodschap)

De kanaalboodschap voor MIDI kanaal 10 wordt niet ontvangen als de "RevCh10 All" (P. 118 parameter in Utility mode) uitstaat.

1.1 Key On of Key Off

Verstuurt en ontvangt data.
Ontvangt nootbereik: C2 tot G8
Velocity bereik: 1 tot 127 (alleen noten)

1.2 Control Change

1.2.1 0 bank selecteert MSB

Verstuurt en ontvangt data.
data = 0: (normal) toetsenbord voice
data = 127: drum voice
De data wordt niet verwerkt voordat er program change data is ontvangen.

1.2.2 1 modulation

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.3 6 data entry

Verstuurt en ontvangt data. Specificeert RPN data.

1.2.4 7 main volume

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.5 10 pan

Verstuurt en ontvangt data.
0 is helemaal links in het stereobeeld en 127 is helemaal rechts in het stereobeeld.

1.2.6 11 expression

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.7 64 hold 1

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.8 71 harmonic content

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.9 72 release time

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.10 73 attack time

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.11 74 brightness

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.12 84 portamento control

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.13 91 effect 1 depth

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.14 100, 101 data increment/decrement

Verstuurt en ontvangt data.

1.2.15 RPN

\$00/\$00 pitch bend sensitivity: Alleen ontvangst.
\$00/\$01 fine tuning: Alleen ontvangst.
\$00/\$02 coarse tuning: Alleen ontvangst.
\$71/\$71 NULL: Alleen ontvangst

1.3 Channel Mode Message

1.3.1 120 all sound off

Mute' alle huidige spelende geluiden via een gespecificeerd kanaal.

1.3.2 121 reset all controllers

Stelt de volgende controller waarden terug naar hun oorspronkelijke waarden: pitch bend, modulation, expression, hold 1, portament control, RPN nummer.

1.3.3 123 all note off

Zet alle noten uit van de gespecificeerde kanalen die aanstaan. Zij worden echter niet gemute'. tenzij "hold 1" uitstaat.

1.3.4 124 omni off

Voert dezelfde procedure uit als "all note off".

1.3.5 125 omni on

Voert dezelfde procedure uit als "all note off".

1.3.6 126 mono

Voert dezelfde procedure uit als "all sound off".

1.3.7 127 poly

Voert dezelfde procedure uit als "all sound off".

1.4 Program Change

Als de RevCh10PC (P. 118) parameter in Utility mode uitstaat, ontvangt de DTX geen program change data.

Als de RevCh10PC (P. 118) parameter in Utility mode aanstaat, ontvangt de DTX geen MIDI channel 10 program change data.

Als de DTX een "GM system ON" of "XG system ON" boodschap van een extern apparaat ontvangt, kan het alleen de volgende drum voice change nummers ontvangen:

Nr. 1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41, 49

Als de DTX een "DTX system ON" signaal ontvangt, zijn de te ontvangen program nummers niet beperkt tot bovengenoemde.

1.5 Pitch Bend

Verstuurt en ontvangt data.

1.6 Channel Aftertouch

Verstuurt of ontvangt geen data.

1.7 Polyphonic Aftertouch

Verstuurt of ontvangt geen data.

2 System Exclusive Message

Als de ReceiveSysX (P. 117) parameter in Utility mode uitstaat, ontvangt de DTX geen system exclusive boodschappen.

De DTX ontvangt geen system exclusive boodschappen die niet overeenstemmen met het apparaatnummer ingesteld in de DeviceNo. (P. 117) parameter in Utility mode (met uitzonderingen).

De volgende sectie is gebaseerd op de volgende notities:

- Hexadecimale expressies worden gebruikt voor nummers.
- Hetgeen tussen { } staat wordt meer dan eens herhaald.
- Hetgeen tussen " " staat zijn ASCII-karakters.
- "n" staat voor device (apparaat)nummer.
- "ss ss" geeft de bovenste 7 bits en de onderste 7 bits van de data die direct achter "csum (check sum)" volgt.
- "csum" geeft de onderste 7 bits van de extra waarde, 2 van de som van de data na "SS SS" tot "csum".

2.1 Parameter Change

Ontvangt alleen.

2.1.1 GM system ON

F0 7E 7F 09 01 F7

Stelt alle data, met uitzondering van MIDI master tuning data, in op de oorspronkelijke waarde.

2.1.2 XG system ON

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

Voert dezelfde procedure uit als GM system ON.

2.1.3 DTX system ON

F0 43 7D 1n "DT" 7E F7

Annuleert de program change beperkingen van het drumkanaal.

2.1.4 identify request F07E 0n 06 01 F7

Stuurt een identify reply.

2.1.5 MIDI master volume

F0 7F 7F 04 01 XX mm F7

Negeert "XX". "mm" is het volume.

2.1.6 MIDI master tune

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

De waarden van "mm (MSB)" en "ll (LSB)" (eenheid = ca. 1,2 cent).

2.2 Bulk Dump

Verstuurt en ontvangt data. Alle data, met uitzondering van system data, wordt omgezet in 1 of 2 byte ASCII karakters en verzonden.

2.2.1 system

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "SYST" data csum) F7

2.2.2 all drumkit

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "alDK" data csum) F7

2.2.3 one drumkit

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "cuDK" data csum) F7

2.2.4 all chain

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "allCH" data csum) F7

2.2.5 one chain

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "cuCH" data csum) F7

2.2.6 all pattern

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "alPA" data csum) F7

2.2.7 one pattern

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "cuPA" data csum) F7

2.2.8 all song

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "alSO" data csum) F7

2.2.9 one song

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "cuSO" data csum) F7

2.2.10 one stack

F043 7D 0n (ss ss "DTX" "cuST" data csum) F7

2.2.11 QY pattern

F043 7D 0n ss ss ("LM 0086" "PT" data) csumF7

2.2.12 identify reply

Verstuurt alleen.

F0 7E 0n 06 02 43 00 4C 6B 07 mm 00 00 00 F7

"mm" staat voor het versienummer van de software.

2.3 Dump Request

Ontvangt alleen.

F0 43 7D 2n "DTX" "cccc" F7

De bulk dump data wordt naar het "cccc" gedeelte verzonden.

3 Real-time Message

Verstuurt en ontvangt data.

3.1 timing clock

Synchroniseert met de tijd klok die ontvangen wordt als de SyncMode (P. 125) in Utility mode op "ext" is ingesteld.

3.2 start, continue, stop

Als de MIDIctrl (P. 125) parameter in utility mode uitstaat, ontvangt de DTX geen start, continue of stop data.

3.3 active sensing

Als er active sense data wordt ontvangen en er geen MIDI data is ontvangen gedurende een interval van ongeveer 300msec, mute' de DTX alle geluiden.

Verstuurt de boodschappen met een interval van ongeveer 300 msec.

Troubleshooting (in de problemen?).....

De DTX Maakt Geen Geluid of Ge'trigger'd Geluid

- Kijk of de pads en triggers op de juiste wijze zijn aangesloten op de ingangen van de DTX (P.9)
- Kijk of de aansluitingen van de DTX OUTPUT jack (en NIET de AUX OUT jack) op de juiste wijze in de ingangen van de versterker of mixer zitten (P. 10).
- Zet het volume harder met de volume schuifknop (P. 31).
- Kijk of het input niveau op de LCD display getoond wordt als u een pad of drum met een trigger bespeeld (P. 33)
- Vermeerder de minimum waarde van het niveaubereik (p. 37)
- Kijk of de outport instellingen van de voice niet op "AUX OUT" staat (P. 58).
- Kijk of de Utility Bypass mode uitstaat (P. 116).
- Kijk of de Volume parameter op de 44e pagina in Utility mode niet op "0" staat. De drumpart moet op kanaal 10 (P. 127).
- Controleer de Local Control op de 19e pagina in Utility mode. De Local Control moet aanstaan (P. 118).
- Controleer de kabels, misschien mist u er één.

De Externe Toongenerator Maakt Geen Geluid

- Kijk of de MIDI aansluitingen op juiste wijze zijn aangesloten (P. 129).
- Kijk of de MIDI kanalen overeenstemmen met de ingangnummers van de aangesloten externe apparatuur (P. 42, 92, 110, 118).
- Kijk of de waarde van de MIDI nootnummers juist is ingesteld.
- Kijk of de Bypass parameter op de 6e pagina in Utility mode uitstaat (P. 116).

Het Geluid Komt Niet Overeen met de Gemaakte Instellingen

- Kijk of u de mono hoofdtelefoonplug niet heeft aangesloten met de stroom aan. Dit stelt de rimschakelaar van de DTX aan. Als dit het geval is moet u het apparaat uit en weer aanzetten.
- Kijk of het output MIDI kanaal op Drum Voice staat ingesteld (ch=10) (P. 42).

De Velocity (Aanslaggevoeligheid) is Te Laag

- Kijk of de DT10 goed is bevestigd met nieuw (GEEN oud) plakband (P. 11).
- Verhoog de gain-instelling (P. 36).
- Als de pads of de drum een output of velocity control volume hebben, pas die dan aan (door harder te zetten).
- Verhoog de velocitywaarde (P. 37).
- Probeer een andere velocity-curve (P. 38).
- Verhoog het volume van de voice.
- Kijk of het input-type de juiste is. Probeer een grotere drum als de TOM of KICK (P. 35).
- Vervang het vel.
- Herhaal de Auto-set procedure (P. 36).
- Reset de INPUT ATTENUATION schakelaar op het achterpaneel (P. 8).

Het Ge'trigger'de Geluid is Niet Stabiel (Bij het gebruik van akkoestische drums)

- Kijk of u het juiste input-type heeft geselecteerd. Probeer een grotere drum (PAD-> SNARE-> TOM-> KICK) (P. 35).
- Kijk of de DT10 goed bevestigd is met nieuw plakband.
- Kijk of de kabel goed bevestigd is op de DT10 jack.

Dubbel-triggering

- Als u een sensor van andere fabrikanten gebruikt, kan dit een lang signaal versturen dat dubbel-triggering veroorzaakt.
- Kijk of het vel geen onregelmatige vibraties veroorzaakt. In dat geval moet het vel gemute' worden.
- Kijk of de sensor naast de rim bevestigd is (boven het blok) en niet midden op het vel (P. 11).
- Kijk of de sensor door niets geraakt wordt.
- Als de pads of de drum een output of velocity control volume hebben, pas die dan aan (door zachter te zetten).
- Verhoog de waarde van de rejection parameter. Stel die echter niet te hoog in, want dat kan een gemute' geluid opleveren als een andere drum tegelijkertijd wordt bespeeld (P. 39).
- Probeer de sub-rejection parameter (p. 39).
- Probeer de INPUT ATTENUATION schakelaar op het achterpaneel (P. 8).

Er Overkomt U “Cross-talk”

- Plaats de sensor verder weg van de dichtstbijzijnde drum.
- Het minimum input niveau moet hoger ingesteld worden (P. 37).
- Verhoog de waarde van de gain-instelling (P.36).
- Verhoog de waarde van de rejection parameter. Stel die echter niet te hoog in, want dat kan een gemute geluid opleveren als een andere drum tegelijkertijd wordt bespeeld (P. 39).
- Als het geluid ‘cross-talk’t met een specifieke trigger input, maak dan gebruik van de Spec rejection instellingen.

De Geluiden Worden Afgebroken Wanneer U Doorspeelt

- Stel de Voice Type parameter op de 4e pagina van Voice Edit Mode op “MONO”.
- Als u een rimshot speelt, stel de RIM Velocity parameter op de 17e pagina in Drum Kit Trigger Edit mode dan op een andere instelling als “mute Hi” en “mute Lo” (P. 45).
- Stel de niet nodige 2e notes on op “off” op de 11e pagina in Drum Kit Trigger Edit mode (P. 40).

Er is Alleen 1 Geluid te Horen als er 2 Pads (Drums) Worden Bespeeld

- Verhoog de waarde van de gain-instelling van de pad (drum) die geen geluid maakt (P. 36).
- Verlaag de waarde van de rejection parameter van de pad (drum) die geen geluid maakt (P. 39).
- Kijk of de pads (drums) niet aan dezelfde groep zijn toegewezen in de Alternate Group instellingen op de 10e pagina in Drum kit Voice Edit mode (P. 57).

Het Geluid is Te Hard (De Velocity is Constant Te Hoog)

- Verlaag de waarde van de gain-instelling (P. 36).
- Verlaag de minimum waarde van het velocitybereik (p. 37).
- Probeer een andere velocity curve (P. 38).
- Als u een sensor van een andere fabrikant gebruikt, kan het zijn dat die een lang signaal verstuurt.
- Reset de INPUT ATTENUATION schakelaar op het achterpaneel (P. 8).

De Hi-hat Voet Controller of het Voetpedaal Werkt Omgekeerd

- Doe de aan/uit schakelaar opnieuw aan met de voet controller of het voetpedaal aangesloten op het achter paneel. De DTX zal automatisch de polarisatie van de schakelaar ontdekken en normale bediening mogelijk maken. (Als het instrument aanstond, zet die dan eerst uit en vervolgens weer aan).
- Kijk goed uit niet op de voet controller of het voetpedaal te trappen als u het instrument aanzet.

De Bass- of Akkoordpatronen Spelen Niet Af in Pattern of Song Mode

- Kijk of de tracks niet gemute’ worden (P. 77).
- Kijk of de Pattern Track parameter op de 10e pagina in Song Job mode uitstaat als u een song afspeelt (P. 11).
- Kijk of de Bass Linear Track mode parameter op de 9e pagina in Song Job mode uitstaat (P. 111).

De DTX Ontvangt Geen Switch of Trigger Data

- Er is een data error. Doe het instrument uit en zet het weer aan terwijl u de DRUM KIT knop en de PAGE[△] en PAGE[▽] knoppen ingedrukt houdt. De DTX reset zich op zijn oorspronkelijke instellingen. Besef wel dat alle data hiermee verloren is. Regelmatige data back-up opslag in een extern MIDI apparaat als de Yamaha MDF2 is aan te raden om verloren data te voorkomen (P. 119).

Het Geluid Stopt Niet

- Sommige geluiden hebben een erg lange release als de Key Off functie niet aanstaat (P. 58). In dit geval kunt u de Drum Kit Voice Edit mode ingaan en op de VOICE knop drukken tegelijk met SHIFT om het geluid tijdelijk te stoppen.

ERR-MIDI

BuffFull

Er wordt teveel MIDI data in de buffer ontvangen. Verminder het aantal data of voeg intervallen in tussen de bulk transmissie en probeer het opnieuw.

ERROR-

MIDI data

Er is een data error in de ontvangen MIDI data. Controleer of de som van de ontvangen bulk data onjuist is, of dat de MIDI aansluitingen zijn geloopt. Controleer de MIDI kabels en de data die u wilt versturen en probeer het opnieuw.

ERR-BULK

Protect

De System Exclusive Receive parameter staat niet aan als de bulk dump data ontvangen wordt. Zet de parameter op de 11e pagina van Utility mode aan (P. 117) en probeer het opnieuw.

ERR-low

Battery

De ingebouwde geheugen back-up lithium batterij raakt op. Sla de nodige data op in een extern apparaat als de Yamaha MIDI filer MDF2 en breng de DTX naar een erkend Yamaha Service Center om de batterij te laten vervangen.

ERROR

Preset

U probeert preset data als de preset drumkit, preset stijl patroon of preset song te wijzigen, of u verstuurt de bulk dump naar een preset nummer. Selecteer een gebruikersdata gedeelte en probeer het opnieuw.

ERR-Now

Running

Bulk dump data wordt verstuurd terwijl de DTX een song of patroon afspeelt of opneemt. Stop het afspelen of opnemen van de song of het patroon en verstuur de bulk dump data opnieuw.

ERROR-

NotEmpty

Er staat al data in dat gedeelte waar u uw bulk dump data naar toe verstuurt. Wis de song of het patroon (P. 92, 109) en probeer het opnieuw.

ERROR-

Bad Data

U ontvangt bulk dump data terwijl u niet in Song Play of Pattern Play mode bent, of op het moment dat de afspelende song of patroon nog loopt. Deze boodschap verschijnt ook als de beat of het aantal maten die u kopiëert niet overeenstemt met het patroon of wanneer de DTX verkeerde bulk dump data ontvangt. Herstel de toestand en probeer het opnieuw.

Memory

Full

Het geheugen van song en patroon zijn vol. Wis de songs en patronen die u kwijt wilt (P. 92, 109) en probeer het opnieuw.

Specificaties

Toongenerator

16-bit AWM2 (Voldoet aan GM standaard Niveau 1)

Polyphony

Een maximum van 32 tonen.

Voices

928 Drum en Percussie Voices, 128 Normale Toetsenbord Voices.

Modes

Drum Kit Mode

Play Mode: 32 preset drumkits en 32 gebruikersdrumkits

Trigger Edit Mode: 31 functies

Voice Edit Mode: 21 functies

Chain Mode

Play Mode: 16 typen chains (met een maximum van 32 onderdelen)

Edit Mode: 3 functies

Pattern Mode

Play Mode: 660 preset patronen (110 stijlen x 6 secties), 100 gebruikerspatronen

Record Mode: Real-time of stap-voor-stap opname, opname tracks (akkoord, bass, ritme)

Job Mode: 7 functies

Song Mode

Play Mode: 100 preset songs, 30 gebruikerssongs

Record Mode: Real-time of stap-voor-stap opname, opname tracks (TR1/TR2 sequencer tracks, patroon/akkoord/tempo tracks)

Job Mode: 11 functies

Store Mode

Drum Kit Store, Chain Store

Utility Mode

System, MIDI, equalizer, sequence, multi-timbre

Effect

Reverb (hall 1/2, room 1/2/3, stage 1/2, plate, white, tunnel, canyon, basement)

Chorus, variation (preset ingesteld voor iedere voice)

Controls

Volume Schuifknop (MASTER, AUX IN, ACCOMP/SNARE/CYMBAL, CLICK/KICK/MISC.). Data Scroll Wiel, Mode knoppen (DRUM KIT, CHAIN, SONG, PATTERN, TRIGGER, VOICE, UTILITY, STORE), PAGE   (MAIN A/B),   pijlknoppen (FILL AB/BA), -1/NO(INTRO), +1/YES(ENDING), TEMPO, SHIFT, TRI (MISC.), TR2 (CYMBAL), BASS/TMP TR (SNARE), RHYTHM/PAT TR (KICK), CHORD/CHO TR, SOLO, transportknoppen (CLICK, PAUSE REWIND, START/STOP, FORWARD, RECORD, CONTRAST knop).

Display

Custom LCD display

2-digits groot segment LED

8 mute/sequencer bedienings LEDs.

Input Jacks (ingangen)

1 SNARE-8 H.HAT, 10/9 KICK, 12/11, AUX IN

Output Jacks (uitgangen)

PHONES, OUTPUT (L/MONO, R), AUX OUT (L/R)

Voetschakelaar/Control Jacks

FOOT SW, H.HAT CONTROL

MIDI Jacks

MIDI IN/OUT

Stroom

DC 12V

Afmetingen

300mm (B) x 57mm (D) x 220mm (H)

Gewicht

1,4 kg

Bijgesloten Accessoires

Handleiding

AC adaptor (PA-1207 of PA-3b)

Index

+1/YES (ENDING) knop	7	31 Click Mid	122
+1/YES en -1/NO knoppen	27	31 Set Chord= (het nootnummer per akkoord instellen)	49
-1/NO (INTRO) knop	7	32 Click Lo	122
1 Copy (Pat/Dest): kopiëer patroon	90	33 Click Out	123
1 Copy (Song/Dest): kopiëer song	108	35 Tempo	123
1 Kit Name (drumkitnaam)	35	36 Count	123
1 Name (chainnaam)	67	37 GrvCheck (groove check)	124
1 SNARE to 8 H.HAT inputs	114	38 Break TB (break top/bottom)	124
1 VCE (voice)	53	39 MIDICtrl (MIDI control)	125
10 AlterGRp (alternate group)	57	4 Clr Song (wis song)	109
10 Pat Mute (patroon track mute mode)	111	4 ClrTrack (wis track)	92
10 Spec Rej (specifieke rejection)	40	4 Lrn Mode (learn mode)	115
10/9 KICK Input	8	4 PAD Gain	36
11 Key Off	58	4 Pitch (toonhoogte)	54
11 Note= (nootnummer instellingen)	40	40 SyncMode (synchronisatie mode)	125
11 SongName	111	41 MULTI (multi-timbre)	126
12 Note= (gate tijd)	42	42 MastTune (master tune)	126
12 Outport	58	43 Program	126
12/11 Input	8	44 Volume	127
13 DeviceNo (apparaatnummer)	117	45 Pan	127
13 Note= (MIDI Channel)	42	46 Pitch (toonhoogte)	128
13 REV Rtn (reverb return)	58	47 RevSend (Reverb Send)	128
14 Key On	43	5 ClearPat (wis patroon)	92
14 REV Type (reverb type)	59	5 LevelRng (niveau bereik)	37
14 Receive SysX (ontvang system exclusive data)	117	5 PgmCh (selecteert de voices voor ieder kanaal)	110
15 REV Time (reverb tijd)	59	5 Rev send (verstuur reverb)	55
15 Receive PC (ontvang program change data)	118	5 SldrMode (schuifknop mode)	116
15 VelxFade (velocity cross-fade)	44	6 Bypass	116
16 PC Ch= (verstuur program change)	59	6 Modify	92
16 RIMKeyOn	44	6 Pgm= (selecteert de voices van een akkoord)	55
16 RevCh10 All (ontvang kanaalboodschap via kanaal 10)	118	6 VelRange (velocity bereik)	37
17 BK Ch= (verstuur bank select)	60	7 Filter	56
17 RIM Vel (Rim velocity)	45	7 JumpRcnt (jump to recent page)	116
17 RecvCh10 PC (ontvang program change via kanaal 10)	118	7 Pat Name (patroonnaam)	92
18 cc Ch= (verstuur control change: volume)	60	7 Vel Curve (velocity curve)	38
18 PAD Func (pad functie)	45	8 Decay	56
19 CC Ch= (verstuur control change: pan)	61	8 FCOffset	117
19 FS Func (FS functie)	46	8 PlayMode	110
19 LocalClt (local control)	118	8 Self Rej (self rejection)	39
2 Chain create or revise (chain creëren of wijzigen)	67	9 B Lnr TR (bass linear track mode)	111
2 EditMode	114	9 Key mode	57
2 PAD type	35	9 MIDI	117
2 Quantize (quantizen)	91, 109	9 Reject (rejection)	39
2 Volume	53		
20 CC Ch= (verstuur control change)	61	A	
20 Dump Time	119	ACCOMP SNARE/CYMBAL Volume Schuifknop	6
20 FS MIDI (FS MIDI kanaal)	47	Akkorden	78
21 FS HHcls (FS hi-hat control)	47	Akkoord input	103
21 MergeOut	119	Akkoordlijst	79
21 Root Note (grondtoon)	62	Akkoordtype	78, 79
22 Dump Out (verstuur bulk data)	119	all data	119
22 FC Func (hi-hat control functie)	47	all DKIT	119
23 FC MIDI (hi-hat control kanaal)	47	all SONG	119
23 P/c KIT (program change tabel)	120	allCHAIN	119
24 EQ (equalizer)	120	allPATRN	119
24 FC Sens (hi-hat control gevoeligheid)	48	alter	43
25 HH Ctrl (hi-hat control)	48	alterMN	43
25 Lo Mi Hi (gain)	121	always	115
26 In 11 to 12 (Input 11 tot 12)	48	AUX IN Jack	8
26 In 9 to 10 (Input 9 tot 10)	48	AUX IN Volume Schuifknop	6
26 Lo Freq (lage frequentie)	121	aux L	123
27 Mid Freq (middenfrequentie)	11	AUX OUT L en R Jacks	8
28 Copy INP (kopiëer input)	48	aux R	123
28 Hi Freq (hoge frequentie)	121	AUXL+R	123
29 Copy TRG (kopiëer trigger)	49	average	124
29 SEQ (sequencer)	122	Average Mode	98
3 Auto Set (automatische instelling)	36		
3 Clr Track (wis track)	109	B	
3 CrTrNote (wis specifieke noot)	91	b	124
3 Edit recall (wijziging terugroepen)	68	B (BOTTOM)	124
3 LinkMode	115	Backing Track	93
3 Pan	54	basemnt	59
30 Click HI	122	BASS TMP TR (SNARE) knop	7
30 Edit (edit recall)	49		

Beat	83, 101, 104
Beat focus gedeelte	103
Beat indicator	85
Bulk Data ontvangen	120
bypass	45, 46

C

C	53
C (coarse tune)	54, 128
canyon	59
CHAIN knop	6
Chain Edit Mode	65
Chain Edit mode	23
Chain Play Mode	63
Chain Play mode	23
Channel message (kanaal boodschap)	130
CHORD CHO TR knop	7
Chord input (akkoord input)	103
Chord List	79
Chord type (akkoord type)	78, 79
click	45, 46
Click (metronoom)	76, 96
CLICK knop	7
CLICK KICK/MISC. Volume Schuifknop	6
Cl's	40, 42
CONTRAST knop	8
Control Change	131
Copy destination	90, 108
Copy source	90, 108
cur CHAIN	119
curDKIT	119
cur PATRN	119
curSONG	119

D

Data focus gedeelte	85, 101, 103
Data focus area gedeelte	104
Data input	104
Data Scroll Wiel	7, 27
DC IN Jack	8
dec	45, 46
do FILL	45, 46
DRUM KIT knop	6
Drum Kit Play Mode	30
Drum Kit Play mode	22
Drum Kit Trigger Edit Mode	32
Drum Kit Trigger Edit mode	22
Drum Kit Voice Edit Mode	50
Drum kit Voice Edit mode	22
Drumkits	18
Drum- of Percussiegeluiden	18
Drum voice naam	85
Dumper Pedal	131
dynamic	38

E

E	53
ENDING	45, 46, 71
Exclusieve Message (exclusieve boodschap)	131
Expression	131
ext	125

F

F (fine tune)	54, 128
FCI	40, 42
FILL AB	45, 46, 71
FILL BA	45, 46, 71
Fix1 to fix127	45
FOOT SW Jack	8
FOP	42
FOP	40
FORWARD en REWIND knoppen	74, 95
FORWARD knop	7

G

Gain	36
Gebruikerspatronen	72
global	115, 123
grondtoon (root)	78, 79, 103
Groove Check functie	97

H

H.HAT CONTROL Jack	8
hall 1	59
hall 2	59
HHctrl	46, 47
hi mono	57
hi tom	35
hold	43, 44

I

inc	45, 46
indiv (individueel)	115
INPUT ATTENUATION schakelaars	8
int	125
INTRO	45, 46, 71

K

K	53
k	53
Kanaalboodschap	130
Key Data	130
kick1/kick2	35
Kopiëer naar bestemming	90, 108

L

LCD	25
LCD (Liquid Crystal Display)	6
LED (Light Emmitting Diode) Display	6
live (mode)	116
lo tom	35
Locatiepijl/aanwijzer	83, 103, 104

M

Maatnummer	85, 101, 103, 104
MAIN A	45, 46, 71
MAIN B	45, 46, 71
main L	123
main R	123
mainL+R	123
MASTER Volume Schuifknop	6
Maten	83
Measure(maat)/Beat/Clock	85
MIDI	46, 47, 129
MIDI Data Formaat	134
MIDI IN/OUT	8
MIDI nootnummer	41
Modulatie	131
mono	57
mute Hi	45
mute LO	45
Muting	77, 97

N

none	59
normal	38, 45
Note Off	130
Note On	130

O

off	115
On-bass	78, 79, 103
one Way	110
Opn	40, 42
OUTPUT L/MONO en R Jacks	8

P

P	53
Pad	131
pad1/pad2	35
PAGE, en PAGE. knoppen	26
PAGE./ERASE (MAIN A) knop	7
PAGE. (MAIN B knop	7
PATTERN knop	6
Pattern input	101
Pattern Job Mode	88
Pattern Job mode	23
Pattern number (patroonnummer)	85
Pattern Play Mode	71
Pattern Play mode	23
Pattern Record Mode	80
Pattern Record mode	23
Patroon (Pattern)	19, 71
patroon (pattern)	123
pause	45, 46
PAUSE knop	7, 74, 95
PHONES Jack	8
Pijlknoppen	26
Pitch Bend	131
plate	59
poly57	
POWER schakelaar	8
prctice (practice mode)	116
Program Change	130

Q

Quantize	84, 85, 105
QY PATRN	119

R

Real-time	82
Real-time Boodschap	131
Real-time Opname	84, 105, 106
RECORD knop	7
Repeat	110
Reverb Depth	131
REWIND knop	7
RHYTHM PAT TR (KICK) knop	7
rim	40
room 1	59
room 2	59
room 3	59
Root (grondtoon)	78, 79, 103

S

S	53
s	53
Sectie (Section)	71, 101
semi(2)	57
Sequence Track	93
SHIFT knop	7
single	44, 124
Singel Mode	97
snare	35
Solo	78
SOLO knop	7
Song	19
song	93
SONG knop	6
Song Job Mode	107
Song Job mode	24
Song Play Mode	93
Song Play mode	24
Song Record Mode	99
Song Record mode	24
stack	43
stackMN	43
stage 1	59
stage 2	59
START/STOP knop	7

statStp	46
Step Rec (stap-voor-stap opname)	82
Step Recording (stap-voor-stap opnemen)	85, 101
STORE knop	7
Store Mode	69
Store mode	24
StrtStp	45
Style (stijl)	71
Stijl of patroonnaam	101
Stijl of patroonnummer	101
systeem	119
System Message (Systeem Boodschap)	131

T

T	53
T (TOP)	124
Tempo	76, 82, 96, 101, 104, 105
TEMPO knop	7
Tempo change quantity	104
Tempo change time	104
Tempo focus gedeelte	103
TR1 (MISC.) knop	7
TR2 (CYMBAL) knop	7
Track	71, 93
Transport knoppen	27
TRIGGER knop	7
Triggering	20
tunnel	59
Type	103

U

UTILITY knop	72
Utility Mode	112
Utility mode	24

V

Variabl	45
Velocity	130
VOICE knop	7
Volume	96, 131
Volume Aanpassing	75

W

w/shift	115
white	59
withPad	44

Drum Voice Lijst

Nr	Grp	G.Nr	Naam(LCD)
1	K	1	BD DRY 1
2	K	2	BD DRY 2
3	K	3	BD GMH
4	K	4	BD GMM
5	K	5	BD GML
6	K	6	BD GMM2
7	K	7	BD 24Dry
8	K	8	BD DRYB1
9	K	9	BD DRYBH
10	K	10	BD GMJ
11	K	11	BD BBALS
12	K	12	BD DRY 3
13	K	13	BD DRY 4
14	K	14	BD DRY 5 ●
15	K	15	BD Soft
16	K	16	BD KONG1
17	K	17	BD MONDO
18	K	18	BD MND S
19	K	19	BD NN04C
20	K	20	BD ROOM1
21	K	21	BD ROOM2
22	K	22	BD ROOM3
23	K	23	BD ROOM4
24	K	24	BD ROOM5
25	K	25	BD 24Amb
26	K	26	BD Rock1
27	K	27	BD Rock2
28	K	28	BD Metal ●
29	K	29	BD GATE1
30	K	30	BD GATE2
31	K	31	BD GATE3
32	K	32	BD GateM
33	K	33	BD ELEC1
34	K	34	BD ELEC2
35	K	35	BD ELEC3
36	K	36	BDDance1
37	K	37	BDDance2
38	K	38	BDDance3
39	K	39	BDDance4
40	K	40	BDDance5
41	K	41	BDDance6
42	K	42	BDDance7
43	K	43	BDDance8
44	K	44	BDDance9
45	K	45	BDAnlg L
46	K	46	BDAnlg H ●
47	K	47	BDRevers
48	K	48	BD SCREM
49	K	49	GmCassa
50	K	50	GRCMute
51	K	51	QuikBuzz ●
52	K	52	Norma ●
53	K	53	Basic ●
54	K	54	SoTight ●
55	K	55	WudPoint ●
56	K	56	Pointy ●
57	K	57	DrkPoint ●
58	K	58	Bottom ●

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
59	K	59	SweetnLo ●
60	K	60	2HeadLo ●
61	K	61	2HedMed1 ●
62	K	62	2HedMed2 ●
63	K	63	2HeadHi ●
64	K	64	Basement ●
65	K	65	VeloRoom ●
66	K	66	DimWit ●
67	K	67	BigAC ●
68	K	68	Sub1
69	K	69	Sub2 ●
70	K	70	Sub3 ●
71	K	71	Sub4 ●
72	K	72	Sub5 ●
73	K	73	AnaQuick
74	K	74	MtIPoint ●
75	K	75	Kombat ●
76	K	76	Bushy ●
77	K	77	BigSofty ●
78	K	78	BigBoy ●
79	K	79	Roomy ●
80	K	80	BD Rave1 ●
81	K	81	BD Rave2 ●
82	K	82	BD Rave3 ●
83	K	83	BD Rave4 ●
84	K	84	BD Rave5 ●
85	K	85	BD Rave6 ●
86	K	86	BD Rave7 ●
87	K	87	BD Rave8 ●
88	K	88	BD Rave9 ●
89	K	89	BDRave10
90	K	90	BDRave11 ●
91	K	91	BDdance1
92	K	92	BDersko1 ●
93	K	93	BDvman 1 ●
94	K	94	BDafty1 ●
95	K	95	BDafty2 ●
96	K	96	BDbonzo2 ●
97	K	97	BDpower
98	K	98	BDfusio1 ●
99	K	99	BDtite1 ●
100	K	100	BDstomp1 ●
101	K	101	BDudu1 ●
102	K	102	BDindst1 ●
103	K	103	BDNIN1 ●
104	K	104	BDurban1 ●
105	K	105	BDfunky1 ●
106	K	106	BDurban2 ●
107	K	107	BDpalmer ●
108	K	108	BD808Lng ●
109	K	109	BDevolvr ●
110	K	110	BDevol2 ●
111	K	111	BDbascl
112	K	112	BDbascl2
113	K	113	BDdance5 ●
114	K	114	BDlong1 ●
115	K	115	BDvman 5 ●
116	K	116	BDdigiro ●

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
117	K	117	BDbass1 ●
118	K	118	BDbass2 ●
119	K	119	BDbass3 ●
120	S	1	VtgBrass
121	S	2	VtgB 2
122	S	3	BrassRim
123	S	4	Fat looz
124	S	5	Hip Hop
125	S	6	BrassPic
126	S	7	S BrysnH
127	S	8	S BrysnR
128	S	9	Wood65
129	S	10	S Dry
130	S	11	S DryPic
131	S	12	DeepStel
132	S	13	Looz Pic
133	S	14	Wood Sn
134	S	15	12Soprno
135	S	16	SnareM
136	S	17	SnareH
137	S	18	SnarDeep ●
138	S	19	SnareH2 ●
139	S	20	MrcSnrM
140	S	21	MrcSnrH
141	S	22	SnrGhst ●
142	S	23	ASOBI ●
143	S	24	SnareL2 ●
144	S	25	ToshL fi ●
145	S	26	Tosh Sn ●
146	S	27	Pilow Sn ●
147	S	28	Blaaaghf ●
148	S	29	ParadeS ●
149	S	30	HiGateSn ●
150	S	31	OpnRim ●
151	S	32	OpnRimA ●
152	S	33	OpnRimB ●
153	S	34	OpnRimC ●
154	S	35	OpnRimD ●
155	S	36	OpnRimE ●
156	S	37	S Elem1
157	S	38	S Elem2
158	S	39	S Elem3
159	S	40	S Elem4
160	S	41	S Room ●
161	S	42	S Gate
162	S	43	S Gate1
163	S	44	S Gate2
164	S	45	S Gate3
165	S	46	S STK_HT
166	S	47	S SStck1
167	S	48	S SStck2
168	S	49	S SStck3
169	S	50	Dance
170	S	51	Dance01
171	S	52	Dance02
172	S	53	Dance03
173	S	54	Dance04
174	S	55	Dance05

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
175	S	56	Dance06
176	S	57	Tekk
177	S	58	Tekk 01
178	S	59	Tekk 02
179	S	60	Tekk 03
180	S	61	Tekk 04
181	S	62	Tekk 05
182	S	63	Tekk 06
183	S	64	Tekk 07
184	S	65	AnSStck
185	S	66	AnalogH1 ●
186	S	67	AnalogL1 ●
187	S	68	Analog H ●
188	S	69	Analog L ●
189	S	70	Elektrik
190	S	71	Rock ●
191	S	72	RockH
192	S	73	RockM
193	S	74	RockL
194	S	75	RockRim ●
195	S	76	Amb 01
196	S	77	Amb 02
197	S	78	Amb 03
198	S	79	Amb 04
199	S	80	SnrRoll*
200	S	81	SnRoll2*
201	S	82	S RO_S
202	S	83	S FT NZ3
203	S	84	S RuberS
204	S	85	BrshSlp
205	S	86	S Brsh
206	S	87	S BrshTp
207	S	88	S Brsh H
208	S	89	S BrshOp
209	S	90	S BrshSc
210	S	91	S BrshSw
211	S	92	BrSwL*
212	S	93	BrSwH*
213	S	94	BrshTap1
214	S	95	BrshTap2
215	S	96	BrshTap3
216	S	97	BrshSlpL
217	S	98	SAmbie1 ●
218	S	99	SAmbie2 ●
219	S	100	SAmbie3 ●
220	S	101	SAmbie4 ●
221	S	102	SAmbie5 ●
222	S	103	Sambie6 ●
223	S	104	SAna1 ●
224	S	105	SAna 2 ●
225	S	106	SAna3 ●
226	S	107	SAna4 ●
227	S	108	SAna5 ●
228	S	109	Beauty ●
229	S	110	BeatyRim
230	S	111	Brassy ●
231	S	112	BrassRim ●
232	S	113	Loosy ●

* Met een sterretje gemarkeerde voices bestaan uit twee layers (lagen).

● Met een stip gemarkeerde voices zijn geloopte geluiden.

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
233	S	114	LoosyRim ●
234	S	115	Snapper ●
235	S	116	SnappRim ●
236	S	117	GateOK ●
237	S	118	GateORim
238	S	119	DryUp ●
239	S	120	RIMouch! ●
240	S	121	Ambient ●
241	S	122	AmbiRim ●
242	S	123	Matchbox ●
243	S	124	RIMwatts ●
244	S	125	Picket ●
245	S	126	RIMnatul ●
246	S	127	RoldGold
247	S	128	RoldRim ●
248	S	129	Deep&Dry ●
249	S	130	RIMetal ●
250	S	131	Blue90
251	S	132	Blu90Rim ●
252	S	133	BlastX ●
253	S	134	RIMdry1 ●
254	S	135	Nashvill ●
255	S	136	RIMrock ●
256	S	137	DryMetal ●
257	S	138	RIMshort ●
258	S	139	Binky ●
259	S	140	RIMpopr ●
260	S	141	Sticky ●
261	S	142	RIMfat1 ●
262	S	143	Slappy ●
263	S	144	RIMnashy ●
264	S	145	OldCan ●
265	S	146	RIM hipop ●
266	S	147	RollEm1 ●
267	S	148	RollRim1 ●
268	S	149	RollEm2 ●
269	S	150	RollRim2
270	S	151	RollEm3
271	S	152	RollRim3
272	S	153	Fantam ●
273	S	154	FantaRim ●
274	S	155	Steel ●
275	S	156	SteelRim ●
276	S	157	BigWood ●
277	S	158	BigWdRim ●
278	S	159	UnclAB ●
279	S	160	UnclARim ●
280	S	161	SnareLes ●
281	S	162	LesRim ●
282	S	163	SidStick ●
283	S	164	SidRim ●
284	S	165	HiFive
285	S	166	Hi5Rim
286	S	167	CapGun ●
287	S	168	CapRim ●
288	S	169	Snarf ●
289	S	170	SnarfRim ●
290	S	171	AnaTite

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
291	S	172	AnaTiRim
292	S	173	AnaDark
293	S	174	AnaDaRim
294	S	175	AnaHit ●
295	S	176	AnHitRim ●
296	S	177	AnaVel ●
297	S	178	AnVelRim ●
298	S	179	AnaWide
299	S	180	AnaWiRim
300	S	181	AnaYo ●
301	S	182	AnaYoRim ●
302	S	183	AnaWee ●
303	S	184	AnaWeRim ●
304	S	185	AnaAir ●
305	S	186	AnAirRim ●
306	S	187	AnaBuzz ●
307	S	188	AnaBzRim ●
308	S	189	AnaShh ●
309	S	190	AnaShRim ●
310	S	191	AnaMetal ●
311	S	192	AnaMeRim ●
312	S	193	AnaSleg ●
313	S	194	AnaSlRim ●
314	S	195	BrSwTime
315	S	196	BrSwTRim
316	S	197	BrshHit1
317	S	198	Brsh1Rim
318	S	199	BrshHit2
319	S	200	Brsh2Rim
320	S	201	Brushup
321	S	202	BrsUpRim
322	S	203	BrshSwep
323	S	204	BrshAtak
324	S	205	Ambient1 ●
325	S	206	Ambt1rim ●
326	S	207	Powerpic ●
327	S	208	Pwprcrim ●
328	S	209	Fatbrass
329	S	210	Fatbrim ●
330	S	211	Smacker ●
331	S	212	Smakrim ●
332	S	213	Enotype ●
333	S	214	Eno rim ●
334	S	215	Factory ●
335	S	216	Fact rim ●
336	S	217	Woody ●
337	S	218	Woodyrim ●
338	S	219	Dry Guy ●
339	S	220	Drygyrim ●
340	S	221	Barypic ●
341	S	222	Baryrim ●
342	S	223	FX ●
343	S	224	FX rim ●
344	S	225	Filtroll ●
345	S	226	Filtrrim ●
346	S	227	Sheetmtl
347	S	228	Shmtlrim ●
348	S	229	Gaterim ●

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
349	S	230	JelyRoll
350	S	231	Jelyrim ●
351	S	232	Electric
352	S	233	EltrcRim ●
353	S	234	DryPiclo
354	S	235	DryPRim ●
355	S	236	Timbrim ●
356	S	237	Buzzring ●
357	S	238	BuzRgRim ●
358	S	239	Philydry ●
359	S	240	PhlyRim ●
360	S	241	Nashvill ●
361	S	242	WackyEFX ●
362	S	243	Latinrim ●
363	S	244	Fusion ●
364	S	245	Metalpic ●
365	S	246	Dryroom ●
366	S	247	Distort ●
367	S	248	Ruberbnd ●
368	S	249	Cool Dry ●
369	S	250	TambSnre ●
370	T	1	Dry1 Hi
371	T	2	Dry1 Mid
372	T	3	Dry1 Lo
373	T	4	Dry1 Flr
374	T	5	Dry2 Hi
375	T	6	Dry2 Mid
376	T	7	Dry2 Lo
377	T	8	Dry2 Flr
378	T	9	Lite Hi ●
379	T	10	Lite Mid ●
380	T	11	Lite Lo ●
381	T	12	Lite Flr ●
382	T	13	Jazz Hi
383	T	14	Jazz Mid
384	T	15	Jazz Lo
385	T	16	Jazz Flr
386	T	17	BrshJzHi
387	T	18	BrshJzMd
388	T	19	BrshJzLo
389	T	20	BrshJzFl
390	T	21	BrshRkHi
391	T	22	BrshRkMd
392	T	23	BrshRkLo
393	T	24	BrshRkFl
394	T	25	Room1 Hi ●
395	T	26	Room1Mid ●
396	T	27	Room1 Lo ●
397	T	28	Room1Flr ●
398	T	29	Room2 Hi ●
399	T	30	Room2Mid ●
400	T	31	Room2 Lo ●
401	T	32	Room2Flr ●
402	T	33	Room3 Hi
403	T	34	Room3Mid ●
404	T	35	Room3 Lo ●
405	T	36	Room3Flr ●
406	T	37	Ana 1Hi

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
407	T	38	Ana 1Mid
408	T	39	Ana 1Lo
409	T	40	Ana 1Flr
410	T	41	Ana 2Hi ●
411	T	42	Ana 2Mid ●
412	T	43	Ana 2Lo ●
413	T	44	Ana 2flr
414	T	45	Tron Hi ●
415	T	46	Tron Mid ●
416	T	47	Tron Lo ●
417	T	48	Tron Flr ●
418	T	49	DRY GM1
419	T	50	DRY GM2
420	T	51	DRY GM3
421	T	52	DRY GM4
422	T	53	DRY GM5
423	T	54	DRY GM6
424	T	55	Room 1 ●
425	T	56	Room 2 ●
426	T	57	Room 3 ●
427	T	58	Room 4 ●
428	T	59	Room 5 ●
429	T	60	Room 6 ●
430	T	61	Rock 1
431	T	62	Rock 2
432	T	63	Rock 3
433	T	64	Rock 4
434	T	65	Rock 5
435	T	66	Rock 6
436	T	67	E Tom1
437	T	68	E Tom2
438	T	69	E Tom3
439	T	70	E Tom4
440	T	71	E Tom5
441	T	72	E Tom6
442	T	73	AnlgTom1
443	T	74	AnlgTom2
444	T	75	AnlgTom3
445	T	76	AnlgTom4
446	T	77	AnlgTom5
447	T	78	AnlgTom6
448	T	79	RoomP H
449	T	80	RoomP M
450	T	81	RoomP L ●
451	T	82	RoomP F
452	T	83	RoomQH ●
453	T	84	RoomQM ●
454	T	85	RoomQL ●
455	T	86	RoomQF ●
456	T	87	SAmbTmH ●
457	T	88	SAmbTmM ●
458	T	89	SAmbTmL ●
459	T	90	SAmbTmF ●
460	T	91	ElectrcH
461	T	92	ElectrcM
462	T	93	ElectrcL
463	T	94	ElectrcF
464	T	95	TEKK 1H

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
465	T	96	TEKK 1M
466	T	97	TEKK 1L
467	T	98	TEKK 1F
468	T	99	TEKK 2H
469	T	100	TEKK 2M
470	T	101	TEKK 2L
471	T	102	TEKK 2F
472	T	103	TEKK 3H
473	T	104	TEKK 3M
474	T	105	TEKK 3L
475	T	106	TEKK 3F
476	T	107	Distrt H
477	T	108	Distrt M
478	T	109	Distrt L
479	T	110	Distrt F
480	T	111	TomMUJH
481	T	112	TomMUJM
482	T	113	TomMUJ L
483	T	114	ETMooRH
484	T	115	ETMooRM
485	T	116	ETMooRL
486	T	117	ETMooRXL
487	T	118	T Dist03
488	T	119	Analog
489	T	120	T EthnoE
490	T	121	T GongE
491	T	122	TM Revrs
492	T	123	AnaTom1 ●
493	T	124	AnaTom2 ●
494	T	125	AnaTom3 ●
495	T	126	AnaTom4 ●
496	T	127	AnaTom5 ●
497	T	128	AnaTom6 ●
498	T	129	GateBndH ●
499	T	130	GateBndM ●
500	T	131	GateBndL ●
501	T	132	GateBndF ●
502	T	133	DistOm H ●
503	T	134	DistOm M ●
504	T	135	DistOm L ●
505	T	136	DistOm F ●
506	T	137	AmbTomH
507	T	138	AmbTomM
508	T	139	AmbTomL
509	T	140	AmbTomF
510	T	141	EthnTomH ●
511	T	142	EthnTomL ●
512	T	143	RetroTmH ●
513	T	144	RetroTmM ●
514	T	145	RetroTmL ●
515	T	146	RetroTmF ●
516	T	147	TOMntrlH
517	T	148	TOMntrlM
518	T	149	TOMntrlL
519	T	150	TOMntrlF
520	T	151	ACTomH
521	T	152	ACTomM
522	T	153	ACTomL

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
523	T	154	ACTomF
524	T	155	TOMXfadH ●
525	T	156	TOMXfadM ●
526	T	157	TOMXfadL ●
527	T	158	TOMXfadF ●
528	T	159	AnalndsH ●
529	T	160	AnalndsM ●
530	T	161	AnalndsL ●
531	T	162	AnalndsF ●
532	T	163	Udu808H ●
533	T	164	Udu808L ●
534	T	165	HybridH ●
535	T	166	HybridM ●
536	T	167	HybridL ●
537	T	168	HybridF ●
538	T	169	IndTmH ●
539	T	170	IndTmM ●
540	T	171	IndTmL ●
541	T	172	IndTmF ●
542	T	173	Night H
543	T	174	Night M
544	T	175	Night L
545	T	176	Night F
546	C	1	ChinaHi
547	C	2	CrshDRK
548	C	3	DeepCym ●
549	C	4	RideXfd ●
550	C	5	Rider3 ●
551	C	6	Bell A
552	C	7	Rocksizl ●
553	C	8	RidesizA ●
554	C	9	RidesizB ●
555	C	10	RidesizC ●
556	C	11	BellTip
557	C	12	Ridedrk ●
558	C	13	Sizzler ●
559	C	14	FlatTop ●
560	C	15	RideRock
561	C	16	FastCras
562	C	17	VoclShKR ●
563	C	18	RaveRide ●
564	C	19	InndogCR ●
565	C	20	SoftRoll
566	C	21	DeepDRK
567	C	22	TambHH ●
568	C	23	FasCrash ●
569	C	24	BriteCrs
570	C	25	SizzlLit ●
571	C	26	SizzlDrk ●
572	C	27	SizzlRck ●
573	C	28	RideLite
574	C	29	RideDark
575	C	30	RideRock
576	C	31	RidB Lit
577	C	32	RidB Drk
578	C	33	RidB Rc
579	C	34	Ride Anl
580	C	35	Ride'EM ●

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
581	C	36	MinChina
582	C	37	C CrshSi ●
583	C	38	C Crash
584	C	39	C CrshAC
585	C	40	CrashB
586	C	41	PaperThn
587	C	42	China
588	C	43	C Splsh1
589	C	44	C Splsh2
590	C	45	AngCym
591	C	46	C FX01
592	C	47	C FX02
593	C	48	Thrash ●
594	C	49	ReverseC
595	C	50	HCym1
596	C	51	HCymOpnL
597	C	52	HCymClsl
598	C	53	HCymOpnM
599	C	54	HCymClslM
600	C	55	HCym2 ●
601	C	56	H OpnL1 ●
602	C	57	H OpnL2 ●
603	C	58	H OpnMU ●
604	C	59	H OpnDW ●
605	C	60	H OpnL3 ●
606	C	61	H OpnLK ●
607	C	62	H OpnLA1 ●
608	C	63	H OpnLA2 ●
609	C	64	H OpnLX1 ●
610	C	65	H OpnDWX ●
611	C	66	H OpnNB
612	C	67	H OPMu
613	C	68	H Opn13
614	C	69	H OpnAn
615	C	70	H OpnTc
616	C	71	H OpnAMu
617	C	72	H QOpnNB
618	C	73	H QOpn13
619	C	74	H QOPMu
620	C	75	H Cls01
621	C	76	H ClsNB1
622	C	77	H ClsNB2 ●
623	C	78	H ClsMu
624	C	79	H Cls13
625	C	80	H ClsTc1
626	C	81	H ClsTc2
627	C	82	H ClsTc3
628	C	83	H ClsTc4
629	C	84	H ClsA1
630	C	85	H ClsA2
631	C	86	H TiCls1
632	C	87	H TiCls2
633	C	88	H Pdl13
634	C	89	H PdlNB
635	C	90	H PdlMu
636	C	91	H PdlDW
637	C	92	H PdlLit ●
638	C	93	H PdTit

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
639	C	94	H SplNB
640	C	95	H Spl13
641	C	96	H SplshT
642	C	97	HHFTpdl1
643	C	98	FTsplRK
644	C	99	FTsplRK2 ●
645	C	100	HHRoKopn
646	C	101	HHRoKcls
647	C	102	HHcl2Xfd ●
648	C	103	HHclsXfd ●
649	C	104	FTsplsh1
650	C	105	FTsplsh2 ●
651	P	1	P AgogCh
652	P	2	P AgogH1
653	P	3	P AgogH2
654	P	4	P ATR
655	P	5	P Bell
656	P	6	P BongMu
657	P	7	P BongHi
658	P	8	P BongLo
659	P	9	P Cabasa
660	P	10	P Castnt
661	P	11	P Conga
662	P	12	P CongAn
663	P	13	P Clap8
664	P	14	P ClapA
665	P	15	P ClvsA
666	P	16	P Clvs
667	P	17	P BassDr
668	P	18	P CongaC
669	P	19	P CongaH
670	P	20	P CongaM
671	P	21	P CongaO
672	P	22	P CongaS
673	P	23	P CongC7
674	P	24	P CongBe
675	P	25	P Cong8H
676	P	26	P Cong8L
677	P	27	P CowB1
678	P	28	P CowB2
679	P	29	P CowBM
680	P	30	P CowBAn
681	P	31	P CuicaH
682	P	32	P CuicaL
683	P	33	P KalmB
684	P	34	P EthCB
685	P	35	P EthWB
686	P	36	P FSNap1
687	P	37	P FSNap2
688	P	38	P Guiro
689	P	39	P GuiSht
690	P	40	P HiQ
691	P	41	P Log H
692	P	42	P Log L
693	P	43	P MarcsA
694	P	44	P Marcs
695	P	45	P MtBel
696	P	46	P Mtron

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
697	P	47	P Scrach
698	P	48	P ShakeA
699	P	49	P Shake1
700	P	50	P Shake2
701	P	51	P SiBell
702	P	52	P SurdoM
703	P	53	P Surdo
704	P	54	P TablaH
705	P	55	P TablaM
706	P	56	P TablaN
707	P	57	P TablaO
708	P	58	P TambA
709	P	59	P Tambrn
710	P	60	P TimbH
711	P	61	P TimbL
712	P	62	P Timb
713	P	63	P TimCas
714	P	64	P TriMut
715	P	65	P Triang
716	P	66	P CongaG
717	P	67	P Udo F
718	P	68	P Udo H
719	P	69	P Udo L
720	P	70	P VibrS
721	P	71	P WBloc
722	P	72	P WHP
723	P	73	P Whist
724	P	74	P ClapL
725	P	75	P TalkD
726	P	76	P TimpH
727	P	77	P TimpL
728	P	78	P GranC
729	P	79	P GrnCRe
730	P	80	P Taiko
731	P	81	P WCHim
732	P	82	Cabasa ●
733	P	83	SWhistH*
734	P	84	SWhistL*
735	P	85	JingBell
736	P	86	Bell Tre
737	P	87	AnCowbl
738	P	88	AnCongaH
739	P	89	AnCongaM
740	P	90	AnCongaL ●
741	P	91	AnMaracs ●
742	P	92	XfadeTri ●
743	P	93	Tambourn
744	P	94	Maracas ●
745	P	95	Tabla B
746	P	96	Tabla BL
747	P	97	Tabla BM
748	P	98	Tabla BV
749	P	99	Tabla OV
750	P	100	CongaMV
751	P	101	TalknDrV
752	P	102	TalknDrD
753	P	103	TalknDrU
754	E	1	E CoolSA

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
755	E	2	E Digger
756	E	3	E FM Met
757	E	4	E Glass1
758	E	5	C Crash
759	E	6	E Gun 1
760	E	7	E Gun 3
761	E	8	E Indust
762	E	9	E InsAmb
763	E	10	E LoMo
764	E	11	E MotoM
765	E	12	E OrcHt1
766	E	13	E CBRadi
767	E	14	E ComVc
768	E	15	E Funky
769	E	16	E HipNs
770	E	17	E Motor
771	E	18	E OOOWWWW
772	E	19	E TekGt
773	E	20	E TV vo
774	E	21	E Yadee
775	E	22	E Scream
776	E	23	E Bottle
777	E	24	E CarPss
778	E	25	E Crush
779	E	26	E CStart
780	E	27	E Dog
781	E	28	E FStep
782	E	29	E DSqrm
783	E	30	E Door
784	E	31	E Gun 2
785	E	32	E BrsHit
786	E	33	E OrcHt1
787	E	34	E Laugh
788	E	35	E NZE *
789	E	36	E PAD
790	E	37	E Ring
791	E	38	E Stream
792	E	39	Stream *
793	E	40	E Thundr
794	E	41	E Tire
795	E	42	E USS
796	E	43	E Seasho
797	E	44	E Bird-P
798	E	45	E Bird
799	E	46	E Heli
800	E	47	E Heli *
801	E	48	E Ambush ●
802	E	49	E Applau ●
803	E	50	LPscNoiz *
804	E	51	OrchSmsh ●
805	E	52	Shazam! ●
806	E	53	INDhihat ●
807	E	54	INDchina
808	E	55	INDride ●
809	E	56	INDcrash
810	E	57	SDind59 ●
811	E	58	INDbells ●
812	E	59	INDrave ●

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
813	E	60	SDdark! ●
814	E	61	SDdkrim ●
815	E	62	INDride3
816	E	63	INDride2 ●
817	E	64	DogHats ●
818	E	65	INDconga ●
819	E	66	EvLoop*
820	E	67	Gargoyle ●
821	E	68	RatBoom ●
822	E	69	Spirals*
823	E	70	AlienSp* ●
824	E	71	INDshakr ●
825	E	72	LoMLoop* ●
826	E	73	LoMsolo*
827	E	74	Wakloop* ●
828	E	75	RaveWave ●
829	E	76	TablaX ●
830	E	77	DigiTime ● *
831	E	78	LoopItUp ● *
832	E	79	BuzzyWak ●
833	E	80	HandyDad ●
834	E	81	HandySon ●
835	E	82	TineDrum ●
836	E	83	MetalDip ●
837	E	84	Creature ●
838	E	85	AMRhythm ●
839	E	86	TungDrum ●
840	E	87	RubbrOil
841	E	88	BreakOut ●
842	E	89	OmenBass ●
843	E	90	TimbTimp ●
844	E	91	NoyzEB ●
845	E	92	SlikRoad ●
846	E	93	6AMBreth ●
847	E	94	Reverse ●
848	E	95	HaHoHee ●
849	E	96	TymKeepr ●
850	E	97	WetMetal ●
851	E	98	SloSprkl ●
852	E	99	TakeOff ●
853	E	100	JerseyL *
854	E	101	UptownL *
855	E	102	Hollis L *
856	E	103	PhatLoo *
857	E	104	SwingnL *
858	E	105	KillnL *
859	E	106	Kangroo* ●
860	E	107	Machine* ●
861	E	108	NYCLoop* ●
862	E	109	PsychoL* ●
863	E	110	HellsBl *
864	E	111	ET Loop * ●
865	E	112	LoMO LP *
866	E	113	FactryL *
867	E	114	Cymbloo* ●
868	E	115	DIGERDO *
869	k	1	vibe 541
870	k	2	Marimba

Nr	Grp	G.Nr	Naam (LCD)
871	k	3	Xylophon
872	k	4	GlockenH
873	k	5	GlockenM
874	k	6	GlockenL
875	k	7	Celesta
876	k	8	SteelDr3
877	k	9	SynPf 3
878	k	10	Chorus 4 *
879	k	11	Chor 539 *
880	k	12	Chor 516 *
881	k	13	ORGAN 3 *
882	k	14	sitar599
883	k	15	Brass 4 *
884	k	16	Brass 5 *
885	k	17	SBrass 4 *
886	k	18	SBrass 5 *
887	k	19	Trp 4 *
888	k	20	MTrp 4 *
889	k	21	Trb 3 *
890	s	1	STRNG 4 *
891	s	2	STRNG 3 *
892	s	3	SSTngA *
893	s	4	SSTngB *
894	s	5	SynSt 3 *
895	s	6	Syn 3 *
896	s	7	Strg 552
897	s	8	Syn 531 *
898	b	1	AcBass
899	b	2	SyBass1L
900	b	3	SyBass1H
901	b	4	BassSAWL *
902	b	5	BassSAWH *
903	b	6	SyBass2L
904	b	7	SyBass2H
905	b	8	BassSINL
906	b	9	BassSINH
907	b	10	S.BassL
908	b	11	S.BassH
909	b	12	P.BassL
910	b	13	P.BassH
911	b	14	J.BassL
912	b	15	J.BassH
913	b	16	E.BassL
914	b	17	E.BassH
915	b	18	SyBass3L
916	b	19	SyBass3H
917	H	1	HHfatcls
918	H	2	HHbrtcls
919	H	3	HHntrcl
920	H	4	HHnycls
921	H	5	HH32cls
922	H	6	HHopen#1
923	H	7	HHopen#2
924	H	8	Hadlcls1
925	H	9	Hadlcls2
926	H	10	Hadlcls3
927	H	11	Hadlcls4
928	H	12	Hpsplsh1

GM Toetsenbord Voice Lijst

No	Categorie	Display	Layer
1	Piano	GrandPno	1
2		BritePno	1
3		E.Grand	2
4		HnkyTonk	2
5		E.Piano1	2
6		E.Piano2	2
7		Harpsi.	1
8		Clavi.	1
9	Chromatic Percussion	Celesta	1
10		Glocken	1
11		MusicBox	2
12		Vibes	1
13		Marimba	1
14		Xylophon	1
15		TubulBel	1
16		Dulcimer	2
17	Organ	DrawOrgn	1
18		PercOrgn	1
19		RockOrgn	2
20		ChrchOrg	2
21		ReedOrgn	1
22		Acordion	2
23		Harmnica	1
24		TangoAcd	2
25	Guitar	NylonGtr	1
26		SteelGtr	1
27		Jazz Gtr	1
28		CleanGtr	2
29		Mute.Gtr	1
30		Ovrdrive	1
31		Dist.Gtr	1
32		GtrHarmo	1
33	Bass	Aco.Bass	1
34		FngrBass	1
35		PickBass	1
36		Fretless	1
37		SlapBas1	1
38		SlapBas2	1
39		SynBass1	1
40		SynBass2	1
41	Strings	Violin	1
42		Viola	1
43		Cello	1
44		ContraBs	1
45		Trem.Str	2
46		Pizz.Str	2
47		Harp	1
48		Timpani	1

Nr	Categorie	Display	Layer
49	Ensemble	Strings1	1
50		Strings2	1
51		Syn.Str1	2
52		Syn.Str2	2
53		ChoirAah	2
54		VoiceOoh	1
55		SynVoice	1
56		Orch.Hit	1
57	Brass	Trumpet	1
58		Trombone	1
59		Tuba	1
60		Mute.Trp	1
61		Fr.Horn	1
62		BrasSect	1
63		SynBras1	2
64		SynBras2	2
65	Reed	SprnoSax	1
66		Alto Sax	1
67		TenorSax	1
68		Bari.Sax	1
69		Oboe	1
70		Eng.Horn	1
71		Bassoon	1
72		Clarinet	1
73	Pipe	Piccolo	1
74		Flute	1
75		Recorder	1
76		PanFlute	1
77		Bottle	2
78		Shakhchi	1
79		Whistle	1
80		Ocarina	1
81	Synth Lead	SquareLd	2
82		Saw.Lead	2
83		CaliopLd	2
84		Chiff Ld	2
85		CharanLd	2
86		Voice Ld	2
87		Fifth Ld	2
88		Bass &Ld	2
89	Synth Pad	NewAgePd	2
90		Warm Pad	2
91		PolySyPd	2
92		ChoirPad	2
93		BowedPad	2
94		MetalPad	2
95		Halo Pad	2
96		SweepPad	2

Nr	Categorie	Display	Layer
97	Synth Effects	Rain	2
98		SoundTrk	2
99		Crystal	2
100		Atmosphr	2
101		Bright	2
102		Goblins	2
103		Echoes	2
104		SF	2
105	Ethnic	Sitar	1
106		Banjo	1
107		Shamisen	1
108		Koto	1
109		Kalimba	1
110		Bagpipe	2
111		Fiddle	1
112		Shanai	1
113	Percussiv	TnklBell	2
114		Agogo	1
115		SteelDrm	2
116		WoodBlok	1
117		TaikoDrm	1
118		MelodTom	1
119		Syn.Drum	1
120		RevCymb1	1
121	Sound Effect	FretNoiz	1
122		BrthNoiz	1
123		Seashore	2
124		Tweet	2
125		Telephone	1
126		Helicptr	2
127		Applause	2
128		Gunshot	1

Drumkit Lijst

Gebruikersdrumkits (Heropneembaar)

Nummer	Naam
1	Acoustkt
2	RockLive
3	PowerKit
4	BigRoomD
5	RockDry1
6	RockDry2
7	RockDry3
8	RockDry4
9	RockDry5
10	HipDanse
11	HardGtBD
12	kick3itm
13	N.Y. 3
14	N.Y. 4
15	Livinlrg
16	Hats!dog
17	DownTown
18	Space123
19	SD!Panic
20	Reggae
21	Tabla
22	AlterPer
23	SFX 1
24	SFX 2
25	Piano
26	Vibe
27	SteelDrm
28	Strings
29	Bass
30	User kit
31	User kit
32	User kit

Preset Drumkits

Nummer	Naam
33	Acoustic
34	Rock 1
35	Hip-Hop
36	Industry
37	N.Y. 1
38	N.Y. 2
39	Country
40	BeBop
41	Rock 2
42	1970 kit
43	X-Fade
44	Studio
45	Dance 1
46	Dance 2
47	HHpDncMX
48	WldDncMX
49	IndustMX
50	Banana
51	LatinPer
52	Symphony
53	Latin
54	World 1
55	World 2
56	GM std 1
57	GM std 2
58	GM room
59	GM rock
60	GM elec.
61	GM anal.
62	GM jazz
63	GM brush
64	GM class

Preset Drumkits

33 AKOESTISCH

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	T	151	ACTomH	-33	1	3	0	1
14	T	152	ACTomM	0	0	3	0	1
15	T	153	ACTomL	0	-2	0	0	1
16	C	59	H OpnDW	2	-3	0	0	1
17	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SpINB	0	-1	1	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	S	238	BuzRgRim	-36	-1	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	113	Loosy	-35	2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	-1	1	0	1
43	T	4	Dry1 Fir	0	-2	0	0	1
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	3	Dry1 Lo	0	-1	0	0	1
46	C	57	H OpnL2	0	0	1	0	1
47	T	2	Dry1 Mid	0	1	0	0	1
48	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	T	1	Dry1 Hi	0	2	0	0	1
51	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1
59	C	9	RidesizB	36	-2	0	0	0
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold

Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenames geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan

Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono

Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

34 Rock 1

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	15
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Number	Voice Naam		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	T	173	Night H	0	-1	3	0
14	T	174	Night M	0	-1	3	0
15	T	175	Night L	0	-1	0	0
16	C	101	HHRokcls	2	0	0	0
17	T	176	Night F	0	0	4	0
18	P	47	P ScraCh	0	-2	4	0
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0
20	C	104	FTsplsh1	-41	-1	1	0
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0
31	S	98	SAmbie1	0	-1	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0
33	K	60	2HeadLo	0	0	0	0
34	S	210	Fatbrim	-36	0	0	0
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0
36	K	112	BDbas2	0	0	0	0
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0
38	S	227	Sheetmtl	32	-1	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0
40	S	113	Loosy	-35	1	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0
42	C	76	H ClsNB1	0	-3	1	0
43	T	28	Room1Flr	0	0	0	0
44	C	97	HHFTpd1	0	-1	1	0
45	T	27	Room1 Lo	0	0	0	0
46	C	100	HHRokopp	0	0	1	0
47	T	26	Room1Mid	0	-2	0	0
48	T	25	Room1 Hi	0	-1	0	0
49	C	40	CrashB	0	-2	0	0
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0
51	C	28	RideLite	0	0	0	0
52	C	39	C CrshAC	0	-2	0	0
53	C	33	RidB Rc	-26	0	0	0
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0
55	C	42	China	0	-4	0	0
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0
57	C	40	CrashB	0	2	0	0
58	E	96	TymKeepr	0	0	0	1
59	C	27	SizzlRck	-4	0	0	0
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0
63	P	11	P Conga	0	1	0	0
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0
70	E	97	WetMetal	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1
72	E	9	E InsAmb	0	0	0	1
73	E	33	E OrcHt1	0	-1	6	0
74	E	32	E BrsHit	0	-7	5	0
75	E	33	E OrcHt1	0	-3	6	0
76	E	32	E BrsHit	0	-9	5	0
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0
79	P	66	P CongaG	0	-1	0	0
80	E	113	FactryLP	0	0	0	1
81	E	99	TakeOff	0	0	2	0
82	E	70	AlienSp*	0	0	0	1
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0
84	E	72	LoMLoop*	0	0	0	1

35 Hip-Hop

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	0	34
PAD2	TOM1	0	GrandPno (ch=16)					23
PAD3	TOM2	1	41	45	47	48	50	15
PAD4	TOM3	0	GrandPno (ch=16)					27
PAD5	TOM4	4	19	0	0	0	0	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53
PAD7	CRASH	4	49	0	0	0	0	55
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16
PAD9	KICK	1	36	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	33	0	0	0	0
PAD11		4	14	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Number	Voice Naam		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	K	68	Sub1	0	0	0	0
14	E	115	DIGERDO	0	1	0	1
15	E	15	E Funky	0	1	0	0
16	C	79	H Cls13	2	0	0	0
17	K	72	Sub5	0	6	0	0
18	K	104	BDurban1	0	-1	0	0
19	E	106	KangrooL	-54	2	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0
23	P	1	P AgogCh	38	0	0	0
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1
27	E	18	E OOOWWW	0	0	0	0
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0
31	S	176	AnHitRim	0	2	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0
33	K	114	BDlong1	0	0	4	0
34	S	5	Hip Hop	0	1	0	0
35	K	8	BD DRYB1	0	4	0	0
36	K	34	BD ELEC2	0	0	0	0
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0
38	S	127	RoldGold	0	3	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0
40	S	127	RoldGold	48	1	0	0
41	T	14	Jazz Mid	0	0	0	0
42	C	75	H Cls01	0	-2	1	0
43	K	56	Pointy	0	-2	0	0
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0
45	T	16	Jazz Flr	0	-1	0	0
46	C	61	H OpnLK	0	0	1	0
47	T	14	Jazz Mid	0	3	0	0
48	T	13	Jazz Hi	0	0	0	0
49	E	50	LPscNoiz	0	0	0	1
50	T	15	Jazz Lo	0	0	0	0
51	C	28	RideLite	0	0	0	0
52	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0
53	C	33	RidB Rc	10	-1	0	0
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0
55	C	40	CrashB	0	0	0	0
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0
57	C	40	CrashB	0	2	0	0
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0
59	E	62	INDride3	36	13	0	0
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0
63	P	11	P Conga	0	1	0	0
64	T	175	Night L	-30	-5	0	0
65	T	175	Night L	0	-1	0	0
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0
67	T	174	Night M	40	-1	0	0
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0
69	T	173	Night H	0	1	0	0
70	P	94	Maracas	0	0	0	0
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0
77	P	72	P WHP	0	-6	0	0
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0
79	E	75	RaveWave	0	-1	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0
81	E	16	E HipNs	0	0	2	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0
83	E	108	NYCLoop	21	0	0	1
84	E	101	UptownL	-10	0	0	1

36 Industry

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	31	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	79	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	84	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	4	43	0	0	0	0	17	83
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	13	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		4	71	73	74	76	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
14	K	106	BDurban2	0	-2	0	1	1
15	E	17	E Motor	0	0	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	E	102	Hollis L	0	1	0	1	3
18	K	73	AnaQuick	0	-1	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MBel	-19	1	0	0	1
23	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	206	Ambt1rim	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	106	BDurban2	0	1	0	0	1
34	S	35	OpnRimD	-7	0	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	0	0	0	1
36	K	93	BDyman 1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	213	Enotype	0	0	0	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	S	213	Enotype	13	-2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	E	64	DogHats	0	0	1	0	1
43	E	110	HellsBel	0	0	0	1	3
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	176	Night F	0	2	0	0	1
46	C	57	H Opnl2	0	0	1	0	1
47	T	174	Night M	0	-6	0	0	1
48	T	173	Night H	-35	-1	0	0	1
49	C	1	ChinaHi	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-2	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	2	CrshDRK	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	C	49	ReverseC	0	-5	0	0	1
59	C	12	Ridedrkr	36	-1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	s	1	STRNG 4	40	1	0	1	3
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	s	1	STRNG 4	0	-12	0	1	3
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	s	2	STRNG 3	0	2	0	1	3
74	s	2	STRNG 3	0	-24	0	1	3
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	s	4	SStngB4	0	-6	0	1	3
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	E	1	E CoolSA	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	E	20	E TV vo	-37	0	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenamen geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

37 N.Y. 1

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	RockOrgn (ch=14)						19
PAD3	TOM2	0	RockOrgn (ch=14)						18
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	54	0
PAD5	TOM4	4	43	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	3	Fifth Ld (ch=15)						0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16	0
PAD9	KICK	1	Synbass1 (cn=16)						0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		1	52	49	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	K	118	BDbass2	0	-12	3	0	1
14	K	118	BDbass2	0	-5	3	0	1
15	K	118	BDbass2	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	4	0	0	1
17	E	73	LoMsolo*	0	2	0	1	3
18	P	47	P Scrach	0	0	4	0	1
19	P	70	P VbrS	0	0	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	E	99	TakeOff	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	224	FX rim	26	0	0	0	0
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	92	BDersko1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	1
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	113	Loosy	-35	2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	E	104	SwingnL	0	1	0	1	3
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	8	Dry2 Flr	0	0	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	2	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	E	18	E OOOVWWV	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	E	98	SloSprkl	0	-1	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VbrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	0
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	62	P Timb	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

38 N.Y. 2

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	2	78	79	80	81	83	0	0
PAD3	TOM2	2	71	73	74	76	0	0	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0
PAD5	TOM4	4	43	17	0	0	0	18	0
PAD6	RIDE	1	BritePno (ch=13)						
PAD7	CRASH	1	Orch.Hit (ch15)						
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	SynBass1 (ch16)				0	0
PAD10		0	59	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	30	P CowBAn	0	0	3	0	1
14	P	31	P CuicaH	0	2	3	0	1
15	P	18	P CongaC	0	2	0	0	1
16	P	50	P Shake2	0	4	0	0	1
17	E	113	FactryLP	0	0	4	1	3
18	E	88	BreakOut	0	0	0	0	1
19	P	15	P ClvsA	0	3	0	0	1
20	P	14	P ClapA	0	0	0	0	1
21	P	24	P CongBe	0	0	0	0	1
22	P	23	P CongC7	-19	1	0	0	1
23	P	49	P Shake1	0	11	0	0	1
24	P	49	P Shake1	0	15	0	0	1
25	S	57	Tekk	0	0	0	0	1
26	S	52	Dance02	0	0	0	1	1
27	S	58	Tekk 01	0	0	0	0	1
28	S	55	Dance05	0	0	0	1	1
29	S	53	Dance03	0	0	0	1	1
30	C	93	H PdTit	0	0	0	0	1
31	S	227	Sheetmtl	0	0	0	0	0
32	S	44	S Gate2	0	-1	0	0	1
33	K	109	BDevolvr	0	0	0	0	1
34	S	228	Shmtrim	0	0	0	0	0
35	K	45	BDAnlg L	0	0	0	0	1
36	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1
37	S	42	S Gate	40	0	0	0	1
38	S	227	Sheetmtl	0	0	0	0	0
39	C	97	HHFTpd1	0	4	0	0	1
40	S	9	Wood65	0	3	0	0	0
41	S	242	WackyEFX	0	0	0	0	1
42	C	101	HHRoKcls	0	0	1	0	1
43	E	105	KillnL	0	2	0	1	3
44	C	91	H PdLDW	0	0	1	0	1
45	T	154	ACTomF	0	0	0	0	1
46	C	100	HHRoKopn	0	0	1	0	1
47	S	241	Nashvill	0	6	0	0	1
48	S	241	Nashvill	0	9	0	0	1
49	T	168	HybridF	0	2	0	0	1
50	S	241	Nashvill	0	14	0	0	1
51	C	1	ChinaHi	0	-1	0	0	1
52	C	16	FastCras	0	-3	0	0	1
53	T	172	IndTmF	0	-1	0	0	1
54	P	37	P FSnap2	0	0	0	0	1
55	C	33	RidB Rc	0	1	0	0	1
56	P	5	P Bell	0	0	0	0	1
57	T	168	HybridF	0	2	0	0	1
58	P	48	P ShakeA	0	0	0	0	1
59	C	1	ChinaHi	36	0	0	0	1
60	C	90	H PdLMu	0	0	0	0	1
61	C	91	H PdLDW	0	0	0	0	1
62	C	103	HHclsXfd	0	0	0	0	1
63	C	94	H SplNB	0	1	0	0	1
64	C	94	H SplNB	0	-3	0	0	1
65	P	39	P GuiSht	0	0	0	0	1
66	P	39	P GuiSht	0	-8	0	0	1
67	C	86	H TICls1	40	1	0	0	1
68	C	86	H TICls1	0	-4	0	0	1
69	C	92	H PdLLit	0	0	0	0	1
70	P	22	P CongaS	0	0	0	0	1
71	s	2	STRNG 3	0	-17	0	1	3
72	P	62	P Timb	0	2	0	1	1
73	s	1	STRNG 4	0	-10	0	1	3
74	s	2	STRNG 3	0	0	0	1	3
75	C	99	FTsplRK2	0	-2	0	0	1
76	s	4	SSrngB4	0	5	0	1	3
77	s	1	STRNG 4	0	5	0	1	3
78	s	1	STRNG 4	0	-22	0	1	3
79	s	1	STRNG 4	0	-15	0	1	3
80	s	1	STRNG 4	0	-7	2	1	3
81	s	1	STRNG 4	0	4	2	1	3
82	P	27	P CowB1	0	0	0	0	1
83	s	1	STRNG 4	0	-5	0	1	3
84	P	64	P TriMut	0	0	0	0	0

39 Country

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	31	40	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	23	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	18	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	E	101	UptownL	0	1	0	1	3
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	C	1	ChinaHi	0	-1	4	0	1
18	P	59	P Tambrrn	0	-1	4	0	1
19	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	K	55	WudPoint	0	0	0	0	1
34	S	158	BigWdRim	2	0	0	0	1
35	K	8	BD DRYB1	0	4	0	0	1
36	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	217	Woody	0	0	0	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	S	135	Nashvill	13	-1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	T	4	Dry1 Flr	0	-2	0	0	1
44	C	91	H PdLDW	0	0	1	0	1
45	T	3	Dry1 Lo	0	-3	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	2	Dry1 Mid	0	-1	0	0	1
48	T	1	Dry1 Hi	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	-4	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	40	CrashB	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

40 BeBop

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	17	0
PAD5	TOM4	0	28	25	0	0	0	27	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	33	36	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Number	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	T	17	BrshJzHi	57	2	3	0	1
14	T	18	BrshJzMd	0	2	3	0	1
15	T	19	BrshJzLo	0	-2	0	0	1
16	C	59	H OpnDW	2	-3	0	0	1
17	T	20	BrshJzFl	0	-2	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SpINB	27	0	1	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	199	BrshHit2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	2	1	1
27	S	197	BrshHit1	0	0	2	0	1
28	S	204	BrshAtak	0	0	2	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	61	2HedMed1	0	0	0	0	1
34	S	218	Woodyrim	2	1	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	92	BDersko1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	1	1	0	1
43	T	16	Jazz Flr	0	-4	0	0	1
44	C	88	H Pdl13	-28	-1	1	0	1
45	T	16	Jazz Flr	0	1	0	0	1
46	C	59	H OpnDW	-57	-2	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	-1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	0	0	0	1
49	C	1	ChinaHi	0	0	0	0	1
50	T	1	Dry1 Hi	0	2	0	0	1
51	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	C	3	DeepCym	0	-2	0	0	1
53	C	32	RidB Drk	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	16	FastCras	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VbrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	0
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	2	CrshDRK	0	0	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenames geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

41 Rock 2

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	T	173	Night H	0	-1	3	0	1
14	T	174	Night M	0	-1	3	0	1
15	T	175	Night L	0	-1	0	0	1
16	C	101	HHRoKcls	2	0	0	0	1
17	T	176	Night F	0	0	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	104	FTsplsh1	-41	-1	1	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	98	SAmbie1	0	-1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1
34	S	170	SnarfRim	-36	0	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	112	BDbasc2	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	227	Sheetmtl	32	-1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	73	RockM	-35	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	T	28	Room1Flr	0	0	0	0	1
44	C	89	H PdlNB	0	-1	1	0	1
45	T	27	Room1 Lo	0	0	0	0	1
46	C	57	H OpnL2	50	0	1	0	1
47	T	26	Room1Mid	0	-2	0	0	1
48	T	25	Room1 Hi	0	-1	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	-2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	39	C CrshAC	0	-2	0	0	1
53	C	33	RidB Rc	-26	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-4	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	E	96	TymKeepr	0	0	0	1	1
59	C	27	SizzlRck	-4	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	E	97	WetMetal	0	0	0	1	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	E	9	E InsAmb	0	0	0	1	1
73	E	11	E MotoM	0	-2	0	0	1
74	E	32	E BrsHit	0	-7	5	0	1
75	E	11	E MotoM	0	-4	0	0	1
76	E	32	E BrsHit	0	-9	5	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	66	P CongaG	0	-1	0	0	1
80	E	113	FactryLP	0	0	0	1	3
81	E	93	6AMBreth	0	0	2	0	1
82	E	70	AlienSp*	0	0	0	1	3
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	E	72	LoMLoop*	0	0	0	1	3

42 1970 kit

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						RIM	MUTE
			1e	2e	3e	4e	5e			
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	23	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	18	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	E	101	UptownL	0	1	0	1	3
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	C	1	ChinaHi	0	-1	4	0	1
18	P	59	P Tambrn	0	-1	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	10	S Dry	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	55	WudPoint	0	0	0	0	1
34	S	158	BigWdRim	2	-3	0	0	1
35	K	8	BD DRYB1	0	5	0	0	1
36	K	109	BDevolvr	0	-1	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	217	Woody	0	0	0	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	S	27	Pilow Sn	13	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	T	158	TOMXfadF	0	-2	0	0	1
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	157	TOMXfadL	0	-3	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	156	TOMXfadM	0	-1	0	0	1
48	T	155	TOMXfadH	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	-4	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	40	CrashB	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

43 X-Fade

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						RIM	MUTE
			1e	2e	3e	4e	5e			
PAD1	SNARE	0	38	31	40	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	23	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	18	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0	
PAD5	TOM4	1	slapbas1 (ch13)						39	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	C	2	CrshDRK	0	0	0	0	1
14	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
15	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
16	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
17	P	47	P Scrach	0	-1	4	0	1
18	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
19	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
20	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
21	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
22	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
23	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
24	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
25	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
26	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
27	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
28	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
29	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
30	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
31	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
32	K	55	WudPoint	0	0	0	0	1
33	S	155	Steel	-7	0	0	0	1
34	K	8	BD DRYB1	0	4	0	0	1
35	K	109	BDevolvr	0	0	0	0	1
36	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
37	S	217	Woody	0	0	0	0	0
38	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
39	S	238	BuzRgRim	13	-2	0	0	0
40	T	3	Dry1 Lo	0	0	0	0	1
41	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
42	K	56	Pointy	0	-2	0	0	1
43	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
44	T	158	TOMXfadF	0	-1	0	0	1
45	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
46	T	156	TOMXfadM	0	-1	0	0	1
47	T	155	TOMXfadH	0	0	0	0	1
48	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
49	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
50	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
51	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
52	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
53	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
54	C	42	China	0	-2	0	0	1
55	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
56	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
57	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
58	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	1
59	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
60	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
61	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
62	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
63	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
64	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
66	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
68	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
69	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
70	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
71	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
72	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
73	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
74	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
75	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
77	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
78	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
79	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
80	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
81	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
82	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
83	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

44 Studio

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)					
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34 0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37 0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56 0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32 0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52 0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53 0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55 54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	20 0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0 0
PAD10		0	51	0	0	0	0	0 0
PAD11		0	54	0	0	0	0	0 0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0 0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	74	H QOPMu	0	0	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	26	Tosh Sn	0	0	0	0	0
32	T	8	Dry2 Flr	0	0	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	4	Fat looz	0	4	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	7	BD 24Dry	0	-2	0	0	1
37	T	5	Dry2 Hi	40	-2	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	13	1	0	1
43	T	4	Dry1 Flr	0	2	0	0	1
44	C	92	H PdlLit	0	9	1	0	1
45	T	3	Dry1 Lo	0	2	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	10	1	0	1
47	T	2	Dry2 Mid	0	0	0	0	1
48	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	C	41	PaperThn	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	48	Thrash	10	0	0	0	1
54	T	7	Dry2 Lo	0	0	0	0	1
55	C	44	C Splsh2	0	0	0	0	1
56	T	6	Dry2 Mid	20	-3	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	44	C Splsh2	0	7	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenames geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

45 Dance 1

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)					
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34 0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	70 0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	17 0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	18 0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52 0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53 0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55 54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	54 0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0 0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0 0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0 0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0 0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HiQ	0	0	0	0	1
31	S	52	Dance02	0	3	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	36	BDDance1	0	0	0	0	1
34	S	165	HiFive	0	0	0	0	1
35	K	44	BDDance9	0	-2	0	0	1
36	K	37	BDDance2	0	0	0	0	1
37	S	65	AnSStick	40	0	0	0	1
38	S	55	Dance05	0	2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	59	Tekk 02	0	0	0	0	0
41	T	98	TEKK 1F	0	-4	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	T	105	TEKK 3L	0	0	0	0	1
44	C	85	H ClsA2	0	0	1	0	1
45	T	104	TEKK 3M	0	0	0	0	1
46	C	69	H OpnAn	0	0	1	0	1
47	T	103	TEKK 3H	0	0	0	0	1
48	T	101	TEKK 2L	0	0	0	0	1
49	C	45	AngCym	0	2	0	0	1
50	T	95	TEKK 1H	0	4	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	30	P CowBAn	32	2	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	34	Ride Anl	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	25	P Cong8H	0	0	0	0	1
63	P	26	P Cong8L	0	1	0	0	1
64	P	26	P Cong8L	-30	-1	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	91	AnMaracs	0	1	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P ClvsA	0	2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

46 Dance 2

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	82	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	19	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	18	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	54	0
PAD9	KICK	0	35	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	43	P MarcsA	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HIQ	0	0	0	0	1
31	S	55	Dance05	0	3	0	0	0
32	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	K	37	BDDance2	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	44	BDDance9	0	-2	0	0	1
36	K	39	BDDance4	0	0	0	0	1
37	S	65	AnSStick	40	0	0	0	1
38	S	66	AnalogH1	0	2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	67	AnalogL1	0	0	0	0	0
41	T	98	TEKK 1F	0	-4	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	T	98	TEKK 1F	0	0	0	0	1
44	C	85	H ClsA2	0	0	1	0	1
45	T	97	TEKK 1L	0	0	0	0	1
46	C	69	H OpnAn	0	0	1	0	1
47	T	96	TEKK 1M	0	0	0	0	1
48	T	95	TEKK 1H	0	0	0	0	1
49	C	45	AngCym	0	2	0	0	1
50	T	95	TEKK 1H	0	4	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	58	P TambA	0	0	0	0	1
55	C	44	C Splsh2	0	2	0	0	1
56	P	30	P CowBAn	32	2	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	34	Ride Anl	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	25	P Cong8H	0	0	0	0	1
63	P	26	P Cong8L	0	1	0	0	1
64	P	26	P Cong8L	-30	-1	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	91	AnMaracs	0	1	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P ClvsA	0	2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

47 HHpDncMX

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	VoiceOoh (ch14)	0	0	0	0	0	0
PAD3	TOM2	0	VoiceOoh (ch14)	0	0	0	0	0	0
PAD4	TOM3	4	43	0	0	0	0	17	0
PAD5	TOM4	0	52	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	3	Orch.Hit (ch15)						
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16	0
PAD9	KICK	1	SynBass1(ch16)						
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		1	53	49	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	K	118	BDbass2 **	0	-12	3	0	1
14	K	118	BDbass2 **	0	-5	3	0	1
15	K	118	BDbass2 **	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	4	0	0	1
17	E	73	LoMsolo*	0	2	0	1	3
18	P	47	P Scrach	0	0	4	0	1
19	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	E	99	TakeOff **	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	184	AnaWeRim **	26	0	0	0	0
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	92	BDrsko1 **	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry **	0	1	0	0	1
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	104	SAna1 **	-35	2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	E	104	SwingnL	0	1	0	1	3
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	8	Dry2 Flr	0	0	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	2	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	E	18	E OOOWWW	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	E	98	SloSprkl	0	-1	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	0
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	62	P Timb	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

48 WldDncMX

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	54	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	32	0
PAD6	RIDE	4	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	4	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	67	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	58	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	51	Dance01	0	0	0	0	0
32	E	30	E Door	0	6	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	56	Dance06	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	89	BDRAve10	0	0	0	0	1
37	E	59	INDrave	40	0	0	1	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	E	30	E Door	0	-6	0	0	1
44	C	88	H PdlI3	0	15	1	0	1
45	E	35	E NZE *	0	2	0	1	1
46	C	69	H OpnAn	0	0	1	0	1
47	E	18	E OOOOWWW	0	0	0	0	1
48	E	13	E CBRadi	0	0	0	0	1
49	E	104	SwingnL	0	2	0	1	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	E	60	SDark1	10	0	0	0	1
54	E	14	E ComVc	0	0	0	0	1
55	E	32	E BrsHit	0	5	0	1	1
56	E	34	E Laugh	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	E	50	LPscNoiz	36	-1	0	1	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	T	117	ETMoorXL	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenamen geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

49 IndustMX

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)							
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	40	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	54	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	13	0	
PAD6	RIDE	3	SlapBas2 (ch15)						0	0
PAD7	CRASH	2	VoiceOoh (ch16)						0	0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		0	59	0	0	0	0	0	0	
PAD12		0	45	0	0	0	0	0	0	

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	E	84	Creature	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	13	Looz Pic	0	0	0	0	0
32	E	82	TineDrum	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	5	Hip Hop	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	103	BDNIN1	0	0	0	0	1
37	E	50	LPscNoiz	40	0	0	1	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	E	20	E TV vo	0	0	0	0	2
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	E	85	AMRhythm	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	S	28	Blaaaghf	0	-9	0	0	1
48	E	76	TablaX	0	0	0	0	1
49	s	4	SStrngB4	0	0	0	1	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	E	16	E HipNs	0	-1	0	0	1
55	k	9	SynPf 3	0	2	0	0	1
56	E	35	E NZE *	0	3	0	1	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	b	2	SyBass1L	36	0	0	1	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa **	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	b	2	SyBass1L	0	0	0	1	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	b	2	SyBass1L	0	1	0	1	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	b	2	SyBass1L	0	3	2	1	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	b	2	SyBass1L	0	5	0	1	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	b	3	SyBass1H	0	5	0	1	0

50 Banana

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	54	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	32	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	79	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	70	Elektrik	0	2	0	0	0
32	P	59	P Tambrn	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	6	BrassPic	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	34	BD ELEC2	0	-1	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	13	1	0	1
43	P	67	P Udo F	0	-2	0	0	1
44	C	92	H PdlLit	0	9	1	0	1
45	P	68	P Udo H	0	-5	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	10	1	0	1
47	T	45	Tron Hi	0	0	0	0	1
48	T	53	DRY GM5	0	0	0	0	1
49	C	44	C Splsh2	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	2	0	0	1
55	C	44	C Splsh2	0	0	0	0	1
56	P	102	TalknDrD	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	-	off	off	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

51 LatinPer

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	64	0	0	0	0	20	0
PAD2	TOM1	0	65	0	0	0	0	56	0
PAD3	TOM2	0	66	0	0	0	0	55	0
PAD4	TOM3	0	57	0	0	0	0	52	0
PAD5	TOM4	0	28	0	0	0	0	58	0
PAD6	RIDE	0	67	0	0	0	0	68	0
PAD7	CRASH	0	79	0	0	0	0	49	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	63	47	59	0	0	62	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	81	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	60	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	61	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	6	P BongMu	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	12	P CongAn	0	4	4	0	1
18	P	22	P CongaS	0	-2	4	0	1
19	P	21	P CongaO	0	3	0	0	1
20	P	19	P CongaH	0	0	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	P	92	XfadeTri	0	0	0	0	1
26	P	99	Tabla OV	0	0	0	1	1
27	P	100	CongaMV	0	0	0	0	1
28	P	69	P Udo L	0	-2	0	1	1
29	P	103	TalknDrU	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	K	61	2HedMed1	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	P	22	P CongaS	0	4	0	0	1
36	P	24	P CongBe	0	-4	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	P	25	P Cong8H	-29	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	P	26	P Cong8L	0	3	0	0	0
41	P	28	P CowB2	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	P	35	P EthWB	0	0	0	0	1
44	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	P	41	P Log H	0	0	0	0	1
46	C	63	H OpntA2	0	0	1	0	1
47	P	42	P Log L	0	0	0	0	1
48	P	54	P TablaH	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	P	56	P TablaN	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	P	57	P TablaO	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	P	63	P TimCas	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	P	68	P Udo H	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	P	69	P Udo L	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-4	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	96	Tabla BL	0	0	0	0	1
77	P	66	P CongaG	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

52 Symphony

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	0	16	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	76	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	77	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	59	0
PAD5	TOM4	0	35	0	0	0	0	58	0
PAD6	RIDE	0	81	0	0	0	0	51	80
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	40	46	44	46	0	54	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	83	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	k	2	Marimba	0	4	0	0	1
16	P	72	P WHP	0	0	0	0	1
17	k	2	Marimba	0	7	4	0	1
18	k	2	Marimba	0	9	4	0	1
19	k	2	Marimba	0	10	0	0	1
20	E	7	E Gun 3	0	0	0	0	1
21	E	7	E Gun 3	0	0	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	P	17	P BassDr	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	49	GmCassa	0	-4	0	0	1
36	K	50	GrCMute	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	26	Tosh Sn	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	P	76	P TimpH	0	4	0	0	0
41	T	12	Lite Flr	0	-4	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	P	78	P GranC	0	-3	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	P	77	P TimpL	0	-4	0	0	1
46	P	76	P TimpH	0	4	1	0	1
47	P	77	P TimpL	0	1	0	0	1
48	P	76	P TimpH	0	0	0	0	1
49	C	51	HCymOpnL	0	5	0	0	1
50	P	76	P TimpH	0	4	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	40	CrashB	0	1	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	53	HCymOpnM	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	52	HCymClSL	36	4	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenamen geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

53 Latin

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	67	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	68	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	-2	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	-8	3	0	1
15	P	52	P SurdoM	0	0	0	0	1
16	P	53	P Surdo	0	2	0	0	1
17	P	1	P AgogCh	0	-3	4	0	1
18	S	162	LesRim	0	5	4	0	1
19	P	27	P CowB1	0	4	0	0	1
20	P	10	P Castnt	0	-2	0	0	1
21	P	3	P AgogH2	0	-5	0	0	1
22	P	41	P Log H	-19	16	0	0	1
23	P	3	P AgogH2	0	-11	0	0	1
24	P	42	P Log L	0	16	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	P	6	P BongMu	0	0	0	0	1
27	P	18	P CongaC	0	-1	0	0	1
28	P	19	P CongaH	0	0	0	0	1
29	S	81	SnRoll2*	0	-5	0	1	1
30	P	22	P CongaS	0	0	0	0	1
31	S	24	SnareL2	0	0	0	0	0
32	P	35	P EthWB	0	2	0	0	1
33	K	8	BD DRYB1	0	0	0	0	1
34	S	122	AmbiRim	0	-1	0	0	1
35	K	94	BDafty1	0	-6	0	0	1
36	K	77	BigSofty	0	3	0	0	1
37	S	47	S SStck1	40	0	0	0	1
38	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
39	P	13	P Clap8	0	2	0	0	1
40	S	82	S RO_S	0	4	0	0	0
41	T	4	Dry1 Flr	0	0	0	0	1
42	C	77	H ClsNB2	0	0	1	0	1
43	T	4	Dry1 Flr	0	4	0	0	1
44	C	89	H PdINB	0	0	1	0	1
45	T	4	Dry1 Flr	0	8	0	0	1
46	C	57	H Opnl2	0	2	1	0	1
47	T	3	Dry1 Lo	0	6	0	0	1
48	T	3	Dry1 Lo	0	9	0	0	1
49	C	39	C CrshAC	0	2	0	0	1
50	T	3	Dry1 Lo	0	14	0	0	1
51	C	3	DeepCym	0	0	0	0	1
52	C	1	ChinaHi	0	-8	0	0	1
53	C	32	RidB Drk	0	2	0	0	1
54	P	59	P Tambrn	0	-1	0	0	1
55	C	41	PaperThn	0	1	0	0	1
56	P	28	P CowB2	0	-4	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	-4	0	0	1
59	C	13	Sizzler	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	22	P CongaS	0	-4	0	0	1
63	P	21	P CongaO	0	-1	0	0	1
64	P	21	P CongaO	0	-6	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-4	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-10	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	-6	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-12	0	0	1
69	P	9	P Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	44	P Marcs	0	0	0	0	1
71	P	73	P Whist	0	5	0	1	1
72	P	73	P Whist	0	-1	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	-1	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	-6	0	0	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	63	P TimCas	0	1	0	0	1
77	P	66	P CongaG	0	-1	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	4	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	-5	0	0	1
83	P	49	P Shake1	0	-19	0	0	1
84	P	81	P WCHim	0	-7	0	0	0

54 World 1

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	65	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	66	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	43	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	71	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	67	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	54	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	69	82	44	46	0	70	0
PAD9	KICK	0	33	28	0	0	0	0	0
PAD10		0	59	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	19	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	17	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Number	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	-9	3	0	1
15	P	26	P Cong8L	0	-20	0	0	1
16	P	55	P TablaM	0	-8	0	0	1
17	P	57	P TablaO	0	2	4	0	1
18	P	55	P TablaM	0	0	4	0	1
19	P	56	P TablaN	0	0	0	0	1
20	P	54	P TablaH	0	0	0	0	1
21	P	42	P Log L	0	-6	0	0	1
22	P	42	P Log L	-19	1	0	0	1
23	P	41	P Log H	0	3	0	0	1
24	P	41	P Log H	0	8	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	4	0	0	1
26	P	69	P Udo L	0	-2	0	0	1
27	P	69	P Udo L	0	0	0	0	1
28	P	68	P Udo H	0	-2	0	0	1
29	P	68	P Udo H	0	0	0	0	1
30	P	67	P Udo F	0	0	0	0	1
31	S	239	Philydry	0	0	0	0	0
32	P	67	P Udo F	0	2	0	0	1
33	K	21	BD ROOM2	0	0	0	0	1
34	S	156	SteelRim	0	0	0	0	1
35	K	60	2HeadLo	0	0	0	0	1
36	K	63	2HeadHi	0	3	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	28	Blaaaghf	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	207	Powerpic	0	3	0	0	0
41	T	4	Dry1 Flr	0	-1	0	0	1
42	C	76	H ClsNB1	0	0	1	0	1
43	T	4	Dry1 Flr	0	2	0	0	1
44	C	89	H PdINB	0	0	1	0	1
45	T	4	Dry1 Flr	0	7	0	0	1
46	C	68	H Opn13	0	0	1	0	1
47	T	3	Dry1 Lo	0	5	0	0	1
48	T	2	Dry1 Mid	0	2	0	0	1
49	C	23	FasCrash	0	3	0	0	1
50	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	C	5	Rider3	0	0	0	0	1
52	C	36	MinChina	0	-8	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	0	-1	0	0	1
54	P	59	P Tambrn	0	0	0	0	1
55	C	47	C FX02	0	1	0	0	1
56	P	28	P CowB2	0	0	0	0	1
57	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
58	C	53	HCymOpnM	0	0	0	0	1
59	C	27	SizzlRck	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	-2	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	-2	0	0	1
62	P	22	P CongaS	0	-1	0	0	1
63	P	21	P CongaO	0	0	0	0	1
64	P	21	P CongaO	0	-5	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	60	P TimbH	0	-12	0	0	1
67	P	2	P AgogH1	40	0	0	0	1
68	P	2	P AgogH1	0	-6	0	0	1
69	P	49	P Shake1	0	-7	0	0	1
70	P	49	P Shake1	0	-2	0	0	1
71	E	86	TungDrum	0	-4	0	0	1
72	E	86	TungDrum	0	2	0	0	1
73	P	75	P TalkD	0	-10	0	0	1
74	P	75	P TalkD	0	-4	0	0	1
75	P	75	P TalkD	0	0	0	0	1
76	P	75	P TalkD	0	3	0	0	1
77	P	75	P TalkD	0	9	0	0	1
78	E	115	DIGERDO	0	0	0	1	1
79	E	82	TineDrum	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	-9	0	0	1
84	E	82	TineDrum	0	-13	0	0	0

55 World 2

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	35	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Number	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	23	P CongC7	0	-13	3	0	1
14	P	23	P CongC7	0	-8	3	0	1
15	P	55	P TablaM	0	-2	0	0	1
16	P	57	P TablaO	0	1	0	0	1
17	P	57	P TablaO	0	4	4	0	1
18	P	55	P TablaM	0	-2	4	0	1
19	P	56	P TablaN	0	3	0	0	1
20	P	56	P TablaN	0	0	0	0	1
21	P	54	P TablaH	0	0	0	0	1
22	P	2	P AgogH1	-19	-13	0	0	1
23	P	2	P AgogH1	0	-8	0	0	1
24	P	44	P Marcs	0	-11	0	0	1
25	P	44	P Marcs	0	-19	0	0	1
26	P	49	P Shake1	0	-8	0	0	1
27	P	49	P Shake1	0	-12	0	0	1
28	P	42	P Log L	0	-20	0	0	1
29	P	42	P Log L	0	-11	0	0	1
30	P	42	P Log L	0	-8	0	0	1
31	P	41	P Log H	0	-8	0	0	0
32	P	41	P Log H	0	-1	0	0	1
33	P	53	P Surdo	0	-9	0	0	1
34	P	35	P EthWB	0	0	0	0	1
35	P	7	P BongHi	0	5	0	0	1
36	P	6	P BongMu	0	0	0	0	1
37	P	7	P BongHi	40	-3	0	0	1
38	P	6	P BongMu	0	-4	0	0	0
39	P	8	P BongLo	0	-1	0	0	1
40	P	18	P CongaC	0	3	0	0	0
41	P	18	P CongaC	0	0	0	0	1
42	P	22	P CongaS	0	1	1	0	1
43	P	22	P CongaS	0	-1	0	0	1
44	P	22	P CongaS	0	-4	1	0	1
45	P	21	P CongaO	0	2	0	0	1
46	P	19	P CongaH	0	2	1	0	1
47	P	21	P CongaO	0	-1	0	0	1
48	P	21	P CongaO	0	-6	0	0	1
49	P	19	P CongaH	0	0	0	0	1
50	P	21	P CongaO	0	-11	0	0	1
51	P	66	P CongaG	0	5	0	0	1
52	P	66	P CongaG	0	-2	0	0	1
53	P	61	P TimbL	0	-11	0	0	1
54	P	62	P Timb	0	-12	0	0	1
55	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
56	P	62	P Timb	0	-9	0	0	1
57	P	60	P TimbH	0	-8	0	0	1
58	P	62	P Timb	0	-3	0	0	1
59	P	62	P Timb	36	0	0	0	1
60	P	60	P TimbH	0	-4	0	0	1
61	P	62	P Timb	0	5	0	0	1
62	P	60	P TimbH	0	0	0	0	1
63	P	63	P TimCas	0	-2	0	0	1
64	P	63	P TimCas	0	0	0	0	1
65	P	69	P Udo L	0	-3	0	0	1
66	P	69	P Udo L	0	0	0	0	1
67	P	68	P Udo H	40	0	0	0	1
68	P	68	P Udo H	0	6	0	0	1
69	P	67	P Udo F	0	-3	0	0	1
70	P	67	P Udo F	0	1	0	0	1
71	E	86	TungDrum	0	-5	0	0	1
72	E	86	TungDrum	0	2	0	0	1
73	E	86	TungDrum	0	9	0	0	1
74	E	82	TineDrum	0	-8	0	0	1
75	E	82	TineDrum	0	-4	0	0	1
76	E	82	TineDrum	0	2	0	0	1
77	E	115	DIGERDO	0	-8	0	1	1
78	E	115	DIGERDO	0	-3	0	1	1
79	E	83	MetalDip	0	-6	0	0	1
80	P	81	P WCHim	0	-3	0	0	1
81	P	81	P WCHim	0	-17	0	0	1
82	P	65	P Triang	0	-11	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	-8	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	-24	0	0	0

56 GM std 1

PAD toewijzing

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	T	53	DRY GM5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	6	1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenames geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

57 GM std 2

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	67	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	68	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	26	Tosh Sn	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	62	2HedMed2	0	0	0	0	1
34	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	K	6	BD GMM2	0	4	0	0	1
36	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	0	3	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	T	53	DRY GM5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

58 GM room

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	16	BD KONG1	-27	0	0	0	1
37	S	48	S SSick2	40	0	0	0	1
38	S	14	Wood Sn	0	-2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	45	0	0	0	0
41	T	55	Room 1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	56	Room 2	0	0	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	57	Room 3	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	58	Room 4	0	0	0	0	1
48	T	59	Room 5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	60	Room 6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

59 GM rock

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	73	RockM	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	30	BD GATE2	0	2	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1
36	K	28	BD Metal	0	0	0	0	1
37	S	48	S SSick2	40	0	0	0	1
38	S	110	BeatyRim	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	15	12Sopmo	12	0	0	0	0
41	T	61	Rock 1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	62	Rock 2	0	0	0	0	1
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	63	Rock 3	0	0	0	0	1
46	C	60	H OpnL3	0	0	1	0	1
47	T	64	Rock 4	0	0	0	0	1
48	T	65	Rock 5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	66	Rock 6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	27	SizzlRck	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

60 GM elec.

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	18	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HiQ	0	0	0	0	1
31	S	157	BigWood	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
34	S	144	SlapyRim	0	0	0	0	1
35	K	31	BD GATE3	0	0	0	0	1
36	K	32	BD GateM	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	74	RockL	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	72	RockH	12	0	0	0	0
41	T	67	E Tom1	0	0	0	0	1
42	C	77	H ClsNB2	0	0	1	0	1
43	T	68	E Tom2	0	0	0	0	1
44	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	T	69	E Tom3	0	0	0	0	1
46	C	56	H Opnl1	0	0	1	0	1
47	T	70	E Tom4	0	0	0	0	1
48	T	71	E Tom5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	72	E Tom6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	30	RideRock	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenamen geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

61 GM anal.

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	54	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	78	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HIQ	0	0	0	0	1
31	S	74	RockL	0	3	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	45	BDAnlg L	0	-2	0	0	1
36	K	46	BDAnlg H	0	0	0	0	1
37	S	65	AnSStick	40	0	0	0	1
38	S	66	AnalogH1	0	2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	67	AnalogL1	0	0	0	0	0
41	T	73	AnlgTom1	0	0	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	T	74	AnlgTom2	0	0	0	0	1
44	C	85	H ClsA2	0	0	1	0	1
45	T	75	AnlgTom3	0	0	0	0	1
46	C	71	H OpnAMu	0	0	1	0	1
47	T	76	AnlgTom4	0	0	0	0	1
48	T	77	AnlgTom5	0	0	0	0	1
49	C	45	AngCym	0	2	0	0	1
50	T	78	AnlgTom6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	30	P CowBAn	32	2	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	25	P Cong8H	0	0	0	0	1
63	P	26	P Cong8L	0	1	0	0	1
64	P	26	P Cong8L	-30	-1	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	91	AnMaracs	0	1	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P ClvsA	0	2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

62 GM jazz

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Nummer	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	-1	0	0	1
36	K	10	BD GMJ	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	16	Jazz Flr	0	-6	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	16	Jazz Flr	0	-2	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	15	Jazz Lo	0	-1	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	-1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	-1	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	13	Jazz Hi	0	3	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

63 GM brush

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	28	0	0	0	0	39	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	31	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	25	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	38	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	26	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	84	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot- Number	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	97	BrshSlpL	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	-1	0	0	1
36	K	15	BD Soft	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	0
39	S	88	S Brsh H	0	0	0	0	1
40	S	95	BrshTap2	12	0	0	0	0
41	T	20	BrshJzFl	0	-7	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	20	BrshJzFl	0	-2	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	19	BrshJzLo	0	-2	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	18	BrshJzMd	0	-2	0	0	1
48	T	17	BrshJzHi	0	-2	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	17	BrshJzHi	0	3	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

64 GM class

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Nootnummer (0: off/uit)						
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	54	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	52	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	58	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0
PAD9	KICK	0	35	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	76	0	0	0	0	0
PAD12		0	77	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Noot-Nummer		Voice Naam		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	8	BD DRYB1	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	49	GrnCassa	0	0	0	0	1
36	K	50	GrCMute	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	26	Tosh Sn	0	-1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	21	MrcSnrH	12	0	0	0	0
41	T	12	Lite Flr	0	-4	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	12	Lite Flr	0	0	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	11	Lite Lo	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	10	Lite Mid	0	0	0	0	1
48	T	9	Lite Hi	0	0	0	0	1
49	C	51	HCymOpnL	0	2	0	0	1
50	T	9	Lite Hi	0	4	0	0	1
51	C	55	HCym2	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourm	0	0	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	53	HCymOpnM	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	52	HCymClSL	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1: alter, 2: stack MN, 3: alter MN, 4: hold
Nootnummer Nummers geven kanaal 10 Drumvoice aan, voicenamen geven toetsenbord namen anders dan kanaal 10 aan
Key mode 0: Poly, 1:Semi(2), 2: Mono, 3: Hi Mono
Key off 0: disable(buiten werking), 1: enable (in werking)

DTX Preset Stijlijst

Stijl Nr.	Categorie	StijlNaam	Tempo
1	Rock & Pop	RP Hop	92
2		RP FunkS	105
3		RP Dirge	78
4		RP N.Y.!	106
5		RP Rhino	120
6		RP Judge	100
7		RP Earth	111
8		RP Troll	180
9		RP SeeYa	150
10		RP Mouth	134
11		RP Party	154
12		RP GetUp	120
13		RP Rozza	110
14		RP Faces	128
15		RP Start	120
16		RP Candy	148
17		RP RkBggy	152
18	Latin	LA Batuc	120
19		LA Brasl	115
20		LA Cha 1	120
21		LA Cha 2	125
22		LA Cha 3	135
23		LA Parsa	150
24		LA Mmbo1	105
25		LA Mmbo2	112
26		LA Meren	140
27		LA Mozam	125
28		LA Smba1	98
29		LA Soca	120
30		LA Songo	108
31		LA Cmbia	100
32		LA Rmba1	110
33		LA Ska	170
34		LA Tejan	130
35		LA Salsa	185
36		LA Smba2	120
37		LA Bossa	120
38		LA TinRk	132
39		LA Rmba2	116
40		LA Tango	132
41	Dance	DA Club	140
42		DA House	130
43		DA Wintr	115
44		DA Jazzy	115
45		DA AcidJ	102
46		DA Dark?	92
47		DA JackS	112
48		DA Mage!	120
49		DA ABCDE	120
50		DA Disco	120
51		DA Train	106
52		DA Coast	120

Preset Songlijst

Stijl Nr.	Categorie	Stijl Naam	Tempo
53	Ballad	BA Llade	76
54		BA Group	108
55		BA Lovlt	100
56		BA Grand	90
57		BA Magma	110
58		BA Venus	64
59		BA Human	72
60		BA RioDJ	90
61		BA Witby	67
62		BA RWalz	106
63		BA EWalz	90
64	Hard Rock	HR Speed	235
65		HR Drive	148
66		HR HurtN	70
67		HR Piles	132
68		HR BoogE	200
69		HR Help!	90
70	Rock & Roll	RR Crock	162
71		RR Billy	125
72		RR Gravy	128
73		RR Jngle	107
74		RR BgWgy	165
75	Rhythm & Blues	RB Good!	142
76		RB Going	100
77		RB Funky	100
78		RB Brass	100
79		RB NFunk	96
80		RB JFunk	120
81		RB CFS01	122
82		RB Blues	94
83		RB SBlus	67
84		RB South	60
85		RB Free!	128
86	Jazz	JA Elope	120
87		JA Afro	100
88		JA Trio	200
89		JA Dook!	214
90		JA Bebop	140
91		JA Dixie	112
92		JA Zzz...	102
93		JA Vince	180
94		JA WFuse	106
95		JA EFuse	123
96	Reggae	RE Cycle	144
97		RE Tired	94
98		RE Gular	107
99	World	WO Ghan1	155
100		WO Ghan2	150
101		WO HiLif	130
102		WO India	120
103		WO Ju-Ju	120
104		WO Sowet	106
105		WO Zydco	195
106		WO NuOrl	93
107		WO Grass	120
108		WO Polka	126
109		WO Mrch	126
110		WO Waltz	180

Nr.	Naam	Repeat Play	OpnameTrack
1	CityDogs		Linear Track (TR1,TR2)
2	Vee Bop		
3	NYC BOYZ		
4	Whirled		
5	FeelNite		
6	Straight		
7	HR 01		Pattern (Rhythm, Bass, Chord)
8	HR 02		
9	HR 03		
10	HR 04		
11	HR 05		
12	BA 01		
13	BA 02		
14	BA 03		
15	BA 04		
16	BA 05		
17	BA 06		
18	BA 07		
19	RP 01		
20	RP 02		
21	RP 03		
22	RP 04		
23	RP 05		
24	RP 06		
25	RP 07		
26	RP 08		
27	RP 09		
28	DA 01		
29	DA 02		
30	DA 03		
31	DA 04		
32	DA 05		
33	DA 06		
34	DA 07		
35	DA 08		
36	LA 01		
37	LA 02		
38	LA 03		
39	LA 04		
40	LA 05		
41	LA 06		
42	LA 07		
43	LA 08		
44	LA 09		
45	LA 10		
46	LA 11		
47	LA 12		
48	LA 13		
49	LA 14		
50	RB 01		

No.	Name	Repeat Play	Recorded Track
51	RB 02		Pattern (Rhythm, Bass, Chord)
52	RB 03		
53	RB 04		
54	RB 05		
55	RB 06		
56	RB 07		
57	RB 08		
58	RB 09		
59	RB 10		
60	RR 01		
61	RR 02		
62	JA 01		
63	JA 02		
64	JA 03		
65	JA 04		
66	JA 05		
67	JA 06		
68	JA 07		
69	JA 08		
70	JA 09		
71	RE 01		
72	RE 02		
73	WO 01		
74	WO 02		
75	WO 03		
76	WO 04		
77	WO 05		
78	WO 06		
79	WO 07		
80	WO 08		
81	8 Beat		Linear Track (TR1,TR2)
82	Shuffle1		
83	Funk 1		
84	Funk 2		
85	Funk 3		
86	Funk 4		
87	Funk 5		
88	Funk 6		
89	Ballad 1		
90	Ballad 2		
91	Samba FU		
92	Fusion 1		
93	Fusion 2		
94	Shuffle2		
95	Shuffle3		
96	SlowRock		
97	Jazz 1		
98	Jazz 2		
99	Jazz 3		
100	Jazz 4		

DTX Drumkit TRIGGER Edit Parameter (Blanco Lijst)

Drumkit Naam:

INPUT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PAD Type												
PAD Gain												
Niveau Bereik												
Velocity Bereik												
Velocity Curve												
Self Rejection												
Rejection												
Spec. Rejection												
1e Noot												
Voice												
Gate Tijd												
MIDI												
2e Noot												
Voice												
MIDI												
3e Noot												
Voice												
MIDI												
4e Noot												
Voice												
MIDI												
5e Noot												
Voice												
MIDI												
RIM Noot												
Voice												
MIDI												
MUTE Noot												
Voice												
MIDI												
Key-on Mode												
Vel. X-Fade												
RIM Mode												
RIM Velocity												
PAD Functie												

FS Functie		FC Functie		Hi-Hat Control	
FS MIDI		FC MIDI			
FS HiHat Cls.		FC Sensitivity			

DTX Drumkit VOICE Edit Parameter (Blanco Lijst)

Drumkit Naam:

Noot-Nr.	Voice		Volume	Pan	Pitch C F	Reverb Send	Modify	Filter	Decay	Key Mode	Alternate Group	Key off	Out Port
	Nr.	Naam											
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													
26													
27													
28													
29													
30													
31													
32													
33													
34													
35													
36													
37													
38													
39													
40													
41													
42													
43													
44													
45													
46													
47													
48													
49													
50													
51													
52													
53													
54													
55													
56													
57													
58													
59													
60													
61													
62													
63													
64													
65													
66													
67													
68													
69													
70													
71													
72													
73													
74													
75													
76													
77													
78													
79													
80													
81													
82													
83													
84													

Root	
Noot	

Reverb Return	
Reverb Type	
Reverb Tijd	

Send Prog. Change	
Send Bank Select	
Send Volume	

Send Pan	
Send Cntrl Change	

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	5, 6, 7, 10 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 O 9nH, v = 0	O v = 1 - 127 X	
After Touch	Key's Ch's	X O (*1)	X	
Pitch Bender		O (*1)	X	7 bit resolution
Control Change	0, 1, 6, 7 10, 11, 64 71, 72, 73 74, 84, 91 100, 101 120 121 1 - 119	O (*1)	O O O O O O O	All sound off Reset All Controllers
Program Change	: True number	O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	O O	
Aux Messages	: Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X O X	X O (123 - 127) O X	
Notes : (*1) ; assignable				

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No