

YAMAHA

DRUM TRIGGER MODULE
DTX
Version 2

SYSTEEM UPGRADE INFORMATIE
NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING

.....**Introductie**.....

De YAMAHA DTX DRUM TRIGGER MODULE Versie 2.0 bevat verschillende nieuwe functies door het toevoegen van parameters en kleine wijzigingen aan de voorgaande DTX.

Deze gids is speciaal gemaakt om u van informatie te voorzien aangaande de toegevoegde kenmerken en wijzigingen die gepaard zijn gegaan met het upgraden van het systeem. Alle nieuwe kenmerken worden in detail beschreven. Paginanummers waar modes en andere in verband staande functies in deze gids en/of de Handleiding zijn beschreven, zijn voor uw referentie bij iedere functie vermeld. U kunt deze gids tezamen met de Handleiding gebruiken. Een vragenhoek is speciaal gereserveerd voor het beantwoorden van regelmatig gestelde vragen door DTX gebruikers.

Wij hopen dat u door deze gids optimaal gebruik kunt maken van de nieuwe kenmerken van de DTX Versie 2. Bewaar deze gids met de Handleiding op een veilige plaats, zodat u er in de toekomst gebruik van kunt blijven maken.

NB *Zie voor details over de nieuwe kenmerken, behalve de beschrijvingen in deze gids, ook de Handleiding. De kleine wijzigingen zijn uitgebreid weergegeven in de Handleiding.*

NB *De YAMAHA DTX DRUM TRIGGER MODULE Versie 2.0 wordt in deze gids DTX Versie 2 genoemd.*

Inhoudsopgave

Introductie	1
De Nieuwe Kenmerken van de DTX Versie 2	2
Beschrijving van de Nieuwe Kenmerken	4
Over Kleine Wijzigingen aan de DTX Versie 2	8
Regelmatig Terugkerende Vragen	9
De DTX op Ieder Pad Aansluiten (Standaard Set)	9
Tips over het Spelen met een Preset Song	10
Het Gebruik van de DTX als Geluidsgenerator vanaf een Externe MIDI Sequencer	11
Voorzorgsmaatregelen bij het Opnemen van een Song	11
Uw Eigen Werk bij een Song Opnemen	11
Over de Part Mutes van een Preset Song (kleine verandering aan de DTX V2)	11
De Noot Instellen van een Bass Voice	12
Gecategoriseerde Drum Voice Lijst (in alfabetische volgorde)	13
Drumkit Lijst	16

De Nieuwe Kenmerken van de DTX Versie 2

Zoals getoond wordt in de onderstaande lijst, zijn er nieuwe kenmerken toegevoegd aan Drum Kit Trigger Edit mode, Song Job mode en Utility mode. Er zijn ook kleine wijzigingen aangebracht in Drum Kit Trigger Edit mode, Drum Voice Edit mode, Pattern Record/Job mode, Song Record/Job mode en Utility mode in de vorm van extra parameters ofwel modificaties in de bedieningsprocedure.

NB De lijst bevat nieuwe kenmerken (gearceerd) en gemodificeerde of extra onderdelen (onderstreept). De pagina's waar de beschrijvingen of andere belangrijke informatie hierover in de Handleiding is te vinden, staat erachter vermeld.

Meer Drumkits

Het totaal aantal drum percussie voices is toegenomen van 916 naar 928 soorten. Het totaal aantal preset drumkits is toegenomen van 32 naar 61 soorten. (Er zijn 29 nieuwe drumkits toegevoegd aan de gebruikersdrumkits 1 tot en met 29.)

NB De nummers 1 tot en met 29 zijn inclusief de van te voren ingevoerde drumkits. Om een drumkit van deze nummers te wijzigen, is het aan te raden om een gebruikerskit uit nummer 30 tot en met 32 te kopiëren en deze in een later stadium te gebruiken. Als u een gewijzigde drumkit terugzet naar zijn originele instellingen (Handleiding P. 32), dan kunt u het terugzetten naar de fabricage-instellingen. In dit geval wordt alle data gewist. Sla uw gewijzigde data op in een extern apparaat, zoals de Yamaha MIDI Data Filer MDF2, voordat u reset.

Drum Kit Play mode

(extra kenmerken, geen wijzigingen)

Zie de Drumkit Lijst (P.16) voor details over de extra toegevoegde drumkits.

Drum Kit Trigger Edit mode

1. Kit Name (drumkit naam)
2. PAD Type
3. Auto Set
4. PAD Gain
5. LevelRng (niveau bereik)
6. VelRange (velocity bereik)
7. VelCurve (velocity curve)
8. Self Rej (self rejection)
9. Reject (rejection)
10. Spec Rej (specific rejection)
- 11 Note=(nootnummers 1-5) Handleiding P. 40
- 12 Note=(gate tijd) Handleiding P. 42
13. Note=(MIDI Kanaal)
14. KeyOn (key on mode)
15. VelXFade (velocity crossfade)
16. RIMKeyOn Handleiding P. 44
17. RIM Vel (rim velocity)
18. PAD Func (pad functie)
19. FS Func (FS Functie)
20. FS MIDI (FS MIDI kanaal)
21. FS HHcls (FS hi-hat control)
22. FC Func (hi-hat control functie)
23. FC MIDI (hi-hat control functie)
24. FC Sens (hi-hat control gevoeligheid)
25. HH Ctrl (hi-hat control)
26. In 9 to 10 (input 9 t/m 10) P. 4
27. In 11 to 12 (input 11 t/m 12) P.4
28. Copy INP (kopiër input)
29. Copy TRG (kopiër trigger)
30. Edit (edit call)
31. Set Chord= (het akkoord met een nootnummer instellen)

Drum Kit Voice Edit mode

3 PAN: Handleiding P. 54

Chain Play mode

(geen wijzigingen)

Chain Edit mode

(geen wijzigingen)

Store mode

(geen wijzigingen)

Pattern Play mode

(geen wijzigingen)

Pattern Record mode

Er zijn kleine wijzigingen aangebracht in de voorbereidingsprocedure voor het maken van opnamen.

Pattern Job mode

6 Pgm= (de voice van de akkoord/bass/ritme track instellen): Handleiding P. 92.

Song Play mode

(geen wijzigingen)

Song Record mode

Er zijn kleine wijzigingen aangebracht in de voorbereidingsprocedure voor het maken van opnamen.

Song Job mode

- 1 Copy (Src/Dest) (kopiëer song)
- 2 Quantize
- 3 ClrTrack (wis track)
- 4 Clr Song (wis song)
- 5 Pgm Ch (stel de voice in van ieder kanaal) Handleiding P. 110
- 6 Vol Ch (volume van het kanaal) P. 5
- 7 Pan Ch P. 5
- 8 PlayMode
- 9 B. LNR TR (bass linear track mode)
- 10 Pa Mute (pattern track mute mode)
- 11 SongName (titel van de song)

Utility mode

extra kenmerken en kleine wijzigingen

1 System: titel pagina

- 2 EditMode
- 3 LinkMode (Handleiding P. 115)
- 4 Lrn Mode (learn mode)
- 5 Sldr Mode (slider mode)
- 6 Bypass
- 7 JumpRcnt (jump to recent page)
- 8 FCOffset
- 9 MaToAux (main output naar auxiliary output (P.6))
- 10 Inc Func (increase functie (toename)) P. 6
- 11 Dec Func (decrease functie (afname)) P. 7

12 MIDI: titel pagina

- 13 DeviceNo (apparaatnummer)
- 14 Receive SysX (ontvang system exclusive signalen)
- 15 Receive PC (ontvang program change signalen)
- 16 RecvCh 10 All (ontvang kanaal 10 MIDI signalen)
- 17 RecvCh 10 PC (ontvang kanaal 10 program change signalen)
- 18 Send HH (zend hi-hat control change signalen) P.7
- 19 LocalCtl (local control)
- 20 Dump Time
- 21 Merge Out
- 22 Dump Out
- 23 P/C->KIT (program change tabel)

24 EQ (equalizer): titel pagina

- 25 Lo Mi Hi (gain)
- 26 Lo Frq (lage frequentie)
- 27 Mid Freq (middenfrequentie)
- 28 Hi Freq (hoge frequentie)

29 SEQ (sequencer): titel pagina

- 30 Click Hi
- 31 Click Mid
- 32 Click Lo
- 33 ClickOut
- 34 PlyClick (play click) P. 7
- 35 Tempo

36 Count

37 GrvCheck (groove check)

38 Break TB (break top / bottom) Handleiding P. 124

39 MIDIctrl (MIDI control)

40 SyncMode

41 MULTI

42 Mast Tune (master tune)

43 Program (Handleiding P. 126)

44 Volume

45 Pan

46 Pitch (toonhoogte)

47 Rev Send (send reverb)

Beschrijving van de Nieuwe Kenmerken

Hieronder de beschrijving van de nieuwe kenmerken die aan iedere mode zijn toegevoegd. De layout is dezelfde als die van het Referentie hoofdstuk in de Handleiding, zodat u die tezamen met deze gids kunt gebruiken.

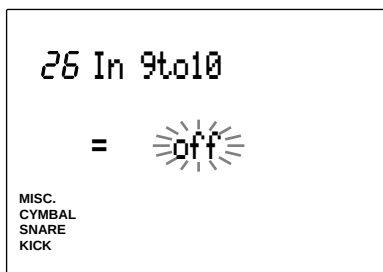
Drum Kit Trigger Edit mode

26 In 9 to 10 (input 9 tot en met 10)

Als u de pad bespeelt die is aangesloten op input 9, dan is het ook mogelijk om de voice ingesteld op input 10 te genereren. Omdat u een verschillende voice aan input 9 en 10 toe kunt wijzen, is het mogelijk om de kick pad te bespelen en simultaan een bassgeluid en een bass-drumgeluid voort te brengen.

In dit geval kunt u, met de alter mode of alterMN mode van de Key On (key on mode) instelling op de 14e display pagina, iedere keer dat u op een pad slaat een bass-drumgeluid voortbrengen, en tevens de basmelodie spelen. Hiermee kunt u de kickpad instellen van de extra toegevoegde drumkit; "12 kick3itm". (P. 22)

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen. Als deze op 'on' gezet wordt, staat de functie aan en wordt de voice van input 10 gegenereerd als een pad aangesloten op input 9 bespeeld wordt. Als deze op 'off' gezet wordt, staat de functie uit.

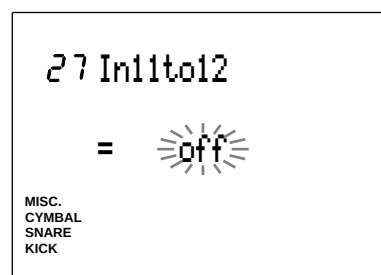


Instellingen:
off, on

27 in 11 to 12 (input 11 tot en met 12)

Als u de pad bespeelt die is aangesloten op input 11, dan is het ook mogelijk om de voice ingesteld op input 12 te genereren. Als het geval is bij "in 9 to 10" op de 29e display pagina, kan deze functie verschillende voices die aan elke input is toegewezen simultaan genereren.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen. Zoals deze op 'on' gezet wordt, staat de functie aan en wordt de voice van input 10 gegenereerd als een pad aangesloten op input 11 bespeeld wordt. De input naar INPUT 12 wordt echter genegeerd. Als deze op 'off' gezet wordt, staat de functie uit.

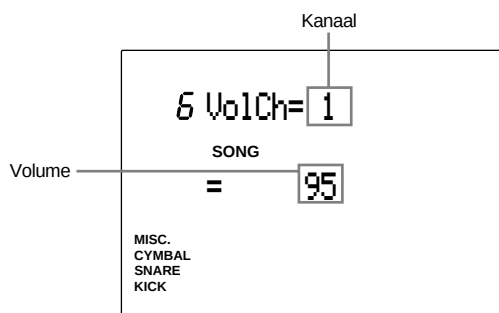


Instellingen:
off, on

6 VolCh (volume van het kanaal)

Deze stelt het volume in van ieder MIDI kanaal van de huidige geselecteerde song. Met deze functie kunt u de balans van het volume van de tracks van een opgenomen song aanpassen.

- ❶ Zet de pijl op het Channel focus gedeelte en kies het kanaalnummer met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❷ Zet de pijl op het Volume focus gedeelte en pas het volume aan met het Data Scroll Wiel of met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ en stel het volume van ieder kanaal in.



Instellingen:

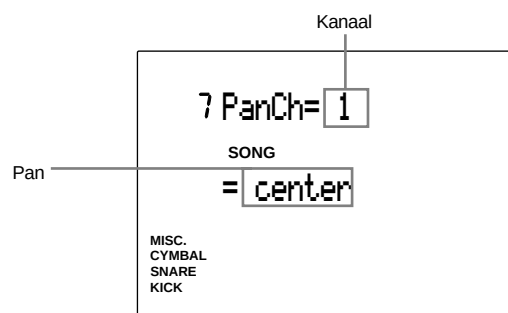
De volgende waarden kunnen ingesteld worden voor de kanalen 1 tot en met 16.
0 tot 127

7 PanCh (kanaal pan)

Deze stelt de pan (de stereopositie van het geluid) in toegewezen aan ieder MIDI kanaal van de huidige geselecteerde song. Deze definieert de panpositie van het geluid van ieder kanaal tussen de linker en rechterkant.

Met deze functie kunt u de stereo-panpositie van de tracks van een opgenomen song aanpassen. De kanaal 10 drumkit pan moet echter aangepast worden op de 3e display pagina van Drum kit Voice Edit mode (Handleiding P. 54). Hier beschrijven we hoe de kanalen 1 tot en met 9 en 11 tot en met 16 moeten worden ingesteld.

- ❶ Zet de pijl op het Channel focus gedeelte en kies het kanaalnummer met het Data Scroll Wiel of met 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 met de +1/YES en -1/NO knoppen.
- ❸ Herhaal stap ❶ en ❷ om de pan van ieder kanaal in te stellen.



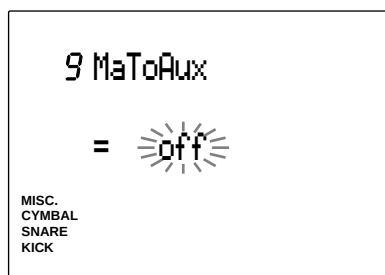
Instellingen:

De volgende waarden kunnen ingesteld worden voor kanalen 1 tot en met 9 en 11 tot en met 16.
L64 (=helemaal links), midden, R1 tot R63 (=helemaal rechts)

9 Ma to Aux (main output naar auxiliary output)

Hiermee kunnen dezelfde audiosignalen als de main output, zoals OUTPUT L/MONO of OUTPUT R, verstuurd worden via de AUX OUT L/R jacks. Ook is het mogelijk dat alleen de muzikant naar de output luistert met een extra metronoom click gedurende een uitvoering. Als u de DTX bij een live-optreden gebruikt, kunt u bijvoorbeeld met deze functie de beide outputs instellen op audiosignalen en de OUTPUT L/MONO en OUTPUT R voor de muzikanten (hoofdtelefoons) en de AUX OUT L/R jacks voor het publiek gebruiken. Stel in dit geval het metronoom geluid op OUTPUT L/MONO en stuur uit via de R jack door "mainL+R" te selecteren uit ClickOut instellingen (Handleiding P. 123) op de 33e display pagina. Hierdoor is het mogelijk de click uit de audiosignalen voor het publiek te halen en de output signalen te scheiden. Deze functie is ook erg praktisch voor opnamen.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om deze functie aan of uit te zetten. Als deze aanstaat, is de output bestemming instelling voor iedere voice niet te gebruiken (Handleiding P. 58) en gaan dezelfde audiosignalen naar OUTPUT L/MONO, de R jack en de AUX OUT L/R jacks. Wanneer deze functie uitstaat, keert de functie terug naar de normale output en keren de outputs terug in de normale instellingen.

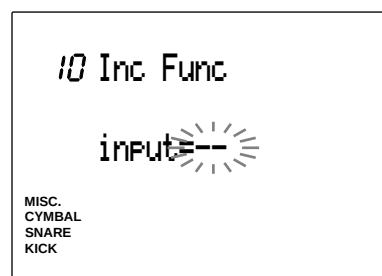


Instellingen:
off, on

10 Inc Func (increase functie (toename))

Hiermee is het mogelijk om een pad, aangesloten aan een specifieke input, te laten functioneren als een Inc schakelaar, ongeacht de eigenlijke pad functie instellingen (Handleiding P. 45). Wanneer deze is ingesteld als een Inc schakelaar, kunt u de pad als schakelaar gebruiken om het volgende drum-kitnummer in Drum Kit mode te selecteren, of om één stap vooruit te gaan in Chain mode.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het inputnummer van de schakelaar te selecteren. De geselecteerde input pad functioneert als een Inc schakelaar. Selecteer "--" om de functie instelling in pad functie in te stellen (Handleiding P. 45).

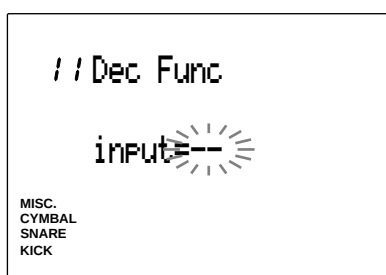


Instellingen:
--, 1 tot en met 12

11 Dec Func (decrease functie (afname))

Hiermee is het mogelijk om een pad, aangesloten aan een specifieke input, te laten functioneren als een Dec schakelaar, ongeacht de eigenlijke pad functie instellingen (Handleiding P. 45). Wanneer deze is ingesteld als een Dec schakelaar, kunt u de pad als schakelaar gebruiken om het vorige drum-kitnummer in Drum Kit mode te selecteren, of om één stap achteruit te gaan in Chain mode.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om het inputnummer van de schakelaar te selecteren. De geselecteerde input pad functioneert als een Dec schakelaar. Selecteer "--" om de functie instelling op pad functie te zetten (Handleiding P. 45).

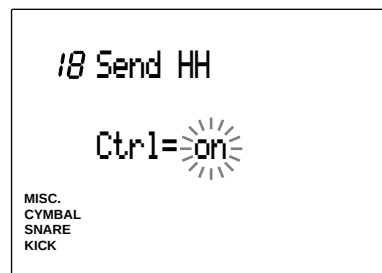


Instellingen:
"--", 1 tot en met 12

18 SendHH (zend hi-hat control change signalen)

Hiermee kunt u de control change data al of niet versturen via een voetcontroller die is aangesloten op de H.HAT CONTROL jack op het achterpaneel. Met deze instelling kunt u Midi data reserveren om naar externe apparatuur te versturen. Ongeacht de instelling hier, wordt de control change data altijd naar de interne toongenerator van de DTX verstuurd. De hi-hat control functies en het soort MIDI control change data is ingesteld in het FC Func of FC MIDI (Handleiding P. 47) focus gedeelte op de 22e of 23e display pagina in Drum Kit Trigger Edit mode.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om deze functie aan of uit te zetten. Als deze aanstaat, wordt de control change data verstuurd. Als deze uitstaat, wordt de data niet verstuurd.

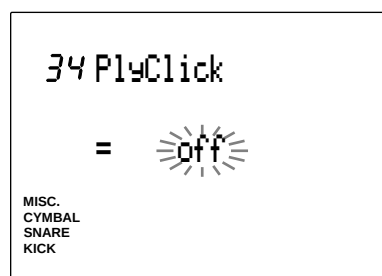


Instellingen:
off, on

34 PlyClick (play click)

Hiermee kunt u de metronoom click afspelen of stoppen met de START/STOP knop van de DTX. U kunt bijvoorbeeld de click aan het begin van een uitvoering of opname genereren en het ook gezamenlijk met de Count functie (Handleiding P. 123) gebruiken. De CLICK knop functie is altijd te gebruiken, ongeacht of de functie aan- of uitstaat.

Draai aan het Data Scroll Wiel of gebruik de +1/YES en -1/NO knoppen om de functie aan of uit te zetten. Als deze aanstaat, dan start of stopt de click door gebruik van de START/STOP knop. Als deze uitstaat, dan keert de functie terug in de normale bedieningsprocedure en kan slechts met de CLICK knop de click gestart of gestopt worden.



Instellingen:
off, on

Over kleine wijzigingen aan de DTX Versie 2

De kleine wijzigingen worden hieronder in het kort beschreven en uitgebreid verder in de Handleiding beschreven.

Drum Kit Trigger Edit mode

11 Note= (nootnummer 1-5) (Handleiding P. 40)

Aan het MIDI nootnummer dat kan worden ingesteld, is "skp" (skip) toegevoegd. Als de Key On mode instelling (Handleiding P. 43) is ingesteld op "alter" of "alterMN", dan is het mogelijk om bepaalde noten over te slaan en te mute'n.

12 Note=(gate tijd) (Handleiding P. 42)

Er kunnen verschillende gate tijden ingesteld worden voor ieder van de vijf noten, ongeacht de Key On mode instelling (Handleiding P. 43).

16 RimKeyOn (Handleiding P. 44)

Aan Rim Key On mode is "with Pad" toegevoegd. Als u de functie op "with Pad" instelt, worden zowel de rim voice als de pad voice tegelijk gegenereerd als de pad bespeeld wordt.

Drum Kit Voice Edit mode

3 PAN: (Handleiding P. 54)

De display toont nu "center" in plaats van "0" als de pan positie in het midden is ingesteld.

Pattern Record mode

6 Pgm= (akkoord/bass/ritme track voice instellingen) (Handleiding P. 92)

De display pagina van deze pagina is gemodificeerd. Ook de instellingsprocedure is een beetje gewijzigd. De functie of inhoud is echter ongewijzigd.

Drum Kit Voice Edit mode

6 Pgm=ch/bass/rhy (akkoord/bass/ritme track voice instellingen) (Handleiding P. 92)

De display pagina's van deze pagina zijn gemodificeerd. Ook de instellingsprocedure is ietwat gewijzigd. De functie en inhoud is echter ongewijzigd.

Song Record mode

Voorbereidingen om Op te Nemen (Handleiding P. 100)

Er wordt automatisch een lege gebruikerssong geselecteerd, ook als u de opnameknop indrukt na een preset song geselecteerd te hebben.

Song Job mode

5 Pgm Ch (voice instelling voor ieder kanaal) (Handleiding P. 110)

De display pagina's van deze pagina zijn gemodificeerd. Ook zijn de instellingsprocedures ietwat gewijzigd. De functie en inhoud zijn echter ongewijzigd.

Utility mode

Basisbediening (Handleiding P. 112)

Deze is dusdanig gemodificeerd dat de display terugkeert naar de titel pagina (eerste display pagina) van de huidige categorie als de UTILITY knop wordt ingedrukt. Dit maakt het handig om pagina's van andere categorieën te selecteren.

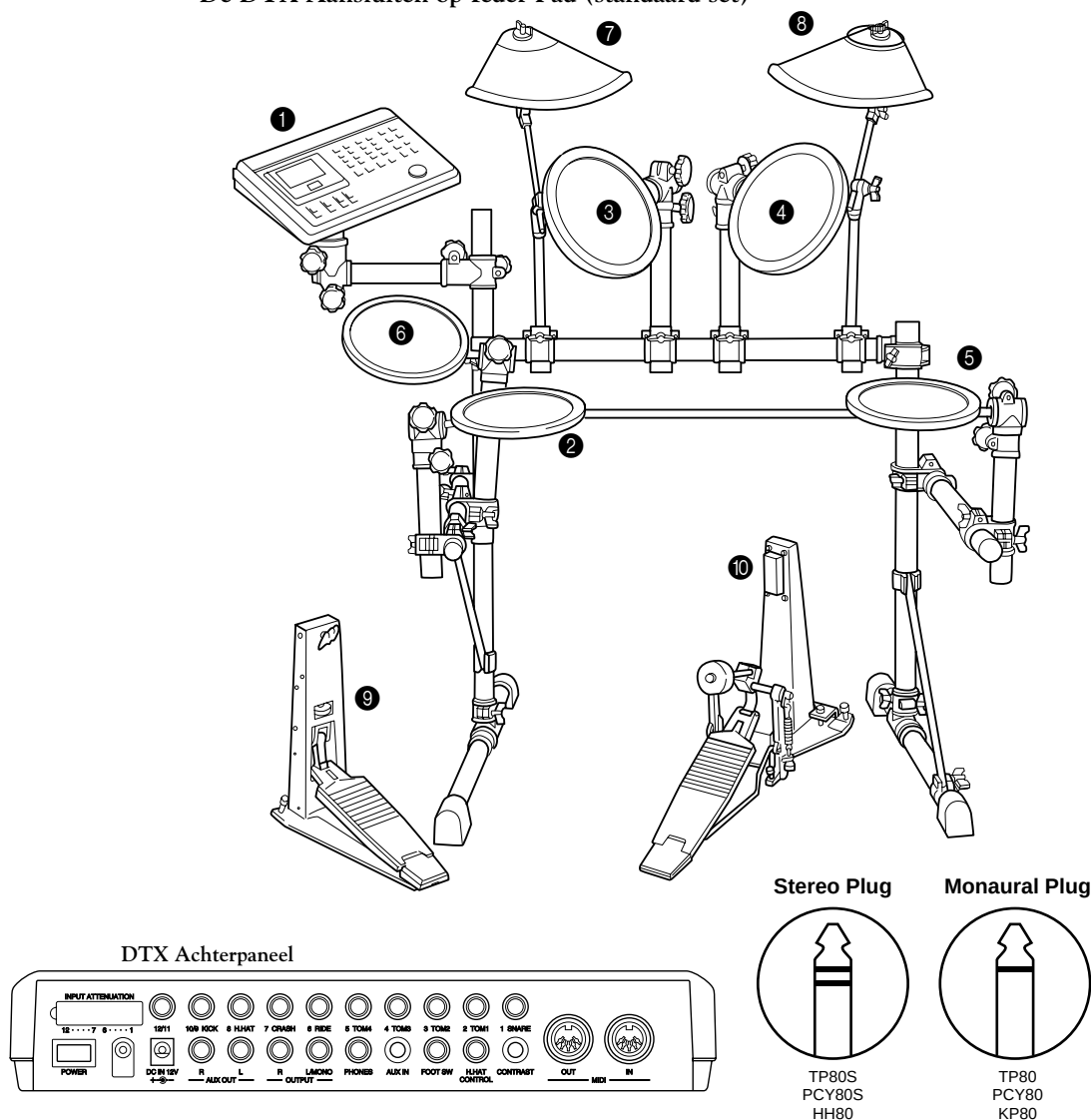
43 Program (Handleiding P. 126)

Deze is dusdanig gemodificeerd dat een drumkit ingesteld kan worden op alle parts behalve part 10.

Regelmatig Terugkerende Vragen

Het volgende is een samenvatting van oorzaken en oplossingen in antwoord op regelmatig gestelde vragen van DTX gebruikers.

De DTX Aansluiten op Ieder Pad (standaard set)



1 DTX Drum Trigger Module (Adaptor PA-1207)

2 Snare (TP80S)

Gebruik de stereokabel die in het TP80S is bijgesloten en sluit die aan op 1 SNARE.

* Sluit de L-vormige kant van de plug aan op de TP80S. (Dit is van toepassing op alle onderstaande aansluitingen).

3 Tom 1 (TP80)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het TP80 pakket en sluit die aan op 2 TOM1.

4 Tom 1 (TP80)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het TP80 pakket en sluit die aan op 3 TOM2.

5 Tom 3 (TP80)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het TP80 pakket en sluit die aan op 4 TOM3.

6 Hi-hat (TP80)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het TP80 pakket en sluit die aan op 8 H.HAT.

7 Side Cymbal (PCY80S)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het PCY80 pakket en sluit die aan op 7 CRASH.

8 Top Cymbal (PCY80)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het PCY80 pakket en sluit die aan op 6 RIDE.

9 Hi-hat Controller (HH80)

Gebruik de stereokabel bijgesloten in het HH80 pakket en sluit die aan op H.HAT CONTROL.

10 Kick Pad (KP80)

Gebruik de mono-kabel bijgesloten in het KP80 pakket en sluit die aan op 10/9 KICK.

* Uitleg is ook te vinden op P. 9 van de Handleiding.

Tips over het Spelen met een Preset Song

Een preset song bevat preset program data zodat er automatisch een preset drumkit (Nr. 33 tot en met 64) geselecteerd wordt in overeenstemming met de song. Vandaar dat u de door u geselecteerde drumkits niet bij een preset song af kunt spelen. Om dit op te lossen kunt u op één van de volgende manieren uw favoriete drumkit in uw uitvoering gebruiken.

■ Selecteer de drumkit van uw voorkeur en mute' de RHYTHM/PAT TR key/toets die u wilt gebruiken om de drumkit van een song te plaatsen.

■ Stel de program change data van een song buiten werking (wijzig de drumkit) en selecteer een (preset of gebruikers) drumkit.

- ① Druk op de Utility knop om naar de Utility mode te gaan.
- ② Wijzig het PC=on focus gedeelte op de 17e display pagina in "off" op het RecvCh10PC (ontvang program change via kanaal 10) display scherm (Handleiding P. 118). De geluidsgenerator ontvangt geen program change data voor de drumkit selectie.
- ③ Druk op de DRUM KIT knop om naar Drum kit mode te gaan en selecteer een drumkit.

■ Wijs een gewijzigde drumkit toe om automatisch geselecteerd te worden bij een song (program change).

Hier worden de GM std 1 (GM standaard 1) hi-hat instellingen van de meestgebruikte preset drumkit nr. 56 gemodificeerd en automatisch geselecteerd.

- ① Selecteer GM std 1 (GM standaard 1) van nr. 56 in Drum kit Play mode als origineel kopie.
- ② Druk op de STORE knop om naar de STORE mode te gaan.
- ③ Wijs nr. 30 toe als opslagbestemming en voer store (opslaan) uit. Hiermee kopiëert u de drumkit die als wijzigingsorigineel dient en kunt u de hi-hat beginnen te wijzigen.

NB Het is aan te raden om met de gebruikersgedeelten nummer 30-32 te beginnen te wijzigen. (Zie P. 3)

- ④ Wijzig de hi-hat en voer stap 2 uit om de data op te slaan.
- ⑤ Druk op de UTILITY knop om naar de Utility mode te gaan.
- ⑥ Verander het drumkitnummer overeenkomstig program change nummer 1 van 56 tot 30 op de 23e display pagina P/C->KIT (program change tabel) focus gedeelte. Hiermee is de data van program change 1 buiten werking gesteld en selecteert de preset song niet preset drumkit nummer 56 maar de gewijzigde drumkit nummer 30.

Zie onderstaande Program Change Nummer Match Lijst om het program change nummer overeen te stemmen met de drumkit.

Program Change Nummer Match List

P/C	KIT No.	Kit Name	P/C	KIT No.	Kit Name
1	56	GM std 1	65	53	Latin
2	57	GM std 2	66		
3			67		
4			68		
5			69		
6			70		
7			71		
8			72		
9	58	GM room	73	54	World 1
10			74	55	World 2
11			75		
12			76		
13			77	1	Acoustkt
14			78	2	RockLive
15			79	3	PowerKit
16			80	4	BigRoomD
17	59	GM rock	81	5	RockDry1
18			82	6	RockDry2
19			83	7	RockDry3
20			84	8	RockDry4
21			85	9	RockDry5
22			86	10	HipDanse
23			87	11	HardGtBD
24			88	12	kick3itm
25	60	GM elec.	89	13	N.Y. 3
26	61	GM anal.	90	14	N.Y. 4
27			91	15	LiveInlrg
28			92	16	Hats!dog
29			93	17	DownTown
30			94	18	Space123
31					

Het Gebruik van de DTX als Geluidsgenerator vanaf een Externe MIDI Sequencer

U kunt de DTX als een geluidsgenerator gebruiken als u MIDI data afspeelt met een computer of een externe MIDI sequencer. Houdt in dat geval volgende voorzorgsmaatregelen en tips in acht.

- * De MIDI OUT van de externe MIDI sequencer en de MIDI IN van de DTX moeten op juiste wijze zijn aangesloten met een MIDI kabel (Handleiding P. 129).
- * Als de afgespeelde MIDI data overeenkomt met de GM noottoewijzing, is het niet nodig om de noten op de DTX in te stellen.
- * Aangezien het preset patroon en het song patroon tegelijk afspelen als de MIDI data wordt afgespeeld, kunt u het beste track 1 en het patroon track mute'n als de DTX in Pattern of Song mode staat. (Handleiding P. 97, P. 111)
- * Door het mute'n van iedere bass, akkoord of ritme, is het mogelijk om een specifieke part te mute'n of solo te spelen. Dit is handig voor minus-one oefeningen. (Handleiding P. 77, P. 97)
- * Het is mogelijk om in real-time de MIDI data afgespeeld in een gebruikers song in de DTX op te nemen. (Handleiding P. 105)

Voorzorgsmaatregelen bij het Opnemen van een Song

Wees voorzichtig aangaande volgende punten als u een song met de DTX opneemt.

- * Als u een preset song kopieert of een song van de sequencer opneemt, kan in sommige gevallen een error op de display verschijnen als er teveel data is en het geheugen vol raakt. In dit geval is het niet mogelijk om nog langer op te nemen, aangezien er geen geheugen meer beschikbaar is. Het is aan te bevelen om de song op te nemen in korte gebruikers songs.
- * Als u een song opneemt in een externe sequencer, zet de synch mode (Handleiding P. 125) dan op "ext". De DTX begint met opnemen als de sequencer met afspelen begint en het tempo of de timing zal niet afglijden. Als u de opgenomen song gaat afluisteren, zet de synch mode dan terug op "int".
- * De patroon tracks van een gebruikers song bevatten patroonstijl 1. Patroonstijl 1 speelt af als u begint op te nemen op track 1 of track 2 in real-time. Als dit niet nodig is, zet de Pattern Track Mute mode dan aan en mute de patroon track (Handleiding P. 111)

Uw Eigen Werk bij een Song Opnemen

- * Het is mogelijk om uw eigen werk op te nemen terwijl u naar een modeluitvoering luistert. Hou de volgende tips in acht.
- * Het is noodzakelijk om uw als model gekozen preset song naar het gebruikers song gedeelte te kopiëren. De preset song data maakt gebruik van track 1, dus u kunt de lege track 2 selecteren en uw eigen uitvoering opnemen.
- * Door het Count kenmerk tijdens opnamen aan te zetten, meldt de DTX u de timing van de start.
- * Als u opgenomen werk afspeelt, kunt u de model drum uitvoering met de RHYTHM knop en uw opgenomen werk met de TR2 knop mute'n, zodat u beide uitvoeringen kunt vergelijken.
- * Als het model in MIDI dat van een externe sequencer gespeeld wordt, speel de MIDI dat dan één keer af en neem het op als een DTX gebruikers-song en neem uw werk op dezelfde manier op als hierboven beschreven.

Over de Part Mutes van een Preset Song (kleine wijziging in de DTX Versie 2)

DTX Versie 2 plaatst de song data opgenomen op track 1 en 2 van preset song nr. 1 t/m 6, 81 t/m 100. Hiermee kunt u ieder part van track 1 (ritme, bass of akkoord) mute'n met de RHYTHM/BASS/CHORD knop, op dezelfde manier als bij andere songs of patronen. De regel echter, dat u Rhythm (kanaal 10), Bass (kanaal 7) en Chord (kanaal 5,6) niet kunt mute'n met de RHYTHM/BASS/CHORD knop gaat nog steeds op. Pas goed op als u een track selecteert om op te nemen.

De Noot Instellen van een Bass Voice

Hier volgen twee manieren om de noten in te stellen van een bass voice, gegenereerd door het bespelen van de pads.

Het Gebruik van een GM Toetsenbord Voice

Stel het MIDI kanaal (Chan=) voor iedere part (1e-5e, mut, rim) op de 13e display pagina (Handleiding P. 42) Note=(MIDI Kanaal) van Drum kit Trigger Edit mode in op een ander kanaal als 10.

NB *Kanaal 10 is een drum voice exclusive kanaal. Het is mogelijk om GM toetsenbord voices te gebruiken door het selecteren van andere kanalen.*

NB *U kunt zowel een MIDI kanaal apart instellen voor iedere noot (1e-5e, mut, rim) als kanaal 10 instellen om drum voices te combineren.*

Stel het program change nummer (voice nummer) van de voices van ieder kanaal in in het PC Ch= (zendt program change) focus gedeelte op de 16e pagina van Drum kit voice Edit mode (Handleiding P. 59). Deze handeling bepaalt de toetsenbord voice in overeenstemming met iedere noot-instelling als hierboven ingesteld.

NB *Program change nummer 1-128 correspondeert met iedere voice nummer 1-128. Zie voor details de GM toetsenbord voice lijst (Handleiding P. 127)*

Stel het nootnummer en de nootnaam van iedere noot (1e-5e, mut, rim) in in het Note=(nootnummers 1-5) focus gedeelte op de 11e pagina van Drum kit Trigger Edit mode (Handleiding P. 40). Deze handeling bepaalt de noot van de toetsenbord voice ingesteld op iedere noot.

NB *Halve tonen zijn toegewezen aan nummers 0-127. Zie voor details over de relatie tussen nootnummer en toetsenbord Handleiding P. 41.*

Het Gebruik van een Drum Voice

Stel het nootnummer en het MIDI kanaal in van iedere noot (1e-5e, mut, rim) in het Note=(MIDI kanaal) focus gedeelte op de 13e pagina van Drum Kit Trigger Edit mode (Handleiding P. 42)

Stel dezelfde drum voice in op de benodigde MIDI nootnummers door de pad in het VCE (voice) focus gedeelte op de 1e pagina van Drum kit Edit mode te bespelen (Handleiding P. 53)

NB *De drum voice lijst is te vinden op P. 16, en op P. 148 van de handleiding.*

NB *Deze handeling creëert slechts een overeenkomstige lijst tussen de MIDI nootnummers en de drum voices. Noten worden niet gespecificeerd.*

NB *Stel of wijzig geen drum voices die overeenkomen met nootnummers gebruikt door andere pads (input).*

Stel de toonhoogte van ieder MIDI nootnummer in met dezelfde drum voice instelling als in stap ② hierboven, in het Pitch focus gedeelte op de 4e pagina van Drum Kit Voice Edit mode (Handleiding P. 54). Deze handeling bepaalt de noot van de drum voice ingesteld op ieder MIDI nootnummer.

NB *Aangezien het lastig is om de noten met nummers in te stellen, kunt u ze beter bevestigen door ze te spelen.*

Stel het nootnummer (de nootnaam) in, met de ingestelde voices en noten van stap ① en ② hierboven, van iedere noot (1e-5e, mut, rim) in het Note=(nootnummers 1-5) focus gedeelte op de 11e pagina van Drum Kit Trigger Edit mode (Handleiding P. 40) Deze handeling bepaalt de drum voice en de toon van iedere noot. Daardoor zal de drum voice van iedere noot, iedere keer als u deze pad bespeeld, gegenereerd worden in verschillende tonen.

NB *Afhankelijk van de Key Off mode instellingen, kan de lengte van het gegenereerde geluid extreem lang of kort zijn. Controleer in dat geval de instellingen in het Key Off focus gedeelte (Handleiding P. 58) op de 11e display pagina van Drum Kit Voice Edit mode.*

Gecategoriseerde Drum Voice Lijst (in Alfabetische Volgorde)

Grp/Nr	Naam (LCD)
K 63	2HeadHi ●
K 60	2HeadLo ●
K 61	2HedMed1 ●
K 62	2HedMed2 ●
K 73	AnaQuick
K 64	Basement ●
K 53	Basic ●
K 25	BD 24Amb
K 7	BD 24Dry
K 11	BD BBALS
K 1	BD DRY 1
K 2	BD DRY 2
K 12	BD DRY 3
K 13	BD DRY 4
K 14	BD DRY 5 ●
K 8	BD DRYB1
K 9	BD DRYBH
K 33	BD ELEC1
K 34	BD ELEC2
K 35	BD ELEC3
K 29	BD GATE1
K 30	BD GATE2
K 31	BD GATE3
K 32	BD GateM
K 3	BD GMH
K 10	BD GMJ
K 5	BD GML
K 4	BD GMM
K 6	BD GMM2
K 16	BD KONG1
K 28	BD Metal ●
K 18	BD MND S
K 17	BD MONDO
K 19	BD NN04C
K 80	BD Rave1 ●
K 81	BD Rave2 ●
K 82	BD Rave3 ●
K 83	BD Rave4 ●
K 84	BD Rave5 ●
K 85	BD Rave6 ●
K 86	BD Rave7 ●
K 87	BD Rave8 ●
K 88	BD Rave9 ●
K 26	BD Rock1
K 27	BD Rock2
K 20	BD ROOM1
K 21	BD ROOM2
K 22	BD ROOM3
K 23	BD ROOM4
K 24	BD ROOM5
K 48	BD SCREM
K 15	BD Soft
K 108	BD808Lng ●
K 94	BDAffy1 ●
K 95	BDAffy2 ●
K 46	BDAnlg H ●
K 45	BDAnlg L
K 111	BDbasc1

Grp/Nr	Naam (LCD)
K 112	BDbasc2
K 117	BDbasc1 ●
K 118	BDbasc2 ●
K 119	BDbasc3 ●
K 96	BDbonzo2 ●
K 36	BDDance1
K 91	BDDance1
K 37	BDDance2
K 38	BDDance3
K 39	BDDance4
K 40	BDDance5
K 113	BDdance5 ●
K 41	BDDance6
K 42	BDDance7
K 43	BDDance8
K 44	BDDance9
K 116	BDdigi1 ●
K 92	BDersko1 ●
K 110	BDevolv2 ●
K 109	BDevolv1 ●
K 105	BDfunky1 ●
K 98	BDfusio1 ●
K 102	BDindst1 ●
K 114	BDlong1 ●
K 103	BDNIN1 ●
K 107	BDpalmer ●
K 97	BDpower
K 89	BDRave10
K 90	BDRave11 ●
K 47	BDRevers
K 100	BDstomp1 ●
K 99	BDtite1 ●
K 101	BDudu1 ●
K 104	BDurban1 ●
K 106	BDurban2 ●
K 93	BDvman 1 ●
K 115	BDvman 5●
K 67	BigAC ●
K 78	BigBoy ●
K 77	BigSofty ●
K 58	Bottom ●
K 76	Bushy ●
K 66	DimWit ●
K 57	DrkPoint ●
K 50	GrCMute
K 49	GrnCassa
K 75	Kombat ●
K 74	MtlPoint ●
K 52	Norma ●
K 56	Pointy ●
K 51	QuikBuzz ●
K 79	Roomy ●
K 54	SoTight ●

Grp/Nr	Naam (LCD)	Grp/Nr	Naam (LCD)	Grp/Nr	Naam (LCD)	Grp/Nr	Naam (LCD)	Grp/Nr	Naam (LCD)	Grp/Nr	Naam (LCD)
S 250	TambSnre ●	T 24	BrshRkFl	T 12	Lite Flr ●	T 100	TEKK 2M	C 67	H OPMu	C 9	RidesizB ●
S 57	Tekk	T 21	BrshRkHi	T 9	Lite Hi ●	T 106	TEKK 3F	C 68	H Opn13	C 10	RidesizC ●
S 58	Tekk 01	T 23	BrshRkLo	T 11	Lite Lo ●	T 103	TEKK 3H	C 71	H OpnAMu	C 4	RideXfd ●
S 59	Tekk 02	T 22	BrshRkMd	T 10	Lite Mid ●	T 105	TEKK 3L	C 69	H OpnAn	C 7	RocksizL ●
S 60	Tekk 03	T 136	DistOm F ●	T 176	Night F	T 104	TEKK 3M	C 59	H OpnDW ●	C 26	SizzlDrk ●
S 61	Tekk 04	T 133	DistOm L ●	T 173	Night H	T 122	TM Revrs	C 65	H OpnDWX ●	C 13	Sizzler ●
S 62	Tekk 05	T 135	DistOm L ●	T 175	Night L	T 113	TomMUJ L	C 56	H OpnL1 ●	C 25	SizzlLit ●
S 63	Tekk 06	T 134	DistOmM ●	T 174	Night M	T 111	TomMUJH	C 57	H OpnL2 ●	C 27	SizzlRck ●
S 64	Tekk 07	T 110	Distrt F	T 146	RetroTmF ●	T 112	TomMUJM	C 60	H OpnL3 ●	C 20	SoftRoll
S 236	Timbrim ●	T 107	Distrt H	T 143	RetroTmH ●	T 150	TOMntrlF	C 62	H OpnLA1 ●	C 22	TambHH ●
S 26	Tosh Sn ●	T 109	Distrt L	T 145	RetroTmL ●	T 147	TOMntrlH	C 63	H OpnLA2 ●	C 48	Thrash ●
S 25	ToshL fi ●	T 108	Distrt M	T 144	RetroTmM ●	T 149	TOMntrlL	C 61	H OpnLK ●	C 17	VoclShKR ●
S 159	UnclAB ●	T 49	DRY GM1	T 61	Rock 1	T 148	TOMntrlM	C 64	H OpnLX1 ●	P 88	AnCongaH
S 160	UnclARim ●	T 50	DRY GM2	T 62	Rock 2	T 158	TOMXfadF ●	C 58	H OpnMU ●	P 90	AnCongaL ●
S 2	VtgB 2	T 51	DRY GM3	T 63	Rock 3	T 155	TOMXfadH ●	C 66	H OpnNB	P 89	AnCongaM
S 1	VtgBrass	T 52	DRY GM4	T 64	Rock 4	T 157	TOMXfadL ●	C 70	H OpnTc	P 87	AnCowbIl
S 242	WackyEFX ●	T 53	DRY GM5	T 65	Rock 5	T 156	TOMXfadM ●	C 88	H Pdl13	P 91	AnMaracs ●
S 14	Wood Sn	T 54	DRY GM6	T 66	Rock 6	T 48	Tron Flr ●	C 91	H PdlDW	P 86	Bell Tre
S 9	Wood65	T 4	Dry1 Flr	T 55	Room 1 ●	T 45	Tron Hi ●	C 92	H PdlLit ●	P 82	Cabasa ●
S 217	Woody ●	T 1	Dry1 Hi	T 56	Room 2 ●	T 47	Tron Lo ●	C 90	H PdlMu	P 100	CongaMV
S 218	Woodyrim ●	T 3	Dry1 Lo	T 57	Room 3 ●	T 46	Tron Mid ●	C 89	H PdlNB	P 85	JingBell
T 154	ACTomF	T 2	Dry1 Mid	T 58	Room 4 ●	T 163	Udu808H ●	C 93	H PdTit	P 94	Maracas ●
T 151	ACTomH	T 8	Dry2 Flr	T 59	Room 5 ●	T 164	Udu808L ●	C 74	H QOPMu	P 1	

14 N.Y. 4

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot # (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	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	0	53	32	81	0	0	19	0
PAD7	CRASH	0	SteelGtr (15ch)						
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	13	14	0	0	0	0
PAD10		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	15	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	16	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	718	P	68	P Udo H	0	0	3	0	1
14	719	P	69	P Udo L	0	2	3	0	1
15	836	E	83	MetalDip	0	2	0	0	1
16	731	P	81	P WCHim	0	0	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	132	S	13	Looz Pic	0	0	0	0	0
32	835	E	82	TineDrum	0	-1	0	0	1
33	6	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	124	S	5	Hip Hop	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	101	K	101	BDuduL	0	0	0	0	1
37	796	E	43	E Seasho	40	0	0	1	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	833	E	80	HandyDad	12	4	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	651	P	1	P AgogCh	0	0	1	0	1
43	809	E	56	INDcrash	0	-7	0	0	2
44	673	P	23	P CongC7	0	0	1	0	1
45	838	E	85	AMRhythm	0	0	0	0	1
46	691	P	41	P Log H	0	0	2	0	1
47	754	E	1	E CoolSA	0	-9	0	0	1
48	829	E	76	TablaX	0	0	0	0	1
49	893	s	4	SStrngB*	0	0	0	1	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-5	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	769	E	16	E HipNs	0	-1	0	0	1
55	877	k	9	SynPf 3	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	0	-1	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	899	b	2	SyBass1L	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	899	b	2	SyBass1L	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	899	b	2	SyBass1L	0	1	0	1	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	899	b	2	SyBass1L	0	3	2	1	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	899	b	2	SyBass1L	0	5	0	1	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	900	b	3	SyBass1H	0	5	0	1	0

15 Livinlrg

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot # (0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	30	31	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	BrasSect (ch=14)						
PAD3	TOM2	0	58	63	64	68	0	84	0
PAD4	TOM3	0	Bright (ch=16)						
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	83
PAD6	RIDE	0	SteelGtr (ch=15)						
PAD7	CRASH	0	SteelGtr (ch=15)						
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	13	29	0	0	0
PAD10		0	57	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	71	73	74	76	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Number	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	19	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
14	106	K	106	BDurban2	0	-2	0	1	1
15	770	E	17	E Motor	0	0	0	0	1
16	625	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	864	E	111	ET Loop*	0	1	0	1	3
18	73	K	73	AnaQuick	0	-1	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplnB	0	-1	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	678	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	903	b	6	SyBass2L	0	-7	0	1	1
30	128	S	9	Wood65	0	0	0	1	1
31	357	S	238	BuzRgRim	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	106	K	106	BDurban2	7	-2	0	0	1
34	194	S	75	RockRim	-7	0	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	0	0	0	1
36	93	K	93	BDvman 1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	367	S	248	Ruberbnd	0	0	0	0	0
39	785	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	332	S	213	Enotype	13	-2	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	621	C	76	H ClsNB1	0	0	1	0	1
43	854	E	101	UptownL*	0	1	0	1	3
44	636	C	91	H PdIDW	0	0	1	0	1
45	545	T	176	Night F	0	2	0	0	1
46	602	C	57	H OpnL2	0	0	1	0	1
47	543	T	174	Night M	0	-6	0	0	1
48	542	T	173	Night H	-35	-1	0	0	1
49	546	C	1	ChinaHi	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	588	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
53	578	C	33	RidB Rc	10	-2	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	547	C	2	CrshDRK	0	-2	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	594	C	49	ReverseC	0	-5	0	0	1
59	557	C	12	Ridedrk	36	-1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	767	E	14	E ComVc	0	-3	0	0	1
64	769	E	16	E HipNs	-30	-3	0	0	1
65	711	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	890	s	1	STRNG 4*	40	1	0	0	3
68	868	E	115	DIGERDO*	0	-1	5	1	3
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	890	s	1	STRNG 4*	0	-12	0	1	3
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	0	1
73	891	s	2	STRNG 3*	0	2	0	1	3
74	891	s	2	STRNG 3*	0	-24	0	1	3
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	893	s	4	SStrngB*	0	-6	0	1	3
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	754	E	1	E CoolSA	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	588	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	767	E	14	E ComVc	0	-3	0	0	0

16 Hats!dog

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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	13	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 (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
				fine	Corse				
13	62	K	62	2HedMed2	0	7	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	259	S	140	RIMpopr	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	108	K	108	BD808Lng	0	3	0	0	1
34	150	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	813	E	60	SDdark!	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	805	E	52	Shazam!	0	0	0	0	1
42	817	E	64	DogHats	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	817	E	64	DogHats	0	0	1	0	1
47	776	E	23	E Bottle	0	0	0	0	1
48	265	S	146	RIMhipop	0	16	0	0	1
49	841	E	88	BreakOut	0	-5	0	0	1
50	850	E	97	WetMetal	0	0	0	0	1
51	546	C	1	ChinaHi	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	774	E	21	E Yadee	0	12	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

17 Down Town

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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 (kanaal 10)

Noot Number	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	326	S	207	Powerpic	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	48	K	48	BD SCREM	0	0	0	0	1
34	327	S	208	Pwprcrim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	918	H	2	HHbrtcls	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	755	E	2	E Didger	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	491	T	122	TM Revrs	0	-4	0	0	1
48	769	E	16	E HipNs	0	0	0	0	1
49	594	C	49	ReverseC	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	743	P	93	Tambourn	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

18 Space123

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	14	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	51	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	13	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 (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	85	K	85	BD Rave6	0	-3	3	0	1
14	333	S	214	Eno rim	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	185	S	66	AnalogH1	0	2	0	0	0
32	709	P	59	P Tambrn	0	-1	0	0	1
33	6	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	125	S	6	BrassPic	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	36	K	36	BDDance1	0	-1	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	13	1	0	1
43	717	P	67	P Udo F	0	-2	0	0	1
44	638	C	93	H PdTit	0	9	1	0	1
45	490	T	121	T GongE	0	-5	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	10	1	0	1
47	690	P	40	P HiQ	0	0	0	0	1
48	485	T	116	ETMooRL	0	0	0	0	1
49	793	E	40	E Thundr	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	836	E	83	MetalDip	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	2	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
56	752	P	102	TalknDrD	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vbrs	0	0	0	0	1
59	562	C	17	VoclShKR	36	0	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	753	P	103	TalknDrU	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	0	#N/A	#N/A	#N/A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

19 SD!Panic

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(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	51	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	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	-33	1	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	0	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H Opnl2	-12	0	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	327	S	208	Pwrpcrim	0	-3	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	-36	-1	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	339	S	220	Drygyrim	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0	1
42	134	S	15	12Soprno	0	3	0	0	1
43	327	S	208	Pwrpcrim	0	0	0	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	5	1	0	1
45	326	S	207	Powerpic	0	3	0	0	1
46	149	S	30	HiGateSn	-12	-3	1	0	1
47	327	S	208	Pwrpcrim	0	7	0	0	1
48	327	S	208	Pwrpcrim	0	11	0	0	1
49	583	C	38	C Crash	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	586	C	41	PaperThn	0	0	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vbrs	0	0	0	0	1
59	554	C	9	RidesizB	36	1	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

20 Reggae

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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 (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	134	S	15	12Soprn0	33	6	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	13	K	13	BD DRY 4	0	1	0	0	1
34	167	S	48	S SStck2	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	546	C	1	ChinaHi	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	719	P	69	P Udo L	0	0	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	440	T	71	E Tom5	0	0	0	0	1
46	618	C	73	H QOpn13	0	0	1	0	1
47	711	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
48	710	P	60	P TimbH	0	0	0	0	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	666	P	16	P Clvs	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

21 Tabla

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(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	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	35	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Number	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	745	P	95	Tabla B	-33	1	3	0	1
14	746	P	96	Tabla BL	0	0	3	0	1
15	748	P	98	Tabla BV	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H Opnl2	-12	0	0	0	1
17	747	P	97	Tabla BM	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwLÃñ	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwHÃñ	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2Ãñ	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	703	P	53	P Surdo	0	2	0	0	1
34	670	P	20	P CongaM	0	1	0	0	1
35	551	C	6	Bell A	0	4	0	0	1
36	719	P	69	P Udo L	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	705	P	55	P TablaM	0	0	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Fir	0	-5	0	0	1
42	672	P	22	P CongaS	0	0	0	0	1
43	713	P	63	P TimCas	0	-2	0	0	1
44	735	P	85	JingBell	0	0	1	0	1
45	704	P	54	P TablaH	0	-1	0	0	1
46	671	P	21	P CongaO	-12	0	1	0	1
47	707	P	57	P TablaO	0	1	0	0	1
48	706	P	56	P TablaN	0	3	0	0	1
49	718	P	68	P Udo H	0	-3	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	653	P	3	P AgogH2	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	717	P	67	P Udo F	0	0	0	0	1
56	652	P	2	P AgogH1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	749	P	99	Tabla OV	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistHÃñ	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistLÃñ	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

22 AlterPer

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)							
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	70	71	0	13	0	
PAD3	TOM2	0	47	73	74	75	76	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	17	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	51	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	83	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	16	0	
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	17	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam				Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
						fine	Corse			
13	710	P	60	P TimbH	-33	1	3	0	1	
14	711	P	61	P TimbL	0	0	3	0	1	
15	716	P	66	P CongaG	0	-2	0	0	1	
16	602	C	57	H Opnl2	-12	0	0	0	1	
17	743	P	93	Tambourn	0	-2	4	0	1	
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1	
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1	
20	651	P	1	P AgogCh	0	-1	1	0	1	
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1	
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1	
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1	
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1	
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1	
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1	
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1	
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1	
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1	
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1	
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0	
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1	
33	703	P	53	P Surdo	0	-3	0	0	1	
34	134	S	15	12Sopmo	1	14	0	0	1	
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1	
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1	
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1	
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0	
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1	
40	694	P	44	P Marcs	-35	0	0	0	0	
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0	1	
42	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1	
43	717	P	67	P Udo F	0	-2	0	0	1	
44	654	P	4	P ATR	0	4	1	0	1	
45	718	P	68	P Udo H	0	-1	0	0	1	
46	655	P	5	P Bell	-12	0	1	0	1	
47	670	P	20	P CongaM	0	1	0	0	1	
48	662	P	12	P CongAn	0	3	0	0	1	
49	593	C	48	Thrash	0	0	0	0	1	
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1	
51	650	C	105	FTsplsh2	0	-2	0	0	0	
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1	
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1	
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1	
55	587	C	42	China	0	6	0	0	1	
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1	
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1	
58	720	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1	
59	699	P	49	P Shake1	36	-2	0	0	0	
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1	
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1	
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1	
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1	
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1	
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1	
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1	
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1	
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1	
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1	
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1	
71	745	P	95	Tabla B	0	2	0	1	1	
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1	
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1	
74	704	P	54	P TablaH	0	0	0	1	1	
75	719	P	69	P Udo L	0	-2	0	0	1	
76	676	P	26	P Cong8L	0	0	0	0	1	
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1	
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1	
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1	
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1	
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1	
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1	
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1	
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0	

23 SFX 1

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)							
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	31	40	72	73	74	34	0
PAD2	TOM1	0	48	69	70	71	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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	58	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Number	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	782	E	29	E DSqrm	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	781	E	28	E FStep	0	0	0	0	1
34	150	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	820	E	67	Gargoyle	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	783	E	30	E Door	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	808	E	55	INDride	0	0	1	0	1
43	799	E	46	E Heli	0	0	0	0	1
44	781	E	28	E FStep	0	0	1	0	1
45	796	E	43	E Seasho	0	0	0	0	1
46	821	E	68	RatlBoom	0	0	1	0	1
47	791	E	38	E Stream	0	0	0	0	1
48	779	E	26	E CStart	0	0	0	0	1
49	797	E	44	E Bird-P	0	0	0	0	1
50	762	E	9	E InsAmb	0	0	0	0	1
51	852	E	99	TakeOff	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	846	E	93	6AMBreth	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	798	E	45	E Bird	0	0	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	793	E	40	E Thundr	0	0	0	0	1
59	802	E	49	E Applau	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	777	E	24	E CarPss	0	0	0	0	1
70	794	E	41	E Tire	0	0	0	0	1
71	778	E	25	E Crush	0	2	0	0	1
72	784	E	31	E Gun 2	0	0	0	0	1
73	775	E	22	E Scream	0	0	0	0	1
74	787	E	34	E Laugh	0	-7	0	0	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

24 SFX 2

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Noot #(0: off)						
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	816	E	63	INDride2	-33	1	3	0	1
14	812	E	59	INDrave	0	0	3	0	1
15	833	E	80	HandyDad	0	-2	0	0	1
16	852	E	99	TakeOff	-12	0	0	0	1
17	828	E	75	RaveWave	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	809	E	56	INDcrash	0	0	0	0	1
34	815	E	62	INDride3	0	0	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K	111	BDbascl	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	810	E	57	SDind59	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Fir	0	-5	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	0	0	1
43	841	E	88	BreakOut	0	-2	0	0	1
44	832	E	79	BuzzyWak	0	0	1	0	1
45	840	E	87	RubbrOil	0	-1	0	0	1
46	851	E	98	SloSprkl	-12	0	1	0	1
47	818	E	65	INDconga	0	1	0	0	1
48	813	E	60	SDdark!	0	3	0	0	1
49	838	E	85	AMRhythm	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	837	E	84	Creature	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	850	E	97	WetMetal	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	804	E	51	OrchSmsh	0	-2	0	0	1
56	849	E	96	TymKeepr	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	836	E	83	MetalDip	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

25 Piano

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)						
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	GrancPno (ch=14)					37 0
PAD3	TOM2	0	GrancPno (ch=14)					50 0
PAD4	TOM3	0	GrancPno (ch=14)					41 0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	GrancPno (ch=14)					36 24
PAD7	CRASH	0	GrancPno (ch=14)					84 72
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 (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	287	S	168	CapRim	0	2	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	19	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	754	E	1	E CoolSA	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	196	S	77	Amb 02	12	0	0	0	0
41	553	C	8	RidesizA	0	0	0	0	1
42	603	C	58	H OpnMU	0	0	1	0	1
43	377	T	8	Dry2 Fir	0	0	0	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	478	T	109	Distrt L	0	0	0	0	1
46	603	C	58	H OpnMU	0	0	1	0	1
47	477	T	108	Distrt M	0	0	0	0	1
48	476	T	107	Distrt H	0	0	0	0	1
49	591	C	46	C FX01	0	2	0	0	1
50	583	C	38	C Crash	0	0	0	0	1
51	557	C	12	Ridedrkr	0	0	0	0	1
52	815	E	62	INDride3	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	580	C	35	RideEM	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

26 Vibe

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	Vibes (ch=16)						0
PAD2	TOM1	0	Vibes (ch=16)						0
PAD3	TOM2	0	Vibes (ch=16)						0
PAD4	TOM3	0	Vibes (ch=16)						0
PAD5	TOM4	0	Vibes (ch=16)						0
PAD6	RIDE	0	Vibes (ch=16)						0
PAD7	CRASH	0	Vibes (ch=16)						0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	Vibes (ch=16)						0
PAD9	KICK	0	Vibes (ch=16)					0	0
PAD10		0	Vibes (ch=16)					0	0
PAD11		0	Vibes (ch=16)					0	0
PAD12		0	Vibes (ch=16)					0	0

Drum Voice (ch10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam				Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
						fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1	
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1	
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1	
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1	
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1	
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1	
19	687	P	37	P FScrap2	0	3	0	0	1	
20	686	P	36	P FScrap1	0	9	0	0	1	
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1	
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1	
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1	
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1	
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1	
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1	
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1	
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1	
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1	
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1	
31	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0	
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1	
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1	
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1	
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1	
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1	
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1	
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0	
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1	
40	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	0	
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1	
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1	
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1	
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1	
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1	
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	1	1	
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1	
48	422	T	53	DRY GM5	0	0	0	1	1	
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1	
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1	
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1	
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1	
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1	
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1	
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1	
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1	
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1	
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1	
59	570	C	25	SizzLit	36	0	0	1	1	
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	1	1	
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	1	1	
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	1	1	
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	1	1	
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	1	1	
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	1	1	
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	1	1	
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	1	1	
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	1	1	
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	1	1	
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	1	1	
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1	
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1	
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1	
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1	
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1	
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	1	1	
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1	
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1	
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1	
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1	
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1	
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1	
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1	
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0	

27 SteelDrm

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD2	TOM1	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD3	TOM2	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD4	TOM3	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD5	TOM4	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD6	RIDE	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD7	CRASH	0	SteelDrm (ch=16)						0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	SteelDrm (ch=16)						0
PAD9	KICK	0	SteelDrm (ch=16)					0	0
PAD10		0	SteelDrm (ch=16)					0	0
PAD11		0	SteelDrm (ch=16)					0	0
PAD12		0	SteelDrm (ch=16)					0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Number	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDAfty2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	422	T	53	DRY GM5	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	1	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	1	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	1	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	1	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	1	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	1	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	1	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	1	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	1	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	1	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	1	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

28 Strings

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot #(0: off)						
			1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD2	TOM1	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD3	TOM2	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD4	TOM3	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD5	TOM4	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD6	RIDE	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD7	CRASH	0	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	Syn.Str1 (ch=16)						0
PAD9	KICK		Syn.Str1 (ch=16)					0	0
PAD10		0	Syn.Str1 (ch=16)					0	0
PAD11		0	Syn.Str1 (ch=16)					0	0
PAD12		0	Syn.Str1 (ch=16)					0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst			Voice Naam	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDAffy2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	422	T	53	DRY GM5	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	1	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	1	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	1	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	1	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	1	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	1	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	1	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	1	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	1	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	1	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	1	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

29 Bass

PAD TOEWIJZING

Trigger Input	Key-on Mode	Noot #(0: off/uit)						
		1e	2e	3e	4e	5e	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	60	0	0	0	61	0
PAD2	TOM1	0	62	0	0	0	63	0
PAD3	TOM2	0	64	0	0	0	65	0
PAD4	TOM3	0	65	0	0	0	66	0
PAD5	TOM4	0	67	0	0	0	68	0
PAD6	RIDE	0	69	0	0	0	70	0
PAD7	CRASH	0	71	0	0	0	72	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	59	42	44	0	46	0
PAD9	KICK	0	48	0	0	0	0	0
PAD10		0	72	0	0	0	0	0
PAD11		0	74	0	0	0	0	0
PAD12		0	76	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDaffty2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	916	b	19	SyBass3H	0	0	1	1	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	898	b	1	AcBass	0	0	0	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	899	b	2	SyBass1L	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1
59	915	b	18	SyBass3L	0	0	0	1	1
60	898	b	1	AcBass	0	0	0	1	1
61	900	b	3	SyBass1H	0	0	0	1	1
62	901	b	4	BasSAWL*	0	0	0	1	1
63	902	b	5	BasSAWH*	0	0	0	1	1
64	903	b	6	SyBass2L	0	0	0	1	1
65	905	b	8	BassSINL	0	0	0	1	1
66	906	b	9	BassSINH	0	0	0	1	1
67	907	b	10	S.BassL	0	0	0	1	1
68	908	b	11	S.BassH	0	0	0	1	1
69	909	b	12	P.BassL	0	0	0	1	1
70	910	b	13	P.BassH	0	0	0	1	1
71	911	b	14	J.BassL	0	0	0	1	1
72	912	b	15	J.BassH	0	0	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	913	b	16	E.BassL	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	914	b	17	E.BassH	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

30, 31, 32 Gebruikerskit

PAD TOEWIJZING

Trigger Input		Key-on Mode	Noot # (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	51	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	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (kanaal 10)

Noot Nummer	Inst	Voice Naam			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	-33	1	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	0	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	-12	0	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	-36	-1	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	232	S	113	Loosy	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	0	0	1
43	373	T	4	Dry1 Flr	0	-2	0	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	372	T	3	Dry1 Lo	0	-1	0	0	1
46	602	C	57	H OpnL2	-12	0	1	0	1
47	371	T	2	Dry1 Mid	0	1	0	0	1
48	370	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	585	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	554	C	9	RidesizB	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0