

TOM1 TOM2 TOM3 TOM4 RIDE CRASH HI-HAT KICK KICK KICK L H 1..... GENERAL MIDI INPUT ATTENUATION

STANDBY CONTRAST HOST SELECT Mac PC-1 MIDI PC-2 TO HOST FOOT SW HI-HAT CONTROL

1 2 3 4 5 6 IN OUT THRU

INDIVIDUAL OUTPUT MIDI

DTXTREME DRUM TRIGGER MODULE

# DTXTREME

## DRUM TRIGGER MODULE

### Manual del Propietario — Sección de referencia —

SHIFT BASS DEL OTHERS CLICK TAP GROOVE CHECK

PLAY TRIGGER CHAIN VOICE SONG JOB EFFECT UTILITY STORE EXIT NO ENTER YES

MAX MIN

PHONES CLICK ACCOMP REVERB SNARE KICK TOM HI-HAT CYMBAL MISC

# PRECAUCIONES

## LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

\* Guarde estas precauciones en un lugar seguro para su referencia futura.



### PRECAUCIÓN

**Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, cortocircuitos incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:**

- No abra el instrumento ni trate de desarmar o modificar de ninguna forma los componentes internos. El instrumento tiene componentes que no pueden ser reparados por el usuario. En caso de anomalías en el funcionamiento, deje de utilizar el instrumento inmediatamente y hágalo inspeccionar por personal de servicio calificado de Yamaha.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del instrumento, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato.
- Si el cable o el enchufe del adaptador de CA se deteriora o daña, si el sonido se interrumpe repentinamente durante el uso del instrumento o si se detecta algún olor extraño o humo a causa de ello, apague el instrumento inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el instrumento por personal de servicio autorizado de Yamaha.
- Utilice solamente el adaptador (PA-5C, PD-D12 o uno equivalente recomendado por Yamaha) especificado. El uso del adaptador equivocado puede hacer que el instrumento se dañe o sobrecaliente.
- Antes de limpiar el instrumento, desenchufe sin falta el cable de corriente de la toma de corriente. Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.
- Revise el estado del enchufe de corriente periódicamente y límpielo siempre que sea necesario.



### CUIDADO

**Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el instrumento u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:**

- No tienda el cable del adaptador CA cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.
  - Cuando desenchufe el cable del instrumento o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable.
  - No conecte el instrumento a tomas de corriente usando conectores múltiples. La calidad de sonido puede verse afectada o el enchufe puede sobrecalentarse.
  - Desenchufe el adaptador de CA cuando no use el instrumento o cuando haya tormenta.
  - Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de apagar o encender los componentes, baje el volumen al mínimo. Asimismo, recuerde ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y subirlo gradualmente mientras ejecuta el instrumento, para establecer el nivel de escucha deseado.
  - No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día), para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.
  - No utilice el instrumento cerca de aparatos eléctricos como televisores, radios o altavoces, ya que éstos pueden causar interferencias capaces de afectar el correcto funcionamiento de otros aparatos.
  - No ponga el instrumento sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.
  - Antes de cambiar el instrumento de lugar, desconecte el adaptador y todos los demás cables.
  - Para limpiar el instrumento, utilice un paño suave y seco. No utilice disolventes de pintura, líquidos limpiadores, ni paños impregnados en productos químicos. Tampoco deje objetos de vinilo, plástico o goma encima del instrumento, ya que pueden decolorar el panel o el teclado.
  - No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre el instrumento ni aplique una fuerza excesiva a los botones, conmutadores o conectores.
  - Utilice solamente la base/bastidor especificada para el instrumento. Cuando acople la base o el bastidor, utilice los tornillos provistos, de lo contrario se pueden dañar los componentes internos o, como consecuencia, el instrumento puede caerse.
  - No utilice el instrumento por mucho tiempo a niveles de volumen excesivamente altos, ya que ello puede causar pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.
- #### ■ CAMBIO DE LA PILA DE PROTECCIÓN
- Este instrumento tiene una pila de protección interna no recargable que permite el almacenamiento permanente de los datos incluso cuando el instrumento está apagado. En la LCD se visualiza el mensaje "Battery voltage is low" (voltaje de batería bajo) siempre que hace falta cambiar esta pila. En dicho caso, haga una copia de seguridad de sus datos (utilizando algún dispositivo externo como el archivador de datos MIDI MDF3 de Yamaha con floppy) y luego solicite al personal de servicio calificado de Yamaha que le cambie la pila.
  - No trate de cambiar la pila de protección por su cuenta para evitar posibles accidentes de gravedad. Siempre solicite el cambio de la pila a personal calificado de Yamaha.
  - Jamás deje la pila en lugares donde quede al alcance de niños, ya que pueden llevársela a la boca e incluso tragarla. En dicho caso, consulte inmediatamente a un médico.
- #### ■ GRABACIÓN DE DATOS DEL USUARIO
- Para evitar la pérdida accidental de datos importantes debido a posibles anomalías de funcionamiento o errores de manejo, grabe los datos en una tarjeta de memoria (SmartCard) con frecuencia.
  - Grabe todos los datos en un dispositivo externo como el archivador de datos MIDI MDF3 de Yamaha, para evitar así la posible pérdida de datos importantes debido a anomalías de funcionamiento o errores de manejo.
- Yamaha no se responsabiliza por daños debidos a uso inapropiado o modificaciones hechas al instrumento, ni tampoco por datos perdidos o destruidos.
- Siempre apague el instrumento cuando no lo usa.

# Tabla de contenido

## — Sección de referencia —

### Características del DTXTREME..... 6

<b>Comprensión del DTXTREME .....</b>	<b>6</b>
Estructura global.....	6
Conceptos básicos de DTXTREME.....	9

### Modo de reproducción del juego de batería ... 11

<b>Acceso al modo de reproducción del juego de batería .....</b>	<b>11</b>
Páginas del modo de reproducción del juego de batería.....	11
Reproducción de canciones.....	12
<b>Grabación de canciones .....</b>	<b>18</b>
1. Antes de grabar .....	19
2. Estado de espera de la grabación .....	19
3-A. Grabación en tiempo real .....	20
3-B. Grabación por pasos.....	21

### Modo de edición del activador del juego de batería ..... 25

<b>Acceso al modo de edición del activador del juego de batería .....</b>	<b>25</b>
<b>Páginas de edición y operaciones básicas del modo de edición del activador de juego de batería .....</b>	<b>25</b>
<b>Funciones de cada página.....</b>	<b>26</b>
Parámetros de entrada.....	26
Configuraciones del controlador/interruptor de pedal.....	38
Parámetros comunes.....	40

### Modo de edición de sonidos del juego de batería ..... 42

<b>Acceso al modo de edición de sonidos de juego de batería .....</b>	<b>43</b>
<b>Páginas de edición y operaciones básicas del modo de edición de sonidos del juego de batería.....</b>	<b>43</b>
<b>Páginas de edición .....</b>	<b>44</b>
Parámetros de sonido.....	44
Parámetros MIDI .....	50

### Modo de edición de efectos del juego de batería ..... 52

<b>Acceso al modo de edición de efectos del juego de batería. ....</b>	<b>52</b>
<b>Páginas de edición y operaciones básicas del modo de edición de efectos del juego de batería.....</b>	<b>53</b>
<b>Páginas de edición .....</b>	<b>53</b>
Configuración de efectos .....	53
Unidad de reverberación .....	54
Unidad de coro .....	55
Unidades de inserción .....	55
Localizador .....	56

### Modo de reproducción en cadena ..... 58

<b>Acceso al modo de reproducción en cadena .....</b>	<b>58</b>
Configuración de página y funcionamiento del modo de reproducción en cadena .....	58
Elección de una cadena .....	58
Elección de un paso .....	58
<b>Modo de edición de cadena .....</b>	<b>59</b>
Acceso al modo de reproducción en cadena .....	59
Configuración de página y funcionamiento del modo de reproducción en cadena .....	59
Página de edición de cadena .....	60

### Modo de trabajo de canción ..... 61

<b>Acceso al modo de trabajo de canción .....</b>	<b>61</b>
<b>Páginas de edición y operaciones básicas del modo de trabajo de canción .....</b>	<b>61</b>
<b>Páginas de edición .....</b>	<b>62</b>
Edición del nivel de canción .....	62
Edición del nivel de pista.....	63
Edición del nivel de compás .....	64
Configuraciones relacionadas con el sonido .....	68

### Modo de utilidad ..... 70

<b>Acceso al modo de utilidad .....</b>	<b>70</b>
<b>Páginas de edición y operaciones básicas del modo de utilidad .....</b>	<b>70</b>
<b>Funciones de cada página .....</b>	<b>71</b>
Master EQ (ecualizador principal) .....	71
TG (generador de tonos) .....	71
SYSTEM (sistema) .....	72
MIDI .....	75
CLICK (clic) .....	77
SEQ (secuenciador) .....	79
Tarjeta .....	80

### Modo de almacenamiento ..... 83

<b>Acceso al modo de almacenamiento .....</b>	<b>83</b>
Procedimiento de almacenamiento .....	83
Copiar un juego de batería o cadena .....	84

## — APÉNDICE —

### Manipulación de la tarjeta de memoria (SmartMedia™\*) ..... 85

### Solución de problemas..... 86

### Mensajes de error ..... 89

### Especificaciones del DTXTREME..... 91

### ÍNDICE ..... 92

### DATA List..... 95

Características del DTXTREME

Modo de reproducción del juego de batería

Modo de edición del activador del juego de batería

Modo de edición de sonidos del juego de batería

Modo de edición de efectos del juego de batería

Modo de reproducción en cadena

Modo de trabajo de canción

Modo de utilidad

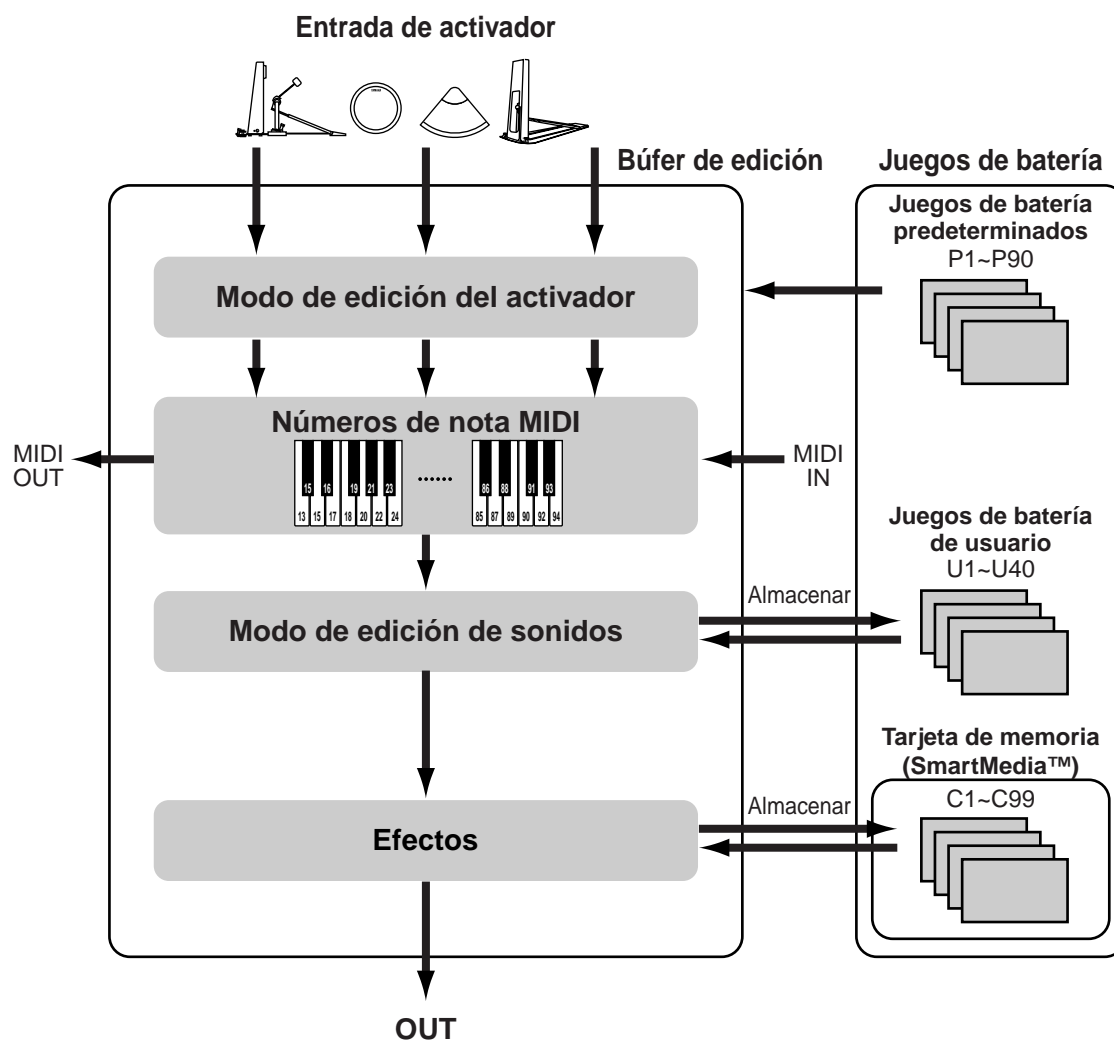
Modo de almacenamiento

APÉNDICE

# Características del DXTREME

## Comprensión del DXTREME

### Estructura global



## Flujo de mensajes de almohadilla

Las señales de activador enviadas desde las almohadillas conectadas a las tomas de entrada 1 a 16 y a las tomas HI-HAT CONTROL y FOOT SW se tratan en función de la configuración del juego de batería que esté cargado actualmente en el búfer de edición.

Cada entrada de activador se asigna a un determinado número de nota MIDI y éste a su vez se asigna a un sonido de batería que se puede tratar en el modo de edición de sonido de batería.

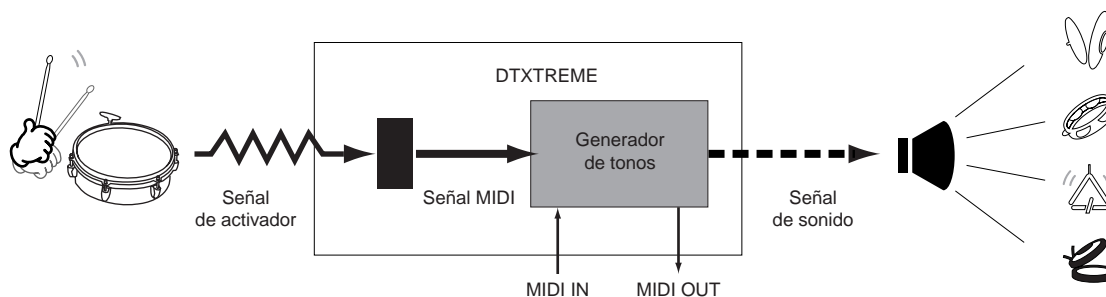
También puede definir parámetros de configuración MIDI para los sonidos del teclado (es decir, sonidos que no son de batería) empleados en la reproducción de canciones, etc.

Además, puede aplicar efectos del sistema para completar los juegos de batería y efectos de inserción a sonidos individuales.

De acuerdo con todas estas configuraciones, el sonido se producirá en la sección generador de tonos y la salida a través de las tomas OUTPUT (salida) y PHONES (auriculares).

## Activadores

Cuando se golpea una almohadilla o una batería con un micrófono o sensor activador conectado, se envía una señal de activador a la sección generador de tonos del DTXTREME y se emite un sonido. Se puede emitir un máximo de seis sonidos por cada señal de activador, lo que significa que se puede interpretar un acorde o varios sonidos diferentes con un simple golpe de almohadilla. Puede incluso activar notas (tonos) o sonidos diferentes cada vez que golpea la misma almohadilla.





## Juegos de batería y el generador de tonos

---

Un juego de batería es un conjunto de sonidos de batería (desde 1.757 sonidos diferentes) asignados a las almohadillas (entradas de activador) que se han afinado, se les han aplicado configuraciones de reverberación, etc. Puede configurar diferentes juegos de batería para distintos géneros musicales. Básicamente un juego de batería consta de secciones independientes para activadores, sonidos, efectos y configuración MIDI que albergan todos los parámetros desde la entrada de activador hasta la emisión del sonido. Al seleccionar un juego de batería, la información correspondiente a todos estos parámetros se copia en el búfer de edición y se utiliza para las interpretaciones (vea la ilustración anterior).

Existen diversos parámetros de edición de sonidos que le permiten adaptar los sonidos a sus gustos, cambiando su tono o la cantidad de reverberación aplicada a los mismos.

Hay 90 tipos de juegos de batería predeterminados (desde P1 hasta P90). También puede almacenar hasta 40 juegos de batería de usuario (desde U1 hasta U40) para contener los juegos de batería configurados y editados. Se pueden guardar 99 juegos adicionales en la tarjeta de memoria (desde C1 hasta C99).

Con la función de cadena puede alinear un serie de juegos de batería y llamarlos en orden durante una interpretación. Esto puede resultar útil al tocar en directo.

Además de los sonidos de batería, el DTXTREME posee 128 sonidos de teclado que se pueden utilizar en las canciones del DTXTREME como melodía o como instrumentos de acompañamiento.

El generador de tonos es polifónico de 64 sonidos y compatible con el conjunto de sonidos GM. Por ello, se puede utilizar para reproducir archivos MIDI que estén disponibles y que sean compatibles con GM, así como archivos MIDI creados mediante un secuenciador externo. Asimismo puede cargar datos de forma de onda desde la tarjeta de memoria y reproducirlos como sonido de batería.

## Efectos

---

Los efectos se pueden utilizar para cambiar un sonido, por ejemplo, ampliándolo o distorsionándolo. Los efectos del sistema se aplican a juegos de batería completos y los efectos de inserción, a sonidos individuales de batería. Existen unidades de reverberación y coro para los efectos del sistema y las unidades de efectos de inserción ofrecen diversos tipos de efectos. También está disponible el localizador, un efecto de tipo tridimensional para auriculares.

## Canciones

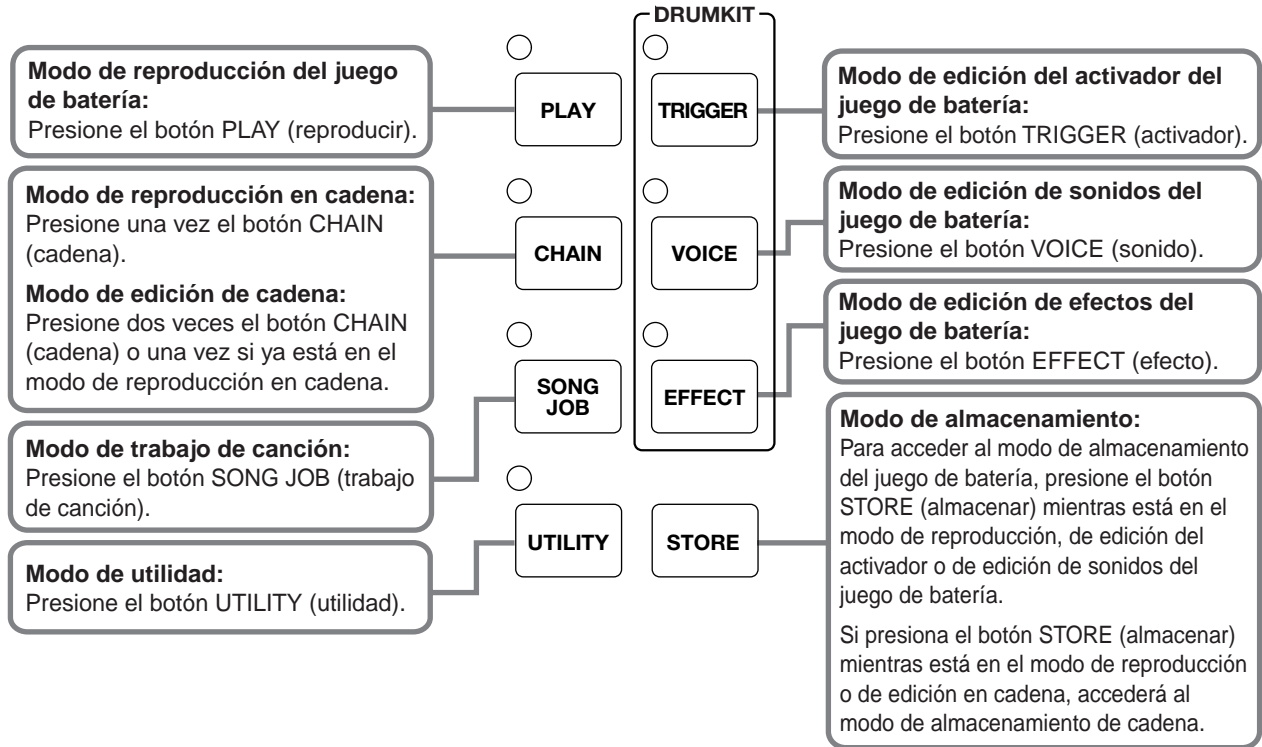
---

Existe una variedad de 164 canciones predeterminadas (P1 - P31, Q1 - Q67 y R1 - R66) que no sólo constan de sonidos de batería, sino también de teclado, bajo y de otros sonidos de acompañamiento. Al reproducir dichas canciones puede silenciar los sonidos de batería e interpretar por sí mismo dicha parte. Se pueden interpretar simultáneamente una canción principal y un máximo de tres canciones de almohadilla. También puede grabar sus propias interpretaciones en canciones de usuario (desde U1 hasta U32). Una canción consta de dos pistas, cada una de las cuales contiene un máximo de 16 canales MIDI de datos y se pueden crear canciones con gran detalle utilizando la grabación por pasos y las funciones del modo de trabajo de canción.

# Conceptos básicos de DTXTREME

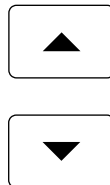
## Cambio de modo

Utilice los botones de modo para cambiar de modo.



## Botones de página ▲ y ▼

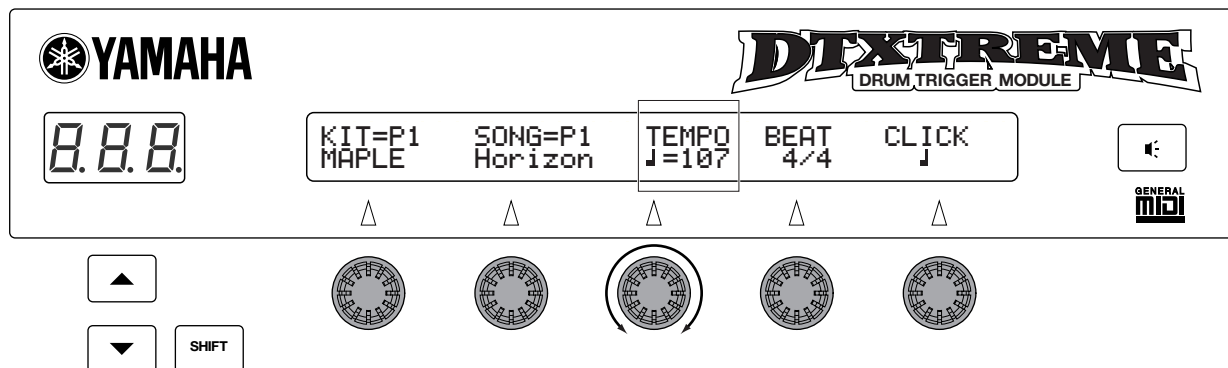
La mayoría de los modos consta de varias páginas. Para cambiar de página, utilice los botones de página ▲ y ▼. El botón de página ▲ le lleva a la siguiente página y el botón de página ▼ le lleva a la página anterior. Puede desplazarse por las páginas en el modo actual manteniendo presionado cualquier botón de página.



**NOTA** Para ir a la primera o a la última página, utilice el botón de página ▲ o ▼ mientras mantiene presionado el botón SHIFT (cambio).

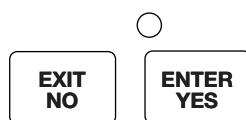
## Botones de control de datos

En la pantalla se muestran hasta cinco parámetros, cada uno de los cuales se puede ajustar directamente utilizando el botón situado bajo el mismo. Por ejemplo, en la siguiente pantalla, el tempo se ajusta girando el botón situado bajo el parámetro TEMPO. Para aumentar el valor asociado de un botón, gírelo en el sentido de las agujas del reloj y para reducirlo, en sentido contrario al de las agujas del reloj. Puede aumentar o reducir considerablemente el valor girando el botón asociado al mismo tiempo que mantiene presionado el botón SHIFT.



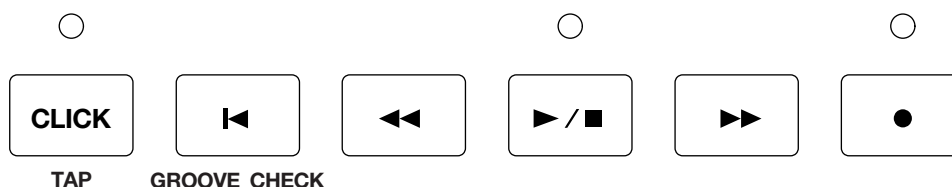
## Botones EXIT/NO (salir/no) y ENTER/YES (acceder/sí)

Presione el botón EXIT/NO cuando desee salir de cualquier modo. Le devolverá al modo de reproducción del juego de batería. Si desea aplicar un valor determinado, presione el botón ENTER/YES. Asimismo puede utilizar estos botones al efectuar o cancelar una operación de almacenamiento.



## Botones de secuenciador

Los botones iniciar/parar y de grabación sirven para controlar la secuencia de las canciones. Utilice el botón CLICK (clic) para encender y apagar el metrónomo. Vea la página 13 para obtener más detalles.



**NOTA** Para obtener detalles acerca del uso del resto de controles del panel frontal, tales como el botón de silenciar y las guías de volumen, consulte la sección básica del Manual del Usuario.

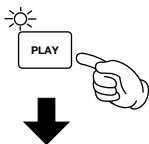


# Modo de reproducción del juego de batería

En este modo puede reproducir los sonidos de batería del DTXTREME a través de almohadillas conectadas (o baterías con fonocaptadores de activador). Puede elegir entre 90 juegos de batería predeterminados, 40 juegos de batería de usuario y hasta 99 juegos de batería guardados en la tarjeta de memoria (SmartMedia™). También tiene la posibilidad de usar estos juegos para tocar con una canción predeterminada o grabar en canciones su propia interpretación.

## Acceso al modo de reproducción del juego de batería

Presione el botón Play (reproducción) para acceder al modo de reproducción del juego de batería. Aparecerá la siguiente pantalla de selección de juego de batería/canción.



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

En el modo de reproducción del juego de batería, el indicador LED mostrará el número del juego de batería actual.

## Páginas del modo de reproducción del juego de batería

El modo de reproducción del juego de batería consta de las dos páginas siguientes.

- **Página de selección de juego de batería/canción:** Sirve para seleccionar juegos de batería o canciones.
- **Página de canciones:** Sirve para configurar la reproducción repetida de canciones y la pista de reproducción.

### Configuraciones

1. Utilice los botones de página ▲ y ▼ para seleccionar la página que desea.

2. Escriba un valor con el botón de control de datos asociado al parámetro que aparece en la pantalla.

### Página de selección de juego de batería/canción

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

#### 1 KIT (juego de batería)

Selecciona un juego de batería. Aparecerá el nombre y el número del juego de batería. P1 - P90 son juegos predeterminados, U1 - U40 son juegos de usuario y C1 - C99 son juegos de batería guardados en la tarjeta de memoria (SmartMedia™).

❑ **Configuraciones:** P1 - P90, U1 - U40, C1 - C99

❗ **NOTA** Sólo se puede seleccionar C1 - C99 si se ha introducido una tarjeta de memoria (SmartMedia™) que contenga juegos de batería.

#### 2 SONG (canción)

Selecciona una canción que desea reproducir con el juego de batería actual (canción principal). Aparecerá el nombre y el número de la canción. P1 - P31 son canciones predeterminadas, Q1 - Q67 son canciones de práctica, U1 - U32 son canciones de usuario y C1 - C32 son canciones guardadas en la tarjeta de memoria (SmartMedia™).

❑ **Configuraciones:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32

❗ **NOTA** Sólo se puede seleccionar C1 - C99 si se ha introducido una tarjeta de memoria (SmartMedia™) que contenga datos de canciones.

❗ **NOTA** El DTXTREME tiene capacidad para reproducir datos de canciones guardados en formato de archivo estándar MIDI 0.

#### 3 TEMPO

Configura el tempo de reproducción de la canción. No se puede ajustar cuando "ext" aparece en pantalla, es decir, cuando el DTXTREME está sincronizado a un reloj externo.

❑ **Configuraciones:** 30 - 300

❗ **NOTA** La sincronización externa se puede configurar en el modo de utilidad (página 78).

#### 4 BEAT (ritmo)

Configura la signatura de compás de la canción.

❑Configuraciones: 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

#### 5 CLICK (clic)

Configura el ritmo del metrónomo.

❑Configuraciones:

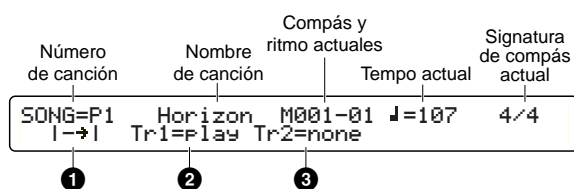
Para la configuración de 4 BEAT como 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 o 15/8:

Negra con puntillo, corchea, semicorchea

Para otras configuraciones de 4 BEAT:

Negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea

### Página de canciones



Éstas son sólo las funciones mostradas.

#### 1 Reproducción repetida

Configura la reproducción repetida de una canción (por la que una canción se reproduce repetidamente de principio a fin).

❑Configuraciones: → (reproducción normal),  
↺ (reproducción repetida)

#### 2 Pista de reproducción 1

Configura si la pista 1 de la canción se reproducirá o si se silenciará. Si la pista está vacía, aparece "none" (ninguna).

❑Configuraciones: play (reproducir), mute (silenciar), none (ninguna)

#### 3 Pista de reproducción 2

Configura si la pista 2 de la canción se reproducirá o si se silenciará. Si la pista está vacía, aparece "none" (ninguna).

❑Configuraciones: play (reproducir), mute (silenciar), none (ninguna)

## Reproducción de canciones

Selecciona entre canciones predeterminadas, canciones de usuario y canciones guardadas en la tarjeta de memoria. Mediante la función de silenciar para reproducir en configuraciones "menos uno", puede añadir su propia interpretación de la parte de la batería a una canción, lo que resulta útil para ensayos de solo o interpretaciones "sincronizadas".

### Acerca de las canciones

#### ● Estructura de las canciones

Una canción consta de dos pistas de secuencia (pistas 1 y 2) y de datos de encabezamiento.

	Datos de encabezamiento	Datos (canales MIDI 1 a 16)
TR1 (Pistas 1)	<p>tempo programa etc.</p>	
TR2 (Pistas 2)		

Los datos de encabezamiento situados al principio de la canción, contienen la información de la canción, es decir, el tempo, la signatura de compás, el cambio de programa y el volumen de cada canal MIDI. Los datos se cargan automáticamente al seleccionar una canción. Cada pista de secuencia puede contener información referente a los canales MIDI 1 a 16, al igual que otros secuenciadores MIDI. Al iniciar la reproducción de la canción, estos datos se transmiten al generador de tonos interno del DTXTREME para reproducir los sonidos.

#### ● Tipos de canción

El DTXTREME tiene dos tipos de canción: Canción principal y canción de almohadilla. La canción principal se reproduce al presionar el botón iniciar/parar, situado en el panel frontal. Todas las canciones de almohadilla se pueden reproducir (activar) al golpear una almohadilla asociada. Tiene la posibilidad de reproducir simultáneamente una canción principal y tres canciones de almohadilla como máximo. Puede seleccionar el tipo de canción en la página de selección de juego de batería/canción (página 11), pero la asignación de una almohadilla a una canción la convierte en canción de almohadilla. La asignación de canciones de almohadilla se configura con el parámetro TrgFunc del modo de edición de juego de batería (página 29).

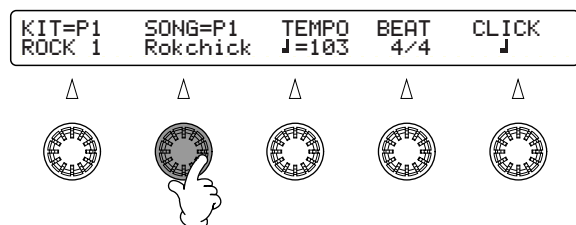
## Reproducción de canciones principales

### Selección de canción

1. Presione el botón PLAY (reproducción) para acceder al modo de reproducción del juego de batería.

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

2. Seleccione la canción que desea reproducir en la página de selección de juego de batería/canción.



Si fuera necesario, también puede configurar el tempo, el ritmo y el clic.

3. Presione el botón de página ▼ para abrir la página de canciones y seleccionar el método y las pistas de reproducción.

SONG=P1	Rokchick	M001-01	J=103	4/4
I→I	Tr1=play	Tr2=none		

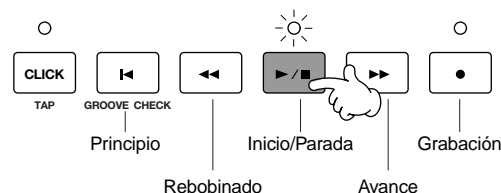
Método de reproducción
Pista 1
Pista 2

**NOTA** Para conocer más detalles sobre la página de selección de juego de batería/canción y la página de canciones, vea la página 11.

## Reproducción de canciones

1. Presione el botón Start/Stop (iniciar/parar) para iniciar la reproducción de canciones.

Durante la reproducción, el LED situado en la parte superior del botón Start/Stop emitirá una luz verde parpadeante en el tempo actual.



**NOTA** El compás y el ritmo actuales se mostrarán en la página de canciones.

2. Presione de nuevo el botón Start/Stop (iniciar/parar) para detener la reproducción de canciones. El LED situado en la parte superior del botón se apagará.

Si presiona el botón Start/Stop una vez más, la reproducción se reanuda desde el punto en que se paró.

### Botones de avance, rebobinado y de principio

Al parar la canción, puede utilizar el botón de avance o rebobinado para seleccionar el compás a partir del cual desea reanudar la reproducción. Cada vez que presione uno de estos botones, el punto de reproducción (cuenta de compases) se moverá un compás. En la página de canciones puede comprobar la cuenta y el ritmo de compases. Asimismo, al detener una canción, puede presionar el botón de principio para mover el punto de reproducción hasta el comienzo de la canción.

Compás				
SONG=P1	SongName	M001-01	J=120	4/4
I→I	Tr1=play	Tr2=none		

## Reproducción de canciones de almohadilla

Para reproducir una canción de almohadilla, golpee la almohadilla asignada a la canción de almohadilla. La reproducción dependerá de la configuración del modo de reproducción correspondiente a la almohadilla. Existen tres modos de reproducción, como se muestra a continuación. Puede configurar el modo con el parámetro TrgFunc del modo de edición del activador de juego de batería (página 29).

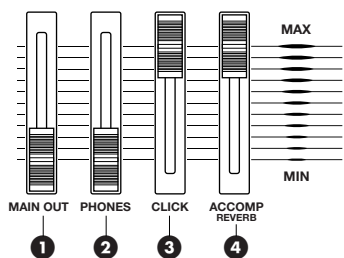
**play (reproducción):** La reproducción comenzará al golpear una almohadilla y se detendrá al golpearla de nuevo. Si la golpea una vez más, la reproducción comenzará desde el principio de la canción.

**chase (compás por compás):** Al golpear una almohadilla sólo se reproducirá un compás. Si golpea de nuevo la almohadilla durante la reproducción, sonará el compás siguiente.

**cutoff (corte):** Resulta útil para controlar varias canciones de almohadilla con un solo golpe. Si se activa otra canción de almohadilla, se detendrá la reproducción de la canción de almohadilla con esta configuración. Para parar simplemente la canción de almohadilla con esta configuración (sin activar otra canción de almohadilla) sólo hay que golpear la almohadilla asociada a la misma.

### Ajuste del volumen

Para controlar el volumen se puede utilizar el conjunto de guías situadas en el panel frontal.

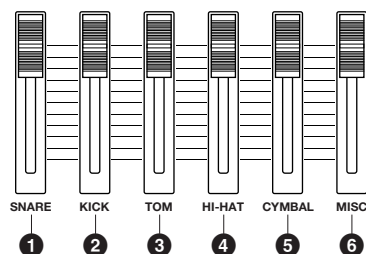


- 1 Guía MAIN OUT (salida principal):**  
Controla el volumen total del DTXTREME (en las tomas OUTPUT L/R).
- 2 Guía PHONES (auriculares):**  
Controla el volumen en la toma de auriculares (PHONES).
- 3 Guía CLICK (clic):**  
Controla el volumen del clic del metrónomo.

- 4 Guía de volumen ACCOMP (acompañamiento):**  
Controla el volumen de las partes de la canción (diferentes al canal 10 MIDI). Al tocar un juego de batería acompañado con la reproducción de canciones, puede utilizar esta guía para controlar el volumen global de las partes de acompañamiento.

### Ajuste del volumen de los sonidos del ritmo individuales

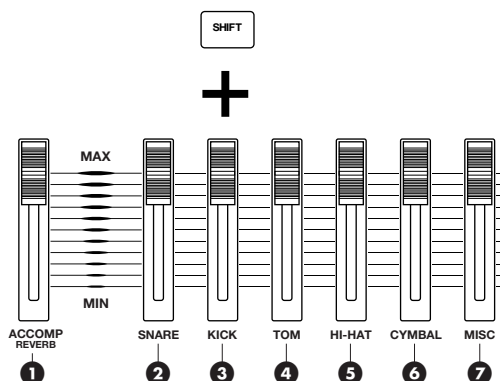
Puede controlar el volumen de los sonidos individuales de batería, tales como la caja, el bombo, los toms, los charles, los platillos, etc. Es una función que resulta muy útil para interpretar en directo y para realizar grabaciones.



- 1 Guía SNARE (caja):**  
Controla el volumen de la caja.
- 2 Guía KICK (bombo):**  
Controla el volumen del bombo.
- 3 Guía TOM:**  
Controla el volumen de los toms.
- 4 Guía HI-HAT (charles):**  
Controla el volumen de los charles.
- 5 Guía CYMBAL:**  
Controla el volumen de los platillos.
- 6 Guía MISC (varios):**  
Controla el volumen global de sonidos del ritmo que sean diferentes a los enumerados más arriba.

## Control de la reverberación

Puede controlar la cantidad de reverberación (efecto del sistema) aplicada a una batería moviendo la guía de volumen asociada y manteniendo presionado al mismo tiempo el botón SHIFT (cambio). Para controlar la reverberación es necesario configurar previamente las guías en la página [UT 4] del modo de utilidad (página 72). Para conocer los detalles acerca de los tipos y configuraciones de reverberación, vea la página 54.



### 1 Botón SHIFT (cambio) + guía ACCOMP/REVERB (acompañamiento/reverberación):

Controla el nivel de vuelta principal del efecto de reverberación. Eleve esta guía al máximo para configurar el nivel de vuelta con el parámetro RevRetrn en la página [Reverb] del modo de edición de efectos del juego de batería (página 54).

### 2 Botón SHIFT (cambio) + guía SNARE (caja):

Controla el nivel de transmisión de reverberación correspondiente a la caja.

### 3 Botón SHIFT (cambio) + guía KICK (bombo):

Controla el nivel de transmisión de reverberación correspondiente al bombo.

### 4 Botón SHIFT (cambio) + guía TOM:

Controla el nivel de transmisión de reverberación correspondiente a los toms.

### 5 Botón SHIFT (cambio) + guía HI-HAT (charles):

Controla el nivel de transmisión de reverberación correspondiente a los charles.

### 6 Botón SHIFT (cambio) + guía CYMBAL (platillos):

Controla el nivel de transmisión de reverberación correspondiente a los platillos.

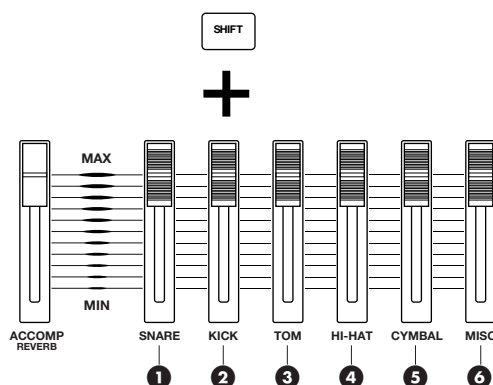
### 7 Botón SHIFT (cambio) + guía MISC (varios):

Controla el nivel de transmisión global de sonidos del ritmo que sean diferentes a los enumerados más arriba.

## Control de las salidas individuales 1 a 6

Puede controlar el nivel de las baterías individuales transmitidas a las salidas individuales 1 a 6 moviendo la guía de volumen asociada y manteniendo presionado al mismo tiempo el botón de SHIFT (cambio). Para controlar los niveles de salida individuales es necesario haber configurado previamente las guías en la página [UT 4] del modo de utilidad (página 72).

La asignación de los sonidos de batería a la salida individual se puede efectuar en la página [VOICE6] del modo de edición de sonidos del juego de batería (página 48).



### 1 Botón SHIFT (cambio) + guía SNARE (caja):

Controla el nivel de salida en la salida individual 1.

### 2 Botón SHIFT (cambio) + guía KICK (bombo):

Controla el nivel de salida en la salida individual 2.

### 3 Botón SHIFT (cambio) + guía TOM:

Controla el nivel de salida en la salida individual 3.

### 4 Botón SHIFT (cambio) + guía HI-HAT (charles):

Controla el nivel de salida en la salida individual 4.

### 5 Botón SHIFT (cambio) + guía CYMBAL (platillos):

Controla el nivel de salida en la salida individual 5.

### 6 Botón SHIFT (cambio) + guía MISC (varios):

Controla el nivel de salida en la salida individual 6.

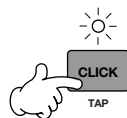
## Acerca del tempo

Todas las canciones predeterminadas tienen asignado de antemano un tempo inicial adecuado. Puede cambiar temporalmente los tempos iniciales de estas canciones (página 11), pero una vez que comience de nuevo la reproducción desde el principio o que seleccione una canción diferente, volverá a aplicarse el tempo básico predeterminado de la canción. No obstante, es posible configurar un tempo diferente desactivando el tempo predeterminado de la canción (página 79).

## Clic (metrónomo)

Tanto si la canción se está reproduciendo como si está parada, puede activar el sonido del clic del metrónomo presionando el botón CLICK.

1. Presione el botón CLICK para iniciar la reproducción del clic en el tempo actual de la canción. El LED situado encima del botón también parpadeará con dicho tempo.



Parpadea en rojo al primer golpe del compás  
Parpadea en verde durante los golpes restantes del compás

2. Presione de nuevo el botón CLICK para detener el clic del metrónomo.

**NOTA** Si presiona el botón CLICK durante la reproducción de canciones, el clic sonará al mismo tiempo que la canción.

### Ajuste del volumen del clic

Puede utilizar la guía CLICK (clic) para ajustar el volumen del clic. Vea la página 14.

### Ajuste del tempo del clic

Tanto si la canción se está reproduciendo como si está parada, puede cambiar el tempo del clic del metrónomo mediante el ajuste del tempo actual. Vea la página 11.

### Configuración del ritmo del clic

Tanto si la canción se está reproduciendo como si está parada, puede cambiar la signatura de compás del clic del metrónomo. Vea la página 12.

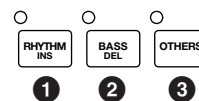
### Configuración de la sincronización del clic

Tanto si la canción se está reproduciendo como si está parada, puede cambiar el ritmo del clic del metrónomo. Vea la página 12.

**NOTA** Puede cambiar las configuraciones correspondientes al sonido y a la salida del clic del metrónomo en la página [UT 13] del modo de utilidad (página 77).

## Silenciar canciones

Puede utilizar los botones de silenciar situados en el panel frontal para encender y apagar la reproducción de las partes de ritmo, bajo y acompañamiento. Por ejemplo, puede silenciar la parte del ritmo y tocar los ritmos por sí mismo con la ayuda de las almohadillas o puede realizar su interpretación siguiendo sólo el sonido de la parte del bajo. Si se ilumina alguno de los LED situados sobre los siguientes botones, significa que está sonando su parte correspondiente. Si no se ilumina, significa que dicha parte está silenciada. Presione cada uno de los botones para activar o desactivar el silencio.

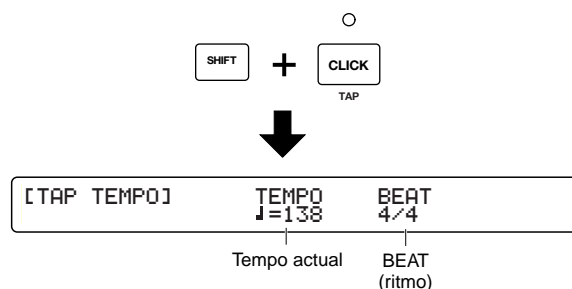


- 1 **Botón RHYTHM (ritmo):** Activa o desactiva el silencio de la parte del ritmo. Más concretamente, el canal 10 de la entrada MIDI y de la pista 1 de la canción está silenciado. La reproducción de la pista 2 no queda afectada.
- 2 **Botón BASS (bajo):** Activa o desactiva el silencio de la parte del bajo. Más concretamente, el canal 3 de la entrada MIDI y de las pistas 1 y 2 de la canción está silenciado.
- 3 **Botón OTHERS (otras):** Activa o desactiva el silencio de las partes diferentes al ritmo y al bajo. Más concretamente, las partes de los canales MIDI 1, 2, 4-9 y 11-16 de las señales MIDI entrantes y las pistas 1 y 2 de la canción están silenciadas.

### Tempo por pulsación

Puede configurar el tempo desde la sincronización en la que golpea las almohadillas (o el botón de sonido).

1. Acceda al modo de tempo por pulsación presionando el botón TAP (CLICK) y manteniendo presionado al mismo tiempo el botón SHIFT (cambio).



En el modo de tempo por pulsación, el LED muestra el tempo actual.



- Utilice el botón de control de datos situado bajo el parámetro BEAT para configurar el ritmo.

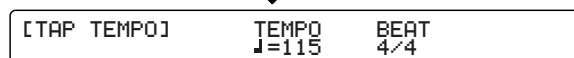
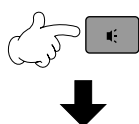
❑ **Configuraciones:** 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

- Golpee una almohadilla (o el botón de sonido) con un tempo constante. Por ejemplo, para configurar el tempo por pulsación para un ritmo de 4/4, debe golpear la almohadilla en los ritmos 1, 2, 3, 4 y el ritmo 1 del siguiente compás.

El tempo se configura automáticamente en función de la sincronización con la que golpee la almohadilla. El indicador LED y el parámetro tempo de la pantalla principal muestran el tempo. El tempo parpadea en la pantalla principal.

Para un ritmo de 3/4, debe golpear la almohadilla en los ritmos 1, 2, 3 y el ritmo 1 del siguiente compás. Si continúa tocando, el tempo se actualizará al comienzo del siguiente compás. En el caso de un ritmo de 4/4, el tempo se calcula cada cuatro golpes.

Si no golpea nada durante determinado intervalo de tiempo, la cuenta del tempo se reinicia.



❑ **Intervalo de tempo reconocido:** 30-300

❑ **NOTA** También puede utilizar el botón de control de datos situado bajo el parámetro TEMPO para configurar el tempo.

- Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) para aplicar el tempo calculado. El indicador de tempo dejará de parpadear y permanecerá encendido.
- Presione el botón EXIT/NO (salir/no) para salir del modo de tempo por pulsación y regresar al modo de reproducción del juego de batería.

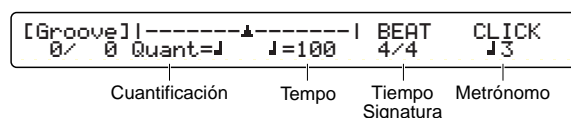
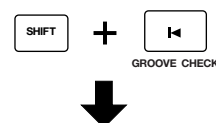
❑ **NOTA** La función de tempo por pulsación no se puede utilizar durante el estado de grabación ni durante el estado de espera de la grabación.

## Comprobación del ritmo

Al tocar almohadillas o baterías con una canción o clic, puede comprobar la distancia a la que se apaga la sincronización. Especifique la duración de la nota; se utiliza como base para medir la precisión de sincronización de su interpretación, con una precisión de 1/96 de negra.

❑ **NOTA** La función de comprobación del ritmo sólo se puede utilizar al interpretar una canción o un clic.

- Acceda al modo de comprobación del ritmo presionando el botón Groove Check y manteniendo presionado al mismo tiempo el botón SHIFT (cambio).



- Configure la cuantificación de notas. La duración de nota especificada aquí se usa como base para la sincronización de la comprobación del ritmo.

❑ **Configuraciones:** Para un ritmo de 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 o 15/8: Negra con puntillo, corchea, semicorchea

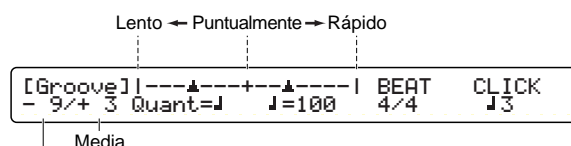
❑ **Para otras configuraciones de BEAT (ritmo):**

negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de semicorchea, semicorchea, tresillo de semicorchea

- Si fuera necesario, también puede configurar el tempo, el ritmo y el clic.

❑ **Configuraciones:** Las mismas que en la página de juego de batería/canción. Vea la página 11.

- Toque las almohadillas o baterías al tiempo que la canción. La diferencia de sincronización correspondiente a cada golpe de la almohadilla o batería se muestra en forma de valor numérico y un gráfico.



Diferencia de sincronización en cada toque

### Diferencia de sincronización

**correspondiente a cada golpe:** La diferencia de precisión de sincronización existente cada vez que golpea una almohadilla o batería se muestra con un número comprendido entre -48 y +48. Resulta útil para medir el ritmo de un instrumento específico, como puede ser la caja o el bombo. Un valor negativo significa que está tocando más despacio que el tempo de la canción, mientras que un valor positivo indica que lo está haciendo más rápido. El cero significa que está tocando sincronizadamente.

**Media:** La diferencia de precisión de sincronización se mide en forma de promedio y se indica con un número comprendido entre -48 y +48. Resulta útil para medir todo el ritmo utilizando un juego de batería o un patrón de batería específico. Un valor negativo significa que está tocando más despacio que el tempo de la canción, mientras que un valor positivo indica que lo está haciendo más rápido. El cero significa que está tocando sincronizadamente.

5. Presione el botón EXIT/NO (salir/no) para salir del modo de comprobación del ritmo y regresar al modo de reproducción del juego de batería.

## Grabación de canciones

Puede grabar como canciones de usuario U1 - U32 interpretaciones de juegos de batería y sintetizadores. Tal como se mencionó anteriormente (página 12), cada canción consta de dos pistas de secuencia. Por ejemplo, puede grabar una interpretación de juego de batería en una pista y, a través de MIDI IN, una interpretación de sintetizador MIDI en la otra pista. Por ello, tiene la posibilidad de grabar de manera independiente las partes de batería y de acompañamiento. Cada pista se puede utilizar para grabar simultáneamente en todos los canales MIDI (de 1 a 16), por lo que puede grabar todo en una sola pista. Alternativamente puede utilizar la función de trabajo de canción para reunir posteriormente todo en una sola pista. Puede grabar sus interpretaciones en tiempo real (reemplazar o grabar encima) o nota por nota (por pasos). En la grabación en tiempo real, también tiene la posibilidad de grabar simultáneamente varios canales de datos MIDI procedentes de un secuenciador o de un ordenador (página 22, Sección básica) a través de los puertos MIDI IN o TO HOST.

### Procedimiento de grabación

#### 1. Antes de grabar (página 19)

1. En la página de juego de batería/canción, seleccione el número de canción de usuario adecuado para la grabación.
2. Para grabar en tiempo real, configure el tempo y la signature de compás.

#### 2. Estado de espera de la grabación (página 19)

Acceso al modo de grabación de canción (estado de espera de la grabación)

1. Elija el modo de grabación entre Replace (reemplazar), OverDub (grabar encima) y Step (por pasos).
2. Elija la pista en la que desea grabar (Pista 1 o 2).

#### 3-A. Grabación en tiempo real (para el modo de reemplazar o grabar encima) (página 20)

1. Número de compases a grabar:  
Configure la duración de la canción (es decir, el número de compases) que desea grabar.
2. Configure la cuantificación:  
Configure la longitud mínima de notas para grabar en tiempo real.
3. Grabación:  
Grabe las interpretaciones de la almohadilla o de su teclado MIDI externo.

#### 3-B. Grabación por pasos (página 21)

1. Configure la cuantificación:  
Configure la longitud mínima de notas para grabar por pasos.
2. Grabación:  
Introduzca los datos paso a paso mientras mira la pantalla principal de LCD.

## 1. Antes de grabar

Antes de acceder al modo de grabación de canción, seleccione la canción de usuario (U1 - U32) en la que desea grabar en la página de juego de batería/canción (página 11). En el caso de grabar en tiempo real, es necesario configurar previamente el tempo y la signatura de compás. Éste se convierte en el tempo básico de la canción, pero debido a que puede cambiar esta configuración después de grabar, debe configurar inicialmente una velocidad con la que pueda interpretar cómodamente.

**NOTA** Si no especifica el número de canción de usuario antes de acceder al estado de espera de la grabación, se seleccionará automáticamente el número de la primera canción vacía.

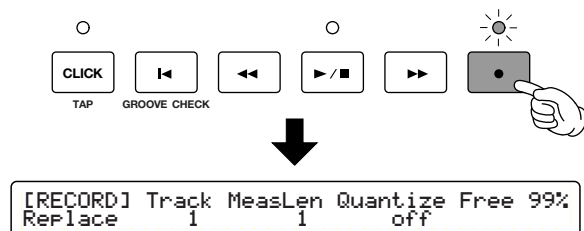
### Acerca de la grabación de sonidos y canales MIDI

Al grabar desde un teclado externo u otro dispositivo externo, compruebe que está conectado correctamente al DTXTREME y que sus canales de transmisión MIDI están asignados a los sonidos del DTXTREME. En el modo de trabajo de canción (página 61) puede elegir entre 128 sonidos de teclado a grabar en las pistas 1 y 2. Para obtener información detallada acerca de cómo seleccionar los sonidos, vea la página 68 (número de cambio de programa).

## 2. Estado de espera de la grabación

Presione el botón de grabación para introducir el modo de grabación de canción en estado de espera de la grabación. El LED situado sobre el botón de grabación se iluminará en rojo.

Si presiona de nuevo el botón de grabación, regresará a la página de juego de batería/canción.



Mientras está en estado de espera de la grabación, seleccione el modo y la pista de grabación.

## 1. Modo de grabación

Seleccione el modo de grabación.

**Replace (reemplazar):** Éste es uno de los modos que sirve para grabar en tiempo real juegos de batería o sintetizadores MIDI conectados. Puede configurar un número específico de compases a grabar o puede utilizar el botón iniciar/parar para comenzar y finalizar la grabación.

**OverDub (grabar encima):** Éste es otro modo que sirve para grabar en tiempo real juegos de batería o sintetizadores MIDI conectados. En el modo OverDub, la grabación se repite cuando alcanza el compás indicado. Los datos recién grabados se añaden a (es decir, se combinan con) cualquier dato anterior.

**Step (por pasos):** Utilizando como guía la pantalla principal LCD, debe introducir los datos paso por paso en la resolución de notas indicada.

☐ **Configuraciones:** Replace (reemplazar), OverDub (grabar encima), Step (por pasos)

## 2. Pista

Seleccione la pista (1 o 2) en la que desea efectuar la grabación.

☐ **Configuraciones:** 1, 2

## 3. Memoria libre restante

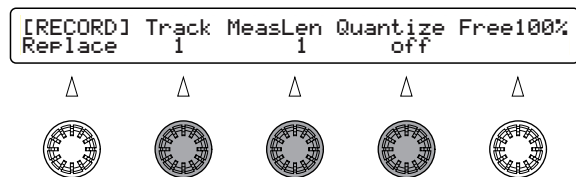
Muestra la cantidad de memoria libre disponible. Le da una idea de la cantidad de datos que puede grabar.

El siguiente procedimiento variará en función del modo de grabación seleccionado. Para los modos Replace (reemplazar) y OverDub (grabar encima), vea el procedimiento descrito en "3-A. Grabación en tiempo real". Para el modo por pasos, vea el procedimiento descrito en "3-B. Grabación por pasos".

## 3-A. Grabación en tiempo real

Le permite grabar en tiempo real su interpretación de juego de batería o de teclado MIDI conectado.

En primer lugar, seleccione la pista de destino en el estado de espera de la grabación, tal como se mencionó anteriormente (página 19) y configure el número de compases y el nivel de cuantificación.



### 1. Configuración del número de compases para la grabación

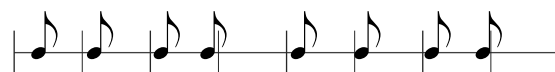
Configure el número de compases que desea grabar. No obstante, si los datos están contenidos en la otra pista, la duración de la canción actual ya se ha determinado en la grabación de dicha pista. Para esta grabación, configure el número de compases que comprende la canción.

**Rango de configuraciones:** 1 - 999

### 2. Configuración de la cuantificación

Configure el nivel de cuantificación para la grabación. El término cuantificación hace referencia a la corrección de las diferencias de sincronización de notas MIDI existentes en su interpretación para coincidir con la resolución de notas indicada. Por ejemplo, si configura el nivel de cuantificación con corcheas, las notas de su interpretación se alinearán exactamente con las corcheas, incluso si existen ligeras variaciones en su sincronización. La duración de nota especificada aquí es el nivel de cuantificación (es decir, la resolución con la que se corregirá su sincronización). En líneas generales debe elegir un nivel de cuantificación que sea la duración más breve de nota de la expresión o del ritmo que esté interpretando. Si el nivel de cuantificación está configurado como "off" (apagado), su interpretación no se corregirá durante la grabación, que se efectuará en resoluciones de 1/96 de negra. Puede corregir la sincronización de su interpretación aplicándole cuantificación después de grabarla.

Datos originales



Cuantificación



**Configuraciones:** off (apagado), negra, tresillo de negra, corcha, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea

**NOTA** Si al grabar encima de datos existentes elige una duración de nota de cuantificación que sea mayor que la utilizada en los datos existentes, éstos se recuantificarán.

## 3. Grabación en tiempo real

### Comienzo de la grabación

**1.** Presione el botón iniciar/parar para iniciar la grabación después de un intervalo de dos compases.

Las interpretaciones se graban en forma de datos MIDI siempre que golpee almohadillas o que toque un teclado MIDI conectado.

**NOTA** Si presiona el botón de grabación en el modo Replace (reemplazar) y la pista seleccionada ya contiene datos, aparecerá el mensaje "Sequence data is not empty" (La secuencia de datos no está vacía). Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) para regresar al modo de espera de la grabación. Pruebe a grabar con una pista vacía.

**NOTA** Durante la cuenta y la grabación, el LED situado encima del botón CLICK (clic) parpadeará.

**NOTA** Si el parámetro SyncMode está configurado como "external" (externo) en el modo de utilidad, la grabación comenzará cuando se reciba un mensaje de inicio del sistema en tiempo real en el puerto MIDI IN o TO HOST.

Número de canción	Nombre de canción	Muestra el número actual de compás/golpe	
SONG=U1	no name	M001-04	100
	Now Recording ...		4/4
		Tempo	Tempo Signatura

**NOTA** Si el modo de grabación está configurado como OverDub (grabar encima) y golpea una almohadilla al mismo tiempo que mantiene presionado el botón BASS/DELETE, todas las apariciones del número de nota MIDI asociado se eliminarán.

## Fin de la grabación

2. Presione de nuevo el botón de iniciar/parar para finalizar la grabación y regresar a la página de juego de batería/canción.

**NOTA** Si apaga la alimentación durante la grabación, puede perder los datos de todas las canciones de usuario.

**NOTA** Puede editar su canción grabada en el modo de trabajo de canción (página 61).

## 3-B. Grabación por pasos

Puede introducir los datos pasos a paso mientras mira la pantalla LCD principal.

En primer lugar, seleccione la misma pista que en el procedimiento del estado de espera de la grabación mencionado anteriormente (página 19) y configure el número de compases y el nivel de cuantificación.

[RECORD] Track Quantize Free 99%  
Step 1

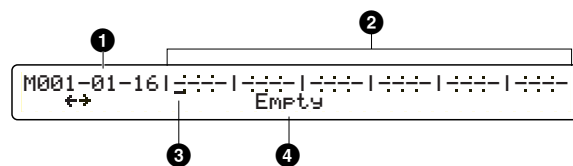
### 1. Configuración de la cuantificación

Configure el nivel de cuantificación para la grabación por pasos. La configuración de la cuantificación es la duración de nota mínima que se puede escribir. Por ejemplo, si establece el nivel de cuantificación a negras, podrá escribir una negra cada vez. Si lo establece a corcheas, podrá escribir una corchea cada vez.

❑ **Configuraciones:** negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea

## 2. Grabación por pasos

1. Presione el botón Start/Stop (iniciar/parar) y verá la pantalla de entrada de datos. Si anteriormente no se ha escrito ningún dato, la siguiente zona de entrada de datos aparecerá vacía.



**NOTA** Si ya existen datos, se representan con la marca ●.

### 1 Compás/ritmo/reloj

Muestra la posición de entrada actual (cursor).

### 2 Zona de datos

Los datos introducidos se representan con la marca ●. Cada compás está separado por medio de una línea vertical. La resolución mostrada también dependerá de la duración de nota configurada como nivel de cuantificación.

### 3 Cursor

Mueva el cursor hasta la posición en la que desea introducir datos. El tamaño del paso con que se puede mover el cursor es el mismo que la duración de nota configurada como nivel de cuantificación.

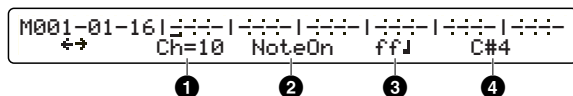
### 4 Empty (vacía)

No existen datos en la posición actual y se puede introducir un nuevo evento.

2. Utilice el botón de control de datos asignado al cursor para cambiar la posición de entrada de datos. Si la posición está "Empty" (vacía), puede introducir un nuevo evento.

**NOTA** Si mueve el cursor a una posición que contiene datos (indicado con la marca ●), en ella se muestra el contenido de los datos. Para cambiar los datos o para insertar un evento diferente, vea la siguiente columna.

3. Presione el botón RHYTHM/INSERT (ritmo/insertar) y aparecerán en la pantalla LCD principal los parámetros disponibles para el evento.



### 1 Ch= (canal MIDI)

Configure el canal MIDI correspondiente al evento que va a introducir.

### 2 Tipo de evento

Configure el tipo de evento. Parpadeará hasta que se introduzca uno de los siguientes tipos.

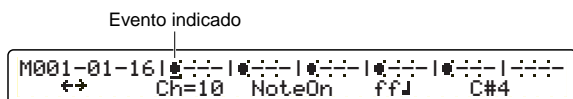
☐ **Eventos:** NoteOn (nota MIDI activada), PC (cambio de programa), CC (cambio de control), Phend (curva de tono), ChAfter (Aftertouch de canal), Tempo (cambio de tempo), PolyKey (presión de tecla polifónica)

### 3 4 Parámetros del evento

Los parámetros disponibles dependen del tipo de evento seleccionado.

**NOTA** El indicador de la signatura de compás sólo es informativo (no se edita aquí).

4. Utilice el botón de control de datos asignado a "Ch= (canal)" y seleccione el canal MIDI correspondiente al evento.
5. Utilice el botón de control de datos asignado al tipo de evento, seleccione el tipo de evento que desea introducir y después, configure los parámetros correspondientes al mismo.
6. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) para introducir el evento seleccionado en la posición actual del cursor. El evento se representa con la marca ●.



7. Utilice el botón de control de datos asignado al cursor y seleccione la siguiente posición de entrada.
8. Repita los pasos 3 a 6 para continuar introduciendo cuantos eventos sean necesarios.

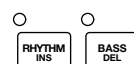
Para finalizar la grabación por pasos, presione de nuevo el botón de iniciar/parar. Regresará a la página de juego de batería/canción.

## Cambiar o borrar eventos

Para cambiar el valor de los parámetros correspondientes a un evento, mueva el cursor a la posición de dicho evento, utilice el botón de control de datos para cada parámetro y cambie su valor. El valor de cada parámetro parpadeará hasta que presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) para aplicarlo.

Para cambiar el tipo de evento, mueva el cursor a la posición del evento que desea cambiar y presione el botón BASS/DELETE (bajo/eliminar). El evento se ha eliminado y la posición aparece ahora como "Empty" (vacía). Después, siga el paso 3 y siguientes para crear un nuevo evento en la posición.

Si desea añadir otro evento en la misma posición que uno ya existente, mueva el cursor hasta la posición adecuada y presione el botón RHYTHM/INSERT (ritmo/insertar). A partir de aquí, el procedimiento es el mismo que para introducir un nuevo evento, tal y como se describe en el paso 4 y siguientes. Por ejemplo, tal vez desee insertar un evento de cambio de control o de tempo en la misma posición que un evento de nota MIDI. Si existen varios eventos en la misma posición, se puede utilizar el botón de control de datos asignado al cursor para mostrar todos ellos alternándolos.



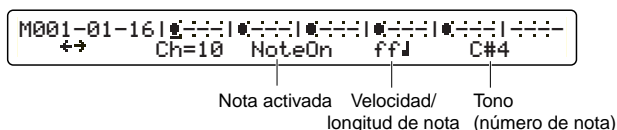


## Acerca de los eventos

Los eventos disponibles y sus parámetros en la grabación por pasos son los siguientes.

### NoteOn (nota MIDI activada)

Esta información básica se genera siempre que interpreta notas en un teclado o que golpea almohadillas de batería. Note On es información referente a la tecla que se ha presionado y al modo en que se ha efectuado dicha presión. Aquí puede escribir información acerca del tono de la nota (número de nota), de la fuerza (velocidad) con que se tocó y de la duración de la presión (duración de la nota).



**Velocidad/duración de nota:** Configure la fuerza y la duración del evento nota activada.

#### Configuraciones:

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

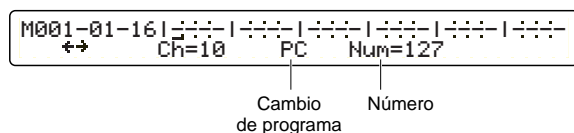
**Duración de nota:** redonda, blanca, negra con puntillo, negra, tresillo de negra, corchea con puntillo, corchea, tresillo de corchea, semicorchea con puntillo, semicorchea, tresillo de semicorchea, fusa

**Tono (número de nota):** Configure el tono del evento nota activada. A través de MIDI, los tonos se proporcionan en forma de números de nota (0 - 127) en semitonos. Si toca el Do central (C3) en un teclado, se transmite el número de nota 60. En el caso de los juegos de batería, los diferentes sonidos se asignan a números de nota individuales.

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

### PC (cambio de programa)

Esta información se usa para seleccionar un programa de sonidos especificando su número, comprendido entre 1 y 128. Es posible realizar un conjunto de varias partes introduciendo un cambio de programa diferente por cada canal MIDI de la canción.



**Num= (número):** Configure el número de programa.

Configuraciones: 1 - 128

### CC (cambio de control)

Esta información controla los efectos y los niveles de volumen y se puede utilizar para aumentar la expresividad de una interpretación. Se pueden utilizar los números de cambio de control 0 a 127 para controlar toda una gran variedad de parámetros. A continuación se numeran algunos de los más utilizados.

#### Ctrl. No. 001 modulación:

Controla la profundidad de efectos tales como el vibrato.

#### Ctrl. No. 007 volumen:

Controla el volumen.

#### Ctrl. No. 010 panorámica:

Mueve el sonido entre la izquierda y la derecha en la imagen estéreo.

#### Ctrl. No. 011 expresión:

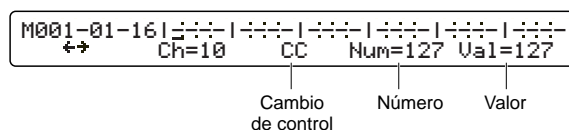
Controla el volumen para dar expresividad. Generalmente se asigna a un controlador de pedal.

#### Ctrl. n° 064 Hold 1:

Sostiene una nota interpretada. El mismo efecto que el pedal de sordina de un piano.

#### Ctrl. No. 091 profundidad de reverberación:

Controla la cantidad de reverberación aplicada a los sonidos procedentes de un generador de tonos MIDI.



**Num= (número):** Configure el número de controlador.

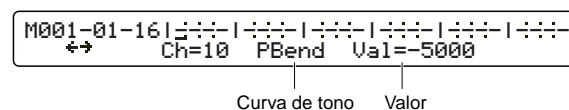
Configuraciones: 0 - 127

**Val= (valor):** Configure el valor del controlador seleccionado.

Configuraciones: 0 - 127

### Pbend (curva de tono)

Esta información es idéntica a la transmitida al mover la rueda de la curva de tono en un sintetizador, etc.

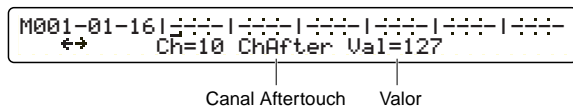


**Val= (valor):** Configure la cantidad de cambio de tono.

Configuraciones: -8192 – 0 (tono normal) - 8192

### **ChAfter (Aftertouch de canal)**

Esta información es idéntica a la transmitida al aplicar presión en una tecla antes de liberarla y se puede configurar para cambiar la calidad tonal de un sonido.

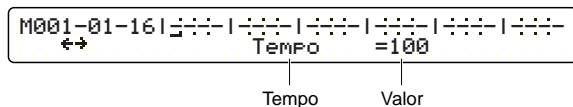


**Val= (valor):** Configure la cantidad de aftertouch de canal.

❑Configuraciones: 0 - 127

### **Tempo (cambio de tempo)**

Esta información se utiliza para cambiar el tempo de una canción. Generalmente el tempo se configura al principio de una canción, pero esta información se puede utilizar durante la reproducción de canciones para cambiar el tempo.

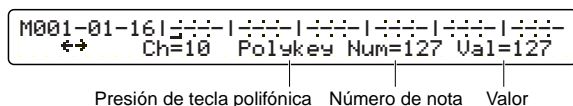


**Val= (valor):** Configure el nuevo tempo.

❑Configuraciones: 30 - 300

### **PolyKey (presión de tecla polifónica)**

Esta información es idéntica a la transmitida al aplicar presión a una tecla antes de liberarla. Sin embargo, a diferencia del Aftertouch de canal, mencionado anteriormente, cada presión de teclas puede transmitir un valor diferente.



**Num= (número de nota):** Configure el número de nota que hace efectiva la presión de tecla polifónica.

❑Configuraciones: 0 - 127

**Val= (valor):** Configure el grado de presión generada por el número de nota (Num=).

❑Configuraciones: 0 - 127

**NOTA** El generador de tonos interno del DTXTREME no reconoce ni responde a los mensajes de presión de tecla polifónica ni del aftertouch de canal.

# Modo de edición del activador del juego de batería

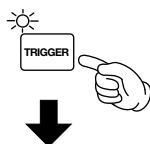
Comenzando por los ajustes de la sensibilidad de las almohadillas de activador o sensores, este modo contiene una gran variedad de parámetros que son necesarios en el proceso de conversión activador-senal MIDI, incluyendo la asignación de los sonidos de batería a las entradas de activador individuales, etc.

Puede crear sus propios juegos de batería o editar los juegos de batería predeterminados o de usuario para crear juegos nuevos. Luego puede guardarlos como juegos de batería de usuario (de U1 a U40).

**NOTA** Si selecciona otro juego de batería sin haber guardado lo que ha editado, lo perderá.

## Acceso al modo de edición del activador del juego de batería

Presione el botón TRIGGER (activador).



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

**NOTA** Seleccione previamente el juego de batería que desea editar en el modo de reproducción del juego de batería. Al acceder al modo de edición del activador de juego de batería, en el indicador LED aparecerá el número del juego de batería seleccionado.

**NOTA** Si el parámetro JumpRecnt de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "on" (encendido), al acceder al modo de edición tendrá la última página de edición en la que estaba trabajando. Si este parámetro está configurado como "off" (apagado), tendrá la primera página de edición. Para obtener información detallada acerca del parámetro JumpRecnt, vea la página 73.

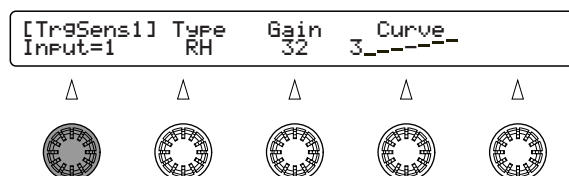
## Páginas de edición y operaciones básicas del modo de edición del activador de juego de batería

Las funciones de activador del DTXTREME se hallan en este modo, que consta de 18 páginas. Estas páginas contienen las configuraciones correspondientes a cada entrada de almohadilla y configuraciones que son comunes a todas ellas.

1. Utilice los botones de página ▲ y ▼ para seleccionar la página que contiene los parámetros que desea configurar.

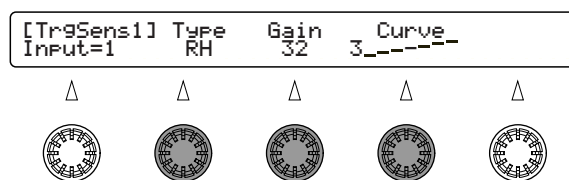


2. En primer lugar, seleccione las entradas 1 - 16. Configure los parámetros de cada entrada. Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.



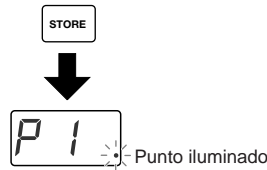
**NOTA** No es necesario efectuar este paso a la hora de configurar parámetros comunes que no son específicos de cada entrada.

3. Utilice el botón de control de datos asociado a cada parámetro para escribir directamente su valor.



**NOTA** Si se giran los botones al mismo tiempo que se mantiene presionado el botón SHIFT (cambio), los valores cambian en incrementos mayores.

4. Repita los pasos 1 a 3 para configurar los parámetros necesarios.
5. Cuando lo haya hecho, presione el botón STORE (almacenar) para guardar el juego de batería. Para obtener información detallada acerca de la operación de almacenamiento, vea la página 83.



**NOTA** Cuando comience a editar en este modo, percibirá un punto iluminado a la derecha del indicador LED que indica que ha efectuado algunas ediciones pero que aún no están guardadas. Tenga en cuenta que si selecciona otro juego de batería sin realizar la operación de almacenamiento, perderá sus ediciones.

## Modo de edición del activador de juego de batería

### Parámetros de entrada (página 26)

- [TrgSens1] Detección de activador 1
- [TrgSens2] Detección de activador 2
- [TrgSens3] Detección de activador 3
- [TrgFunc] Función de activador
- [TrgMIDI1] MIDI de activador 1
- [TrgMIDI2] MIDI de activador 2
- [TrgMIDI3] MIDI de activador 3
- [TrgRim] Aro de activador
- [TrgCopy1] Copia de activador 1
- [TrgCopy2] Copia de activador 2
- [MIDIEG] Generador de envolvente MIDI

### Configuraciones de controlador/interruptor de pedal (página 38)

- [FootCtrl1] Controlador de pedal 1
- [FootCtrl2] Controlador de pedal 2
- [FootSw1] Interruptor de pedal 1
- [FootSw2] Interruptor de pedal 2

### Parámetros comunes (página 40)

- [COMMON1] Común 1
- [COMMON2] Común 2
- [KitName] Nombre de juego

# Funciones de cada página

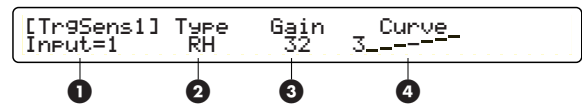
## Parámetros de entrada

Configure los parámetros relacionados con el activador de cada una de las entradas 1 a 16.

### [TrgSens1] Detección de activador 1

Puede configurar el tipo de almohadilla y el aumento de cada entrada de activador.

Seleccionando el tipo correcto de almohadilla puede optimizar el rendimiento. También puede establecer la curva de velocidad que controla la respuesta de la almohadilla a la fuerza con la que se toca.



#### ① Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

Configuraciones: 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.

#### ② Type (tipo)

Seleccione el tipo de almohadilla de cada entrada. La lista siguiente muestra los tipos de almohadilla que se pueden configurar para las almohadillas o los micrófonos de activador conectados.

Configuraciones: Elija entre las siguientes para las entradas 1 a 16.

<b>RH</b>	Cuando RHP80, RHP100 o RHP120(SD) están conectados.
<b>RH kick</b>	Cuando KP120 está conectado.
<b>TP</b>	Cuando TP60, TP80 o TP80S están conectados.
<b>KP</b>	Cuando KP60, KP80 o KP80S están conectados.
<b>PCY</b>	Cuando PCY60, PCY80 o PCY80S están conectados.
<b>BP</b>	Cuando BP80 está conectado.
<b>DT Snare</b>	Al utilizar fonocaptore de activador de la serie DT con caja.
<b>DT HiTom</b>	Al utilizar fonocaptore de activador de la serie DT con tom pequeño.
<b>DT LoTom</b>	Al utilizar fonocaptore de activador de la serie DT con tom grande.
<b>DT kick1</b>	Al utilizar fonocaptore de activador de la serie DT con bombo pequeño.
<b>DT kick2</b>	Al utilizar fonocaptore de activador de la serie DT con bombo grande.

### ③ Gain (aumento)

Configure el aumento por cada entrada después de definir el tipo. Cuando más elevado sea el valor, más sensible será la almohadilla.

❑ **Configuraciones:** 0 - 63

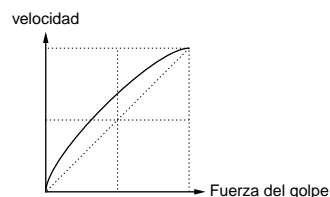
### ④ Curve (curva)

Configure la curva de velocidad de cada entrada. La curva de velocidad determina el cambio en el nivel de salida en función de la fuerza con la que se golpea una almohadilla. Los parámetros de nivel y velocidad de la página [TrgSens2] (página 28) están relacionados con éste.

❑ **Configuraciones:** Elija entre las siguientes para las entradas 1 a 16.

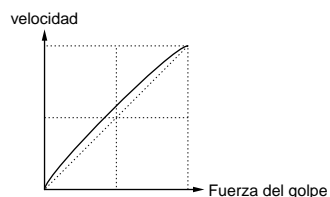
#### Curve (curva) 1 (loud2)

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



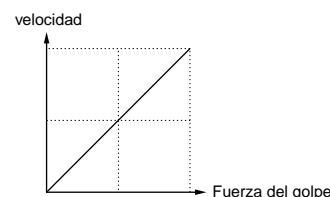
#### Curve (curva) 2 (loud1)

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



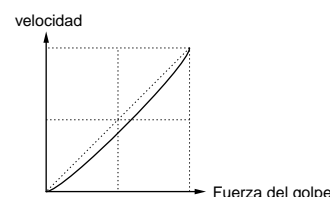
#### Curve (curva) 3 (normal)

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



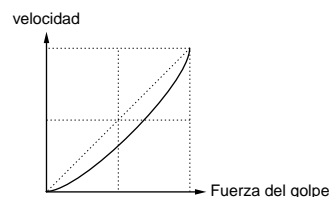
#### Curve (curva) 4 (hard1)

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



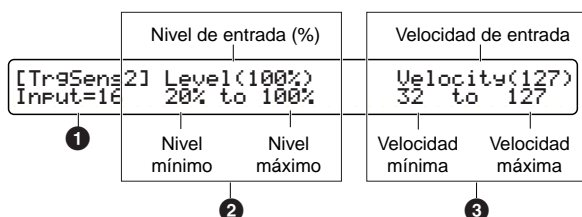
#### Curve (curva) 5 (hard2)

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



## [TrgSens2] Detección de activador 2

Configure el rango de nivel y de velocidad de cada entrada. El rango de nivel define el nivel de entrada mínimo y máximo. El rango de velocidad define el rango de salida de los valores de velocidad según el rango de nivel. Conjuntamente, estas configuraciones definen el volumen del sonido al golpear la almohadilla con determinada fuerza (nivel de entrada).



### ① Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

❑Configuraciones: 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.

### ② Level (nivel)

Configure los niveles de entrada mínimo y máximo de cada entrada. Los valores de velocidad se emiten en función de estas configuraciones. Si la señal de entrada sobrepasa el nivel máximo configurado aquí, se emite la velocidad máxima (configurada en el parámetro Velocity (velocidad), explicado a continuación). Si la señal de entrada es inferior al nivel mínimo, no se emite ningún sonido. Al golpear una almohadilla, el nivel de entrada figura en forma de porcentaje a la derecha del nivel.

❑Configuraciones: Minimum level (nivel mínimo): 0 - 99  
Maximum level (nivel máximo): 1 - 100

**NOTA** Para obtener una explicación de la relación existente entre el nivel de entrada y la velocidad, vea la siguiente columna.

## ③ Velocity (velocidad)

Configure los valores de velocidad mínima y máxima de cada entrada. Estas configuraciones se utilizan junto a las configuraciones del nivel mínimo y máximo para determinar el volumen de la emisión de cada sonido.

Al golpear una almohadilla, el valor de velocidad de salida aparece a la derecha de la velocidad. Si, por ejemplo, configura una velocidad mínima elevada, el sonido será alto incluso si golpea suavemente la almohadilla. Sin embargo, debe tener en cuenta que así se reducirá el rango dinámico y por lo tanto, la expresividad del sonido.

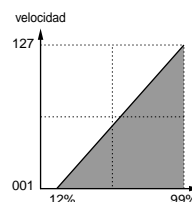
**NOTA** Para obtener una explicación de la relación existente entre el nivel de entrada y la velocidad, vea la siguiente columna.

❑Configuraciones: Minimum velocity (velocidad mínima): 0 - 126  
Maximum velocity (velocidad máxima): 1 - 127

### Relación entre curva de velocidad, nivel de entrada y velocidad

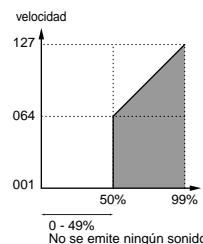
#### Ejemplo 1

En esta ilustración, se emiten valores de velocidad correspondientes a niveles de entrada comprendidos entre el 12% y el 99%. Para un nivel de entrada del 12%, la velocidad es 001. Para un nivel de entrada del 99%, la velocidad es 127.



#### Ejemplo 2

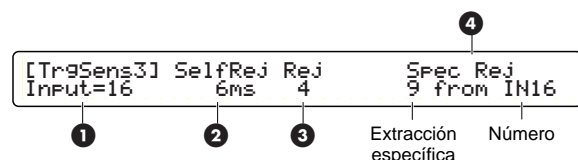
En esta ilustración, se emiten valores de velocidad correspondientes a niveles de entrada comprendidos entre el 50% y el 99%. Para un nivel de entrada del 50%, la velocidad es 064. Para un nivel de entrada del 99%, la velocidad es 127. Con el valor de velocidad "0", para niveles de entrada comprendidos entre el 00% y el 49%, no se produce ningún sonido.





## [TrgSens3] Detección de activador 3

Puede evitar la activación doble de las notas y las interferencias (solapamiento de los sonidos).



### 1 Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

❑ **Configuraciones:** 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.

### 2 SelfRej (autorrechazo)

Configúrelo para evitar la activación doble. Si la misma nota se toca dos veces casi simultáneamente, la segunda vez se silencia automáticamente durante el período de tiempo especificado aquí. Cuanto más elevado sea el valor, más prolongado será el período de silencio.

❑ **Configuraciones:** 6ms (milisegundos), 12ms, 24ms, 37ms, 50ms, 75ms, 100ms, 125ms, 200ms, 500ms, 1.0s (segundos), 1.5s, 2.0s, 2.5s, 3.0s, 3.5s, 4.0s, 4.5s, 5.0s, 5.5s, 6.0s, 6.5s, 7.0s, 7.5s, 8.0s, 8.5s, 9.0s, 9.5s, 10.0s

### 3 Rej (rechazo)

Configúrelo para evitar la activación doble o las interferencias causadas por las almohadillas o baterías conectadas a otras entradas. Cuando se activa una nota casi inmediatamente después de otra y el nivel de entrada es inferior al valor configurado aquí, no se emite ningún sonido.

❑ **Configuraciones:** 0 (sin rechazo) - 9

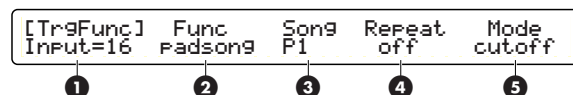
### 4 Spec Rej (rechazo específico)

Configúrelo para evitar las interferencias causadas por la almohadilla o batería conectada a la entrada indicada. Cuando se activa una nota casi inmediatamente después de otra en dicha entrada y el nivel de la misma es inferior al valor configurado aquí, no se emite ningún sonido. Utilice el botón de control de datos situado a la derecha para especificar la entrada.

❑ **Configuraciones:** Input (entrada): 1 - 16  
0 (sin rechazo) - 9

## [TrgFunc] Función de activador

Configure la función de cada entrada de activador. Además de utilizarse como almohadillas de batería normales, éstas se pueden configurar para reproducir canciones y para activar o desactivar el clic al golpearlas.



### 1 Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

❑ **Configuraciones:** 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.

### 2 Func (función)

Configure la función de la almohadilla conectada a cada entrada. Están disponibles las siguientes funciones.

Cuando se selecciona la función "padsong" (función de almohadilla), explicada a continuación, están disponibles los parámetros Song (canción), Repeat (repetición) y Mode (modo).

**normal:** Al golpear una almohadilla, se emite un sonido y se transmite una señal MIDI.

**padsong (canción de almohadilla):** Al golpear una almohadilla, se reproduce una canción. Para ello también puede configurar los parámetros Song (canción), Repeat (repetición) y Mode (modo).

**NOTA** Debido a que con un juego de batería se puede reproducir un máximo de tres canciones de almohadilla, si ya se han seleccionado para entradas diferentes, <---> aparecerá en lugar de Song, Repeat y Mode.

**click (clic):** Al golpear una almohadilla, el clic se activa o desactiva.

**inc (incremento):** Al golpear una almohadilla en el modo de juego de batería, el número de éste aumentará una unidad. En el modo en cadena, el paso aumenta una unidad.

**dec (descenso):** Al golpear una almohadilla en el modo de juego de batería, el número de éste descenderá una unidad. En el modo en cadena, el paso descende una unidad.

**bypass (omisión):** Con esta función se activan o desactivan las entradas al resto de las almohadillas. Puede utilizar una almohadilla para efectuar la misma operación que el parámetro TrgByps de la página [UT 6] del modo de utilidad (página 73).

**strt/stp (iniciar/parar):** Al golpear una almohadilla, se inicia o se para la reproducción de la canción principal.

**MIDI EG:** Al golpear una almohadilla, se emite MIDI EG desde MIDI OUT. Selecciónelo cuando desee transmitir valores de MIDI EG en forma de mensajes de cambio de control.

❑ **Configuraciones:** normal, padsong (canción de almohadilla), click (clic), inc (incremento), dec (descenso), bypass (omisión), strt/stp (iniciar/parar), MIDI EG

### ③ Song (canción)

Configure la canción de almohadilla a reproducir. Este parámetro sólo está disponible si se ha seleccionado "padsong" (canción de almohadilla) en el parámetro Func (función). Puede seleccionar cualquier canción predeterminada o de usuario, pero no canciones contenidas en la tarjeta de memoria.

❑ **Configuraciones:** P1 - P31 (canciones de demostración), Q1 - Q67 (canciones de práctica), R1 - R66 (canciones de almohadilla), U1 - U32 (canciones de usuario)

### ④ Repeat (repetición)

Active o desactive la reproducción repetida de la canción de almohadilla. Este parámetro sólo está disponible si se ha seleccionado "padsong" (canción de almohadilla) en el parámetro Func (función).

❑ **Configuraciones:** on (reproducción repetida activada), off (reproducción repetida desactivada)

### ⑤ Mode (modo)

Configure el modo de reproducción de canciones. Este parámetro sólo está disponible si se ha seleccionado "padsong" (canción de almohadilla) en el parámetro Func (función). Están disponibles los siguientes modos.

**play (reproducción):** Al golpear una almohadilla, se iniciará la reproducción de canciones. Al golpearla de nuevo, la reproducción se detendrá. Si golpea la almohadilla una vez más, la reproducción de canciones comenzará desde el principio.

**chase (compás por compás):** Al golpear una almohadilla, sólo se reproducirá un compás de la canción. Si golpea de nuevo la almohadilla mientras el compás aún está sonando, se reproducirá el compás siguiente.

**cutoff (corte):** Si se utiliza una única almohadilla, equivale a "play" (reproducción). Si inicia una canción de almohadilla diferente durante la reproducción, la canción actual se detendrá.

❑ **Configuraciones:** play (reproducción), chase (compás por compás), cutoff (corte)

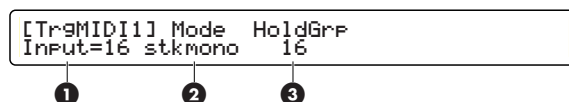
**NOTA** Una canción de almohadilla sólo puede reproducir los canales MIDI 7, 8, 9 y 10 de una canción. Además, para evitar conflictos con los canales MIDI de la canción principal, el resto de los canales MIDI se reasignan automáticamente a otros canales, tal como se explica a continuación.

Los números de canal de la primera canción de almohadilla de un juego de batería serán los números de canal originales menos cuatro. Por ejemplo, si los números de canal originales son 7, 8, 9 y 10, los números de canal reasignados serán 3, 4, 5 y 6. Los números de canal de la segunda canción de almohadilla serán los números de canal originales más cuatro. Por ejemplo, si los números de canal originales son 7, 8, 9 y 10, los números de canal reasignados serán 11, 12, 13 y 14. En la tercera canción de almohadilla de un juego de batería, los canales originales 7 y 8 se reasignarán a los canales 15 y 16, y los canales originales 9 y 10 se reasignarán a los canales 1 y 2.

**NOTA** Para obtener información detallada acerca de la reproducción de canciones de almohadilla, vea la página 29.

## [TrgMIDI1] MIDI de activador 1

Configure los parámetros MIDI Key On (tecla MIDI activada) correspondientes a cada entrada de activador.



### ① Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

❑ **Configuraciones:** 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.

## ② Mode (modo)

Configure el modo Key On (tecla activada) de cada entrada. El modo Key On determina la forma de tocar múltiples notas. Los cinco modos de Key On incluyen modos para tocar simultáneamente todas las notas y para tocarlas en orden. Puede resultar útil, por ejemplo, para colocar en capas varios sonidos o para crear partes de teclado.

**stack (pila):** Los números de la primera a la sexta nota se reproducen simultáneamente.

**alter (alteración):** Al golpear una almohadilla, los números de la primera a la novena nota se tocan en orden.

**stkmono:** Los números de la primera a la sexta nota se reproducen simultáneamente y las notas anteriores se silencian.

**altmono:** Al golpear una almohadilla, los números de la primera a la novena nota se tocan en orden y las notas anteriores se silencian.

**hold (sostenido):** Al golpear una almohadilla, los números de la primera a la sexta nota se reproducen simultáneamente. Al golpearla de nuevo, dichas notas se silencian.

**NOTA** Si golpea una almohadilla y mantiene presionado al mismo tiempo un interruptor de aro (como el TP80S o el PCY80S), los números de notas MIDI silenciados suenan y en su lugar se silencian los números de la primera a la novena nota. Por ello, "stack" (pila) tendrá el mismo efecto que "alter" (alteración) y "stkmono" tendrá el mismo efecto que "altmono."

**NOTA** La configuración de "stkmono" o "altmono" es especialmente útil al grabar una interpretación propia en un secuenciador externo, puesto que estas configuraciones pueden evitar una pila innecesaria de notas interpretadas para ahorrar memoria.

❑ **Configuraciones:** stack (pila), alter (alteración), stkmono, altmono, hold (sostenido)

## ③ Hold Grp (Grupo de sostenido)

Configure el grupo de sostenido correspondiente a varias entradas de activador que tengan asignado "hold"(sostenido) en el parámetro Mode (modo de tecla activada). La configuración de Hold Group sólo permite a una almohadilla interpretar notas en un momento determinado. Si define el mismo número de grupo a varias entradas de activador, al golpear una almohadilla desde dicho grupo, las notas activadas por otras almohadillas del mismo grupo se silenciarán. Resulta útil para evitar una pila innecesaria de notas.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), 1 - 32

## [TrgMIDI2] MIDI de activador 2

Configure los números de nota MIDI correspondientes a cada entrada de activador, el tiempo de entrada, el canal MIDI, etc. Se puede asignar un máximo de 11 números de nota MIDI a cada entrada. Cuando en la entrada se recibe una señal de activador, los números de nota MIDI asignados a dicha entrada se transmiten a la sección del generador de tonos interno y suenan los respectivos sonidos.

Desde una almohadilla se puede interpretar un máximo de 9 sonidos de batería. Conjuntamente con las configuraciones del modo de tecla activada, puede interpretar varios sonidos simultáneamente o en orden secuencial. También puede asignar números de nota para silenciar o golpe de aro al utilizar una almohadilla con un interruptor de aro. Además, los números de nota MIDI también se transmiten a través de MIDI OUT, por lo que puede utilizar las almohadillas para controlar generadores de tonos y secuenciadores MIDI externos. Los sonidos correspondientes a cada número de nota se asignan en el modo de edición de sonidos del juego de batería (página 42). Para obtener información detallada acerca de los números de nota MIDI, vea también la página 44.

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

## ① Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

❑ **Configuraciones:** 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 75.

## ② Note (nota)

Seleccione entre 9 números (del primero al noveno), silenciar o aro. Los números de nota MIDI (Note#) se asignan a los números o parámetros seleccionados aquí.

**NOTA** Seleccione "mute" (silenciar) para asignar un número de nota al sonido que se emite al golpear una almohadilla presionando al mismo tiempo el interruptor de aro. Cuando golpee una almohadilla con el interruptor de aro pulsado, el resto de los sonidos (hasta 9) se silenciará.

**NOTA** Seleccione "rim" (aro) para asignar un número de nota al sonido que se emite al golpear el aro de una almohadilla.

**NOTA** Si se selecciona la entrada de activador "1" (Input=1) y el tipo de almohadilla (Type) correspondiente a la misma está asignado a "RH" (página 26), aparece "edge" (borde) en lugar de "mute" (silenciar). El "borde" se facilita para la detección de posición de la almohadilla RHP120SD.

**NOTA** Si se selecciona la entrada de activador "8" (Input=8), en lugar de las notas primera a novena, están disponibles las cinco notas de charles, open (abierto), clse (cerrado), fcls (de abierto a cerrado), spls (de cerrado a abierto), rim (aro), debido a que esta entrada corresponde al control de charles (HH Ctrl).

**open (abierto):** Cuando se golpea una almohadilla mientras el pedal del charles está abierto.

**clse (cerrado):** Cuando se golpea una almohadilla mientras el pedal del charles está cerrado.

**fcls (de abierto a cerrado):** Al cambiar la posición del pedal del charles de abierto a cerrado.

**spls (de cerrado a abierto):** Al cambiar la posición del pedal del charles de cerrado a abierto.

**rim (aro):** Cuando se golpea el aro de la almohadilla.

**NOTA** La asignación de sonidos de batería a los números de nota MIDI se configura en el modo de edición de sonidos del juego de batería (página 44).

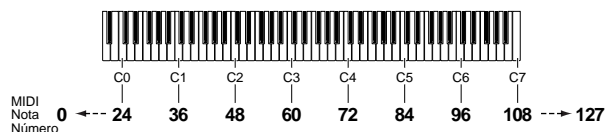
**Configuraciones:** Note (nota): 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th (1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª, 8ª, 9ª), mute o edge (silencio o borde), rim o open (aro o abierto), clse (cerrado), fcls (de abierto a cerrado), spls (de cerrado a abierto), rim (aro)

## ③ Note# (número de nota MIDI)

Asigne números de nota MIDI a los 9 números (del primero al noveno), silenciar y aro para la entrada que está seleccionada. Debido a que el número de nota se muestra con su nombre de nota (clave y octava), ambos cambiarán en consonancia cuando gire el botón de control de datos asociado para seleccionar el número de nota. Si aparece el signo \* a la izquierda del número de nota, significa que dicho número se ha asignado en otro lugar. No se pueden asignar números de nota inferiores a 13C#-1 o superiores 94A#5. Estos números de nota aparecerán entre paréntesis.

**Configuraciones:** off (apagado), (1C#-2 - 12C-1), 13C#-1 - 94A#5, (95B5 - 127G8), skip (saltar) (cuando el modo de tecla activada está configurado como "alter" (alteración))

**NOTA** Los números de nota MIDI sirven para especificar el tono de un sonido. La C central, por ejemplo, equivale al número de nota 60. Yamaha especifica las notas por su clave y octava, como C3 para la C central. Por lo tanto, la C superior es C4 y el número de nota es 72. Así resulta más fácil tocar notas en un generador de tonos externo.



**NOTA** Si el parámetro Mode (modo de tecla activada) está configurado como "alter" (alteración) en la página [TrgMIDI1] y se configura como "off" (apagado) cualquier nota numerada (Note#), la programación de notas finalizará en ese punto. Si, por ejemplo, configura como "off" (apagado) el cuarto número de nota, puede interpretar en orden las notas primera a tercera con los tres primeros golpes de una almohadilla, tocar de nuevo la primera nota con el siguiente golpe y así sucesivamente.

**NOTA** Con el parámetro Mode (modo de tecla activada) configurado como "alter" (alteración) en la página [TrgMIDI1], puede configurar como "skip" (saltar) cualquier nota numerada (Note#). Puede utilizar "skip" como un descanso que no emite sonido alguno al golpear una almohadilla. Por ejemplo, si configura como "skip" (saltar) todos los números de nota segunda, puede interpretarlos en 4 golpes tocando 8 veces una almohadilla.

## Asignación de números de nota mediante un teclado MIDI externo

Puede asignar un nota o varias, como puede ser un acorde, utilizando un teclado MIDI externo conectado a MIDI IN en el DTXTREME. De esta forma evita tener que programar una por una cada nota. Seleccione "1st" (primera) en el parámetro Note (nota) de la página [TrgMIDI2] del DTXTREME y a continuación, interprete el acorde que desea en el teclado MIDI. El acorde se programa y divide automáticamente en notas numeradas independientes siguiendo el orden en el que se interpretan.

- Si el parámetro Mode (modo) de la página [TrgMIDI1] se ha configurado como "stack" (pila), se puede configurar un máximo de 6 números de nota MIDI (del primero al sexto)
- Si el parámetro Mode (modo) de la página [TrgMIDI1] se ha configurado como "alter" (alteración), se puede configurar un máximo de 9 números de nota MIDI (del primero al noveno)

Si el parámetro Note (nota) de la página [TrgMIDI2] se ha configurado con un valor diferente a "1st" (primera), sólo se asignará a dicho número la primera nota (de un acorde) que interprete.

## 4 GateTime (tiempo de entrada)

Configure el tiempo de entrada correspondiente a cada número de nota de cada entrada de activador.

**NOTA** Para configurar todos los números de nota con el mismo tiempo de entrada, configure el correspondiente al primer número de nota. A continuación, configure el resto como "1st" (primero).

**Configuraciones:** Gate time (tiempo de entrada): off (apagado), 0.0 - 9.9s (en incrementos de 0,1 segundos), =1st (al asignar a otras notas el mismo valor que a la primera)

## 5 Channel (canal MIDI)

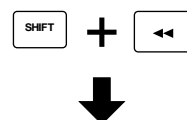
Seleccione el canal de transmisión MIDI para los números de nota asignados a las notas primera a novena, silenciar o aro de cada entrada de activador.

**NOTA** Para configurar todos los números de nota con el mismo número de canal, configure el número de canal correspondiente al número de la primera nota. A continuación, configure el resto como "1st" (primero).

**Configuraciones:** canal MIDI: 1 - 16, =1st (al asignar a otros números de nota el mismo canal que al primero)

### Configuración de números de nota basados en el nombre de acorde

Si presiona el botón de rebobinado y mantiene presionado al mismo tiempo el botón SHIFT (cambio) en la página [TrgMIDI2], se abre la pantalla [Chord]. Dicha página contiene configuraciones que se utilizan al reproducir un acorde mediante una almohadilla. Elija entre 25 tipos de acordes y automáticamente se asignará un máximo de 5 números de nota MIDI a la entrada de activador actual. Especifique cada acorde por su raíz y tipo.



[Chord] ChordName  
C Maj7

Raíz: La raíz del acorde Tipo: El tipo de acorde.

**Configuraciones:** Elija entre las siguientes para las entradas de activador 1 a 16.

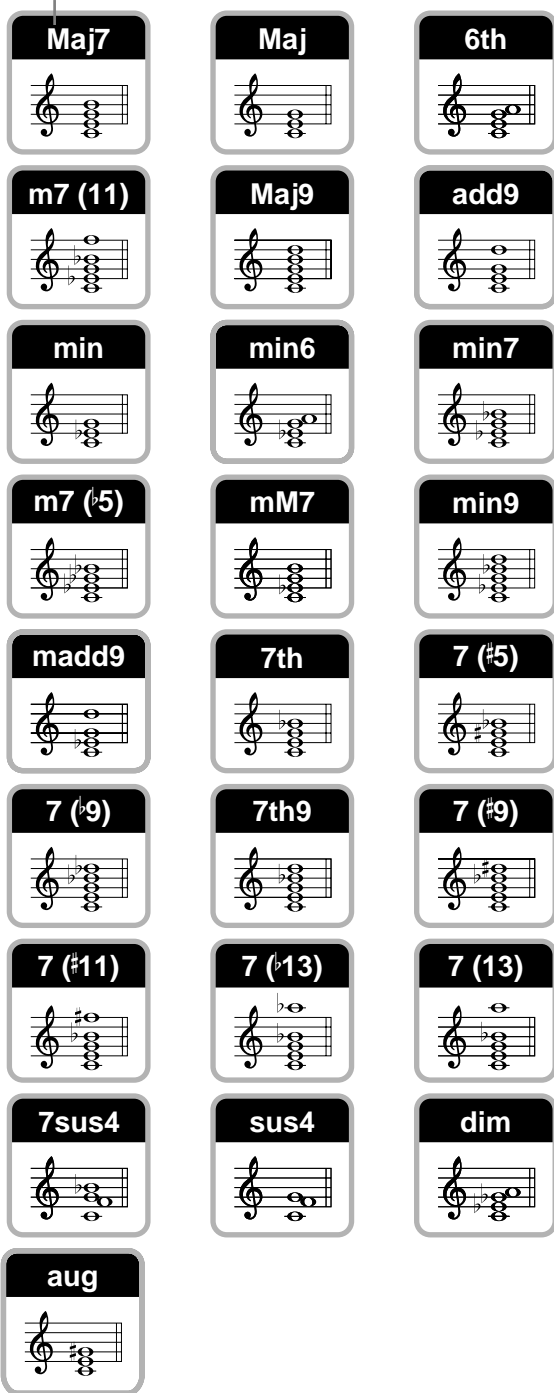
**Raíz:** C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

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



## Lista de tipos de acorde

Pantalla



## Procedimiento

1. En la página [TrgMIDI2]], seleccione la entrada de activador correspondiente al acorde que desea configurar.
2. Presione el botón de rebobinado manteniendo presionado el botón SHIFT (cambio) para cambiar a la página [Chord].
3. Utilice el botón de control de datos correspondiente para seleccionar la raíz del acorde.
4. Utilice el botón de control de datos correspondiente para seleccionar el tipo de acorde.
5. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).
6. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se asignarán números de nota MIDI al acorde. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), no se asignará nada al acorde y regresará a la página [TrgMIDI2].

## [TrgMIDI3] MIDI de activador 3

Configure la curva de crossfade de cada entrada de activador.

[TrgMIDI3]	Note	VelXFade
Input=16	1st	1
1	2	3

**NOTA** Está disponible si el parámetro Mode (modo) de la página [TrgMIDI1] se ha configurado como "stack" (pila) o "hold" (sostenido).

### 1 Input (entrada)=

Selecione la entrada de activador.

**Configuraciones:** 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 73.



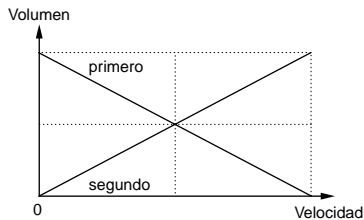
## ② Note (nota)

Seleccione entre 6 números (del primero al sexto), silenciar o aro. Los crossfade de velocidad se asignan a los números o parámetros seleccionados aquí.

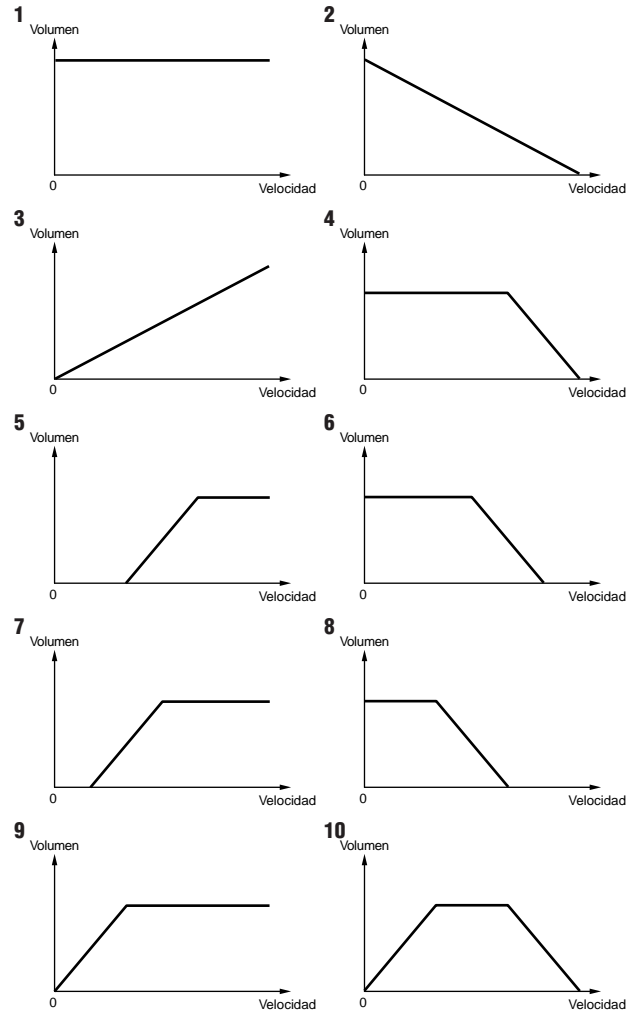
❑ **Configuraciones:** 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th (1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª, 8ª, 9ª), mute o edge (silencio o borde), rim o open (aro o abierto), clse (cerrado), fcls (de abierto a cerrado), spls (de cerrado a abierto), rim (aro)

## ③ VelXFade (crossfade de velocidad)

Asigne curvas de crossfade de velocidad, como máximo, a las 6 notas (de la primera a la sexta). Puede elegir entre diversas curvas que definen el volumen para la velocidad y luego asignarlas a varias notas. Por ejemplo, puede asignar la curva 2 a la primera nota y la curva 3 a la segunda. Puede controlar el balance del volumen entre estas dos notas golpeando la almohadilla asociada con más o menos fuerza. Tal como se muestra en la siguiente ilustración, la primera nota sonará más alta si toca más suave (generará un valor de velocidad bajo) y la segunda nota sonará más alta si toca más fuerte (generará un valor de velocidad elevado).



Están disponibles las siguientes curvas.



❑ **Configuraciones:** Crossfade de velocidad: 1 - 10

❗ **NOTA** Sólo está disponible si se han asignado varios números de nota MIDI en el parámetro Note# de la página [TrgMIDI2].

## [TrgRim] Aro de activador

Configure los parámetros del modo Rim Key On (tecla de aro activada) y de Rim Velocity (velocidad de aro) correspondientes a cada entrada.

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

### 1 Input (entrada)=

Seleccione la entrada de activador.

❑ **Configuraciones:** 1 - 16

**NOTA** Si el parámetro Learn (aprender) de la página [UT 5] del modo de utilidad se ha configurado como "always" (siempre), puede seleccionar la entrada de activador golpeando la almohadilla correspondiente. Para obtener información detallada acerca del parámetro Learn, vea la página 93.

### 2 RimKeyOn (modo de tecla de aro activada)

Configure el modo de tecla de aro activada, que define la manera de emitir cada sonido al golpear el aro de una almohadilla. Utilice el modo "single" (sencillo) para golpes de aro o sonidos similares, el modo "hold" (sostenido) para sostener sonidos y el modo "withpad" (con almohadilla) para interpretar simultáneamente sonidos del tipo de golpe de aro y sonidos de almohadilla.

**single (sencillo):** Reproducción normal del sonido configurado en golpe de aro.

**hold (sostenido):** El sonido configurado en golpe de aro se reproduce de manera sostenida al golpear el aro de una almohadilla. Al golpearla de nuevo, la reproducción sostenida se detiene.

**withpad (con almohadilla):** Al golpear una almohadilla, el sonido configurado en golpe de aro se reproduce simultáneamente con el sonido de la almohadilla.

❑ **Configuraciones:** single (sencillo), hold (sostenido), withpad (con almohadilla)

### 3 RimVel (velocidad de aro)

Configure la velocidad correspondiente al golpe del aro de una almohadilla. Como se explica a continuación, la salida de velocidad puede ser fija o variable en función de la fuerza con la que se golpee la almohadilla.

**mute hi (silenciar altos):** Al golpear el aro de una almohadilla, la velocidad de salida depende de la curva de velocidad configurada en [TrgSens1], así como del rango de nivel y de velocidad de [TrgSens2]. Debido a que con este valor, la sensibilidad para silenciar está configurada con un nivel superior, puede silenciar un sonido sostenido con un nivel bajo de entrada de activador en el aro. Es adecuado para almohadillas de platillos.

**mute lo (silenciar bajos):** Igual que "mute hi" (silenciar altos), con la diferencia de que la sensibilidad para silenciar está configurada con un nivel inferior. Por lo tanto, si desea utilizar solamente la función de silenciar, use el valor "mute hi". Si desea golpear el aro sin desactivar el silenciamiento, utilice el valor "mute lo".

**variable:** La velocidad de salida depende de la fuerza con la que golpee la almohadilla, así como también de la curva de velocidad de [TrgSens1] y del rango de nivel y de velocidad de [TrgSens2].

**fix1 - fix127:** Independientemente del grado de fuerza con el que golpee la almohadilla, la velocidad emitida tiene siempre un nivel fijo. Sin embargo, no podrá utilizar el silenciamiento. Asimismo, estos valores permiten efectuar una activación más sensible que "mute hi" (silenciar altos) y "mute lo" (silenciar bajos).

❑ **Configuraciones:** Velocidad de aro: mute hi (silenciar altos), mute lo (silenciar bajos), variable, fix1 - fix127

### 4 Hold Grp (Grupo de sostenido)

Configure el grupo de sostenido para varias entradas de activador que tengan asignado "hold" (sostenido) en el parámetro RimKeyOn. La configuración de Hold Group sólo permite a una almohadilla interpretar notas en un momento determinado. Si define el mismo número de grupo a varias entradas de activador, al golpear una almohadilla desde dicho grupo, las notas activadas por otras almohadillas del mismo grupo se silenciarán. Resulta útil para evitar una pila innecesaria de notas.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), 1 - 32

## [TrgCopy1] Copia de activador 1

Copie las configuraciones correspondientes a una de las entradas de activador del juego de batería actual en las pertenecientes a otro juego de batería especificado. Resulta útil para configurar una entrada de activador con configuraciones similares.

[TrgCopy1]Input	Kit	Input
from 16	to current	16
1	2	3

### 1 (desde) Input (entrada)

Seleccione la entrada de origen a copiar.

❑Configuraciones: 1 - 16

### 2 (hasta) Kit (juego)

Seleccione el juego de batería de destino en el que se va a efectuar la copia. Seleccione "current" (actual) cuando vaya a copiar en el juego de batería actual.

❑Configuraciones: current (actual), U1 - U40

### 3 (hasta) Note (nota)

Seleccione la entrada de destino en la que va a copiar.

❑Configuraciones: 1 - 16

### Procedimiento

1. Especifique la entrada de origen a copiar y el juego de batería y la entrada de destino.
2. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).
3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se copiarán las configuraciones. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), las configuraciones no se copiarán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## [TrgCopy2] Copia de activador 2

Copie las configuraciones relacionadas con el activador del juego de batería actual en otro juego especificado. Resulta útil a la hora de crear un juego de batería con configuraciones similares.

[TrgCopy2]Copy Current Trigger to Kit
U1
1

### 1 (hasta) Kit (juego)

Seleccione el número del juego de batería de destino en el que se va a efectuar la copia.

❑Configuraciones: U1 - U40

### Procedimiento

1. Especifique el juego de batería de destino en el que se va a efectuar la copia.
2. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).
3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se copiarán las configuraciones. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), las configuraciones no se copiarán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

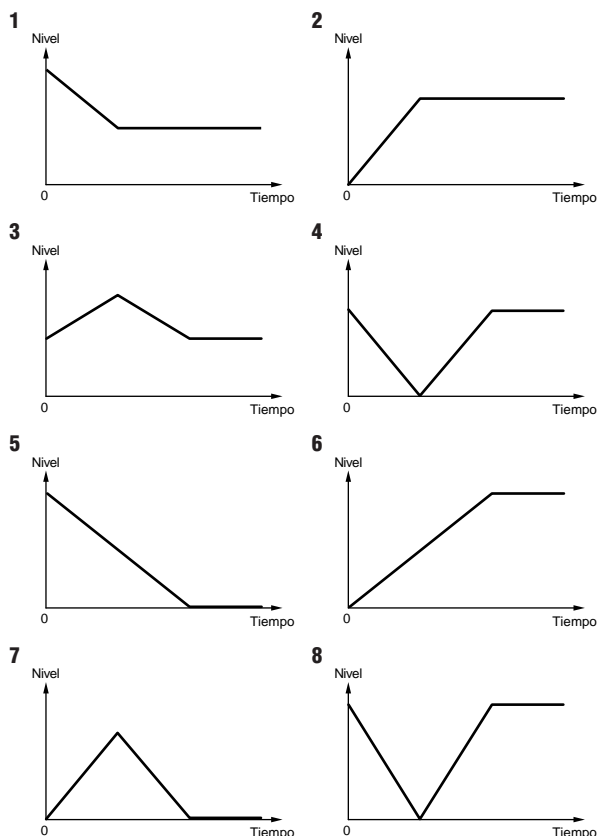
## [MIDIEG] Generador de envolvente MIDI

Configure la salida de la curva de EG, del tiempo de transición y del número de controlador desde MIDI OUT cuando el parámetro "Func" (función) de la página [TrgFunc] está configurado como "MIDI EG." Resulta práctico a la hora de utilizar un sintetizador MIDI externo como generador de tonos de batería. Para obtener detalles, consulte la lista de parámetros de efectos en el apéndice.

[MIDIEG]	Curve	Time	MIDI	Type
	3/---	32	1ch	Ctl 16
	1	2	3	4

## ① Curve (curva)

Elija entre 8 curvas diferentes de generador de envolvente.



❑Configuraciones: 1 - 8

## ② Time (tiempo)

Establezca el tiempo de transición para que la curva de envolvente surta efecto. Cuanto más elevado sea el valor, más prolongado será el tiempo del efecto.

❑Configuraciones: 0 - 127

## ③ MIDI (canal MIDI)

Configure el canal MIDI utilizado para transmitir la curva de EG especificada con los parámetros Curve (curva) y Time (tiempo), descritos anteriormente.

❑Configuraciones: 1 - 16

## ④ Ctrl# (número de controlador)

Configure el número de controlador MIDI utilizado para transmitir la curva de EG especificada con los parámetros Curve (curva) y Time (tiempo), descritos anteriormente.

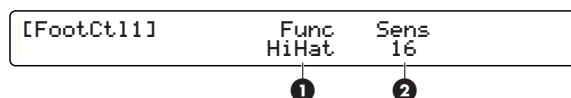
❑Configuraciones: 0 - 119

# Configuraciones del controlador/interruptor de pedal

Configure los parámetros del interruptor y del controlador de pedal.

## [FootCtrl1] Controlador de pedal 1

Configure el controlador de pedal conectado a la toma HI-HAT CONTROL (control de charles) del panel posterior.



## ① Func (función)

Configure la función del controlador de pedal. Están disponibles las dos funciones siguientes.

**HiHat (charles):** Los mensajes de canal de charles y MIDI (controlador continuo) se transmiten de manera simultánea.

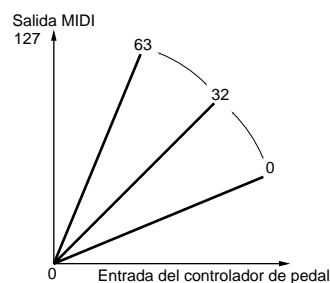
**MIDI:** Sólo se transmiten mensajes de canal MIDI (controlador continuo).

❑Configuraciones: HiHat (charles), MIDI

## ② Sens (sensibilidad)

Ajuste la sensibilidad del controlador de pedal. Cuanto más elevado sea el valor, mayor será la sensibilidad del controlador de pedal.

❑Configuraciones: 0 - 63



## [FootCtrl2] Controlador de pedal 2

Especifique el tipo de mensaje y canal MIDI transmitido por el controlador de pedal conectado a la toma HI-HAT CONTROL (control de charles) del panel posterior. Si el parámetro "Func" (función) de la página [FootCtl1] está configurado como "MIDI," se transmite el mensaje de control MIDI especificado aquí.

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

### 1 HHInput (entrada de charles)

Seleccione la entrada a utilizar para un charles. Si el parámetro "Func" (función) de las páginas [Foot Ctl1] y [FootSw1] está configurado como "HiHat" (charles), la entrada de activador correspondiente al charles se define aquí.

❑ **Configuraciones:** none (ninguna), IN1 - IN16

### 2 MIDI (canal de transmisión)

Configure el canal MIDI utilizado para transmitir los datos generados por el controlador de pedal.

❑ **Configuraciones:** canal MIDI: 1 - 16

### 3 Type (tipo)

Configure el tipo de mensaje de control MIDI que va a transmitir el controlador de pedal.

❑ **Configuraciones:** Ctl0 - Ctl119 (número de controlador), A/T (Aftertouch), P/B up (curva de tono arriba), P/Bdwn (curva de tono abajo)

## [FootSw1] Interruptor de pedal 1

Configure el interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SW del panel posterior. Configure también el canal y el número de controlador MIDI si funciona como tal.

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

### 1 Func (función)

Configure la función del controlador de pedal. Están disponibles las siguientes funciones.

**HiHat (charles):** Actúa como controlador de charles (alternando las posiciones abierta y cerrada). Si selecciona esta configuración, también puede definir el parámetro Velocity (velocidad) en esta pantalla.

**click (clic):** Activa o desactiva el clic.

**inc (incremento):** Incrementa el número del juego de batería en el modo de juego de batería y el número de paso en el modo en cadena.

**dec (descenso):** Reduce el número del juego de batería en el modo de juego de batería y el número de paso en el modo en cadena.

**bypas (omisión):** Activa o desactiva todas las entradas de activador.

**SStop:** Inicia o para la canción principal.

**MIDI:** Emite mensajes de canal MIDI (cambio de control). Si selecciona esta configuración, también puede definir los parámetros MIDI y Type (tipo) en esta pantalla.

**HH → BD (charles → bombo):** Genera una señal de activador para la entrada de activador 9 (KICK) al presionar el interruptor de pedal. Si selecciona esta configuración, también puede definir el parámetro Velocity (velocidad) en esta pantalla.

❑ **Configuraciones:** HiHat (charles), click (clic), inc (incremento), dec (descenso), bypas (omisión), SStop, MIDI, HH → BD

### 2 Velocity (velocidad)

Configure la salida del valor de velocidad correspondiente a una señal de activador cuando se han seleccionado las configuraciones "Func" (función), "HiHat" (charles) y "HH → BD".

❑ **Configuraciones:** 1 - 127

### ③ MIDI (canal de transmisión)

Configure el canal MIDI utilizado para transmitir mensajes de cambio de control cuando el parámetro "Func" (función) está configurado como "MIDI".

❑Configuraciones: canal MIDI: 1 - 16

### ④ Type (tipo)

Configure el número de controlador transmitido al presionar el interruptor de pedal con el parámetro "Func" (función) configurado como "MIDI".

❑Configuraciones: Ctl1- Ctl119 (número de controlador)

## [FootSw2] Interruptor de pedal 2

Configure el valor de control transmitido al presionar el interruptor de pedal con el parámetro "Func" (función) configurado como "MIDI".

[FootSw2]OnValue	OffValue
127	127
①	②

### ① OnValue

Configure el valor de control transmitido al presionar el interruptor de pedal.

❑Configuraciones: 0 - 127

### ② OffValue

Configure el valor de control transmitido al liberar el interruptor de pedal.

❑Configuraciones: 0 - 127

## Parámetros comunes

Configure los parámetros comunes al juego de batería actual.

### [COMMON1] Común 1

Configure el volumen del juego de batería completo y la accesibilidad a la tarjeta de memoria.

[COMMON1] Volume	WaveDir
127	No Card
①	②

### ① Volume (volumen)

Configure el volumen de los sonidos de batería (canal MIDI 10). Afecta al generador de tonos interno pero no a los dispositivos MIDI externos.

**NOTA** Es igual que el parámetro Volume (volumen) correspondiente a "Ch=10" en la página [MIDI2] (página 51) del modo de edición de sonidos del juego de batería.

❑Configuraciones: 0 - 127

### ② WaveDir (directorio de onda)

Especifique el directorio de la tarjeta de memoria en el que se van a leer los datos de onda o de los sonidos de usuario. Si selecciona un juego de batería mientras utiliza una tarjeta de memoria, se leerán los archivos contenidos en este directorio. Sin embargo, si no se ha introducido ninguna tarjeta de memoria, aparecerá el mensaje "No card" (no hay tarjeta) y no podrá especificar un directorio. Para obtener información detallada acerca de la estructura de directorios, vea la página 80.

❑Configuraciones: nombre del directorio de la tarjeta de memoria

**NOTA** Si se ha seleccionado "VOLUME" (volumen) en la página [UT 19] (CARD LOAD) del modo de utilidad (página 81), además de cargar datos de onda y de sonidos de usuario, podrá cargar datos de juegos de batería y de canciones.



## [COMMON2] Común 2

Configure los valores de canción y tempo empleados al seleccionar el juego de batería actual.

[COMMON2]	Song P1	Tempo off	9to10 off	11to12 off
	1	2	3	4

### 1 Song (canción)

Especifique la canción cargada al seleccionar el juego de batería actual. Configure este parámetro como "off" (apagado) para desactivar la selección de una canción al seleccionar el juego de batería actual.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), P1 - P31 (canciones de demostración), Q1 - Q67 (canciones de práctica), R1 - R66 (canciones de almohadilla), U1 - U32 (canciones de usuario), C1 - C99 (canciones de tarjeta)

### 2 Tempo

Especifique el tempo configurado al seleccionar el juego de batería actual. Configure este parámetro como "off" (apagado) para desactivar la selección de un tempo al seleccionar el juego de batería actual.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), 30 - 300

### 3 9to10

Las entradas de activador 9 y 10 aceptan dos salidas de almohadilla independientes mediante una sola toma estéreo. Si lo configura como "on" (encendido), se reproducirá en la entrada 10 una señal de la entrada 9.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### 4 11to12

Las entradas de activador 11 y 12 aceptan dos salidas de almohadilla independientes mediante una sola toma estéreo. Si lo configura como "on" (encendido), se reproducirá en la entrada 12 una señal de la entrada 11.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

## [KitName] Nombre de juego

Escriba un nombre que comprenda un máximo de 8 caracteres con el que designar el juego de batería actual.

[KitName]	Name	"Acoustic"
	↔	<90abc>
Δ	Δ	Δ
Δ	Δ	Δ

1. Utilice el botón de control de datos asignado a ← → (cursor) para mover el cursor hasta la posición del primer carácter del nombre del juego de batería. A continuación, utiliza el botón central de control de datos para escribir un carácter en dicha posición.
2. Mueva el cursor hasta la siguiente posición y escriba en ella otro carácter.
3. Repita los pasos 1 y 2 hasta completar el nombre para el juego de batería, con un máximo de 8 caracteres.

❑ **Caracteres aceptables:**

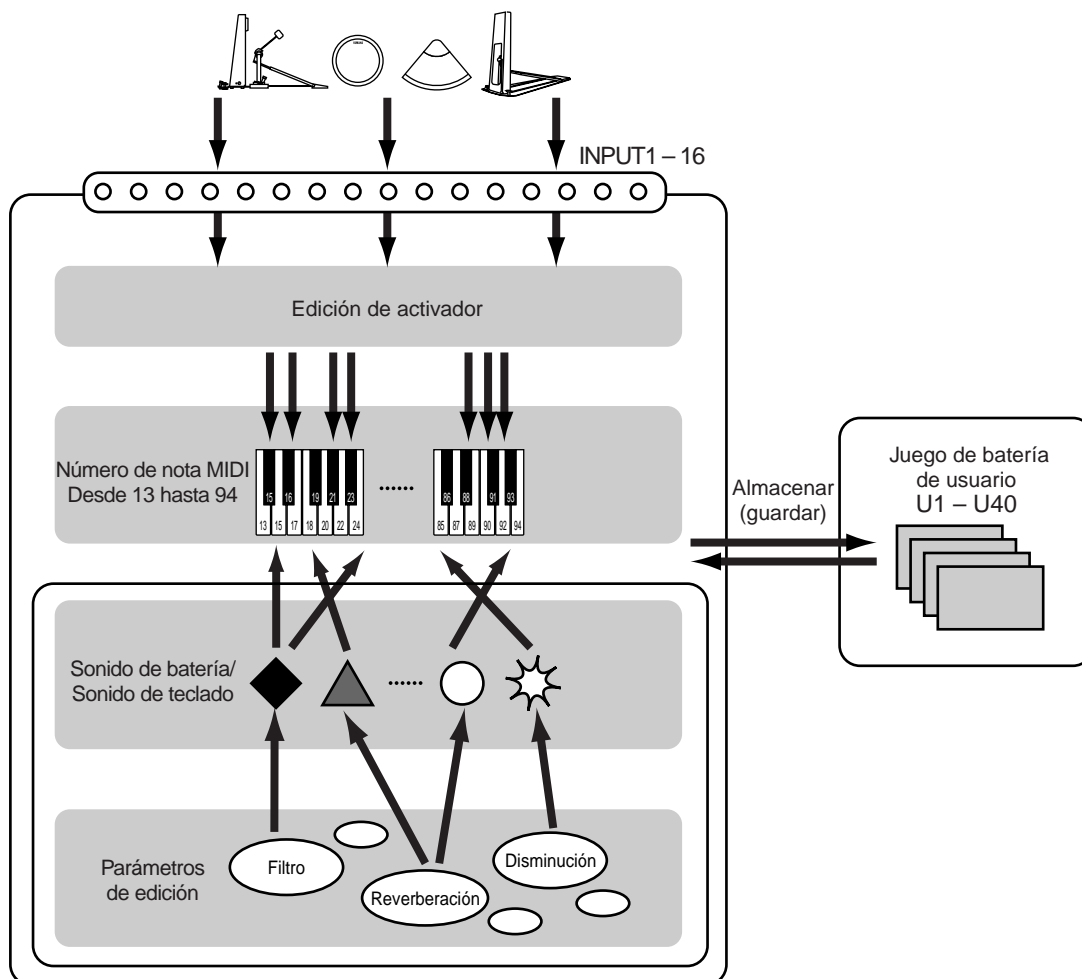
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	←	→				

# Modo de edición de sonidos del juego de batería

En cada entrada del juego de batería actual puede definir la forma que prefiere de emitir el sonido (asignado a la almohadilla). Puede editar las características de cada sonido de batería, como pueden ser el ataque, el tono, etc., así como también la profundidad del efecto de reverberación.

Asociando los números de nota MIDI 13 a 94 (tal y como están configurados en el modo de edición de activador del juego de batería) a sonidos de batería, puede conectar cada almohadilla de batería a un sonido para crear un solo juego.

Las siguientes ilustraciones muestran las relaciones existentes entre un juego de batería, los números de nota MIDI, los sonidos de batería y los parámetros de edición. Después de editar sonidos de batería, puede guardarlos en un juego de batería de usuario (de U1 a U40).



**NOTA** Puede elegir el mismo sonido de batería para varias almohadillas (números de nota MIDI). Configurando dicho sonido de manera diferente para cada almohadilla, tendrá sonidos similares con características diferentes.

**NOTA** Para cancelar sus ediciones, simplemente tiene que cambiar al modo de reproducción del juego de batería y seleccionar otro juego.

# Acceso al modo de edición de sonidos de juego de batería

Presione el botón VOICE (sonido).



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

**NOTA** Antes de acceder al modo de edición de sonidos de juego de batería, seleccione el juego que desea editar. Al editarlo, puede confirmar el número del juego de batería actual visualizando el LED.

**NOTA** Si el parámetro JumpRecnt de la página [UT 5] del modo de utilidad está configurado como "on" (encendido), al acceder al modo de edición tendrá la última página de edición en la que estaba trabajando. Si este parámetro está configurado como "off" (apagado), tendrá la primera página de edición. Para obtener información detallada acerca del parámetro JumpRecnt, vea la página 73.

## Páginas de edición y operaciones básicas del modo de edición de sonidos del juego de batería

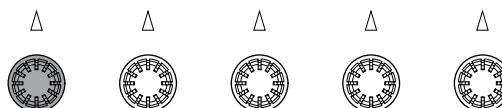
Este modo consta de 10 páginas de edición. Dichas páginas de edición contienen parámetros de sonido para cada número de nota MIDI y parámetros MIDI para cada canal MIDI.

1. Seleccione una página de edición utilizando los botones de página ▼ y ▲ y busque la página que contiene el parámetro que desea editar.



2. Seleccione un número de nota MIDI (de 13 a 94) para empezar a editar cualquier parámetro de sonido (vea a continuación); en la página de un parámetro de sonido debe especificar, en primer lugar, el número de nota MIDI (almohadilla de batería) para editar el sonido conectado al mismo (almohadilla de batería). Para especificar fácilmente el número de nota, puede configurar el parámetro Learn (aprender) como "always" (siempre) en la página [UT 5] del modo de utilidad (página 73). Cada vez que golpee una almohadilla de batería, puede especificar interactivamente su correspondiente número de nota en la página de edición.

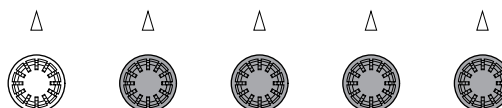
[Voice1]	Type	Voice	42*	Volume	Tuning
38 D1	AcSnr1	MCA55	110	-	1.00



**NOTA** Al editar un parámetro MIDI, no es necesario que especifique el número de nota.

3. Escriba el valor utilizando el botón de control de datos asignado al parámetro deseado.

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

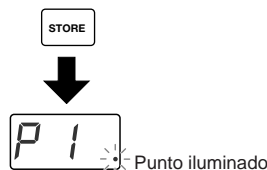


**NOTA** Al girar el botón de control de datos mientras se mantiene presionado el botón SHIFT (cambio), el valor aumenta o disminuye en incrementos mayores.

**NOTA** Presionando el botón de sonido puede controlar el sonido que se está editando.

4. Ajuste todos los parámetros necesarios repitiendo los pasos 1 a 3 descritos anteriormente.

- Después de editar el sonido, tal vez desee guardarlo. Presione el botón STORE (almacenar) para entrar en el modo de almacenamiento y ejecute el almacenamiento del juego de batería. Para obtener información detallada acerca de la operación de almacenamiento, vea la página 82.



**NOTA** En el modo de edición de sonidos del juego de batería se iluminará un punto en la parte inferior derecha del indicador LED, lo que significa que ha editado el sonido pero que aún no lo ha guardado. Guárdelo en el momento que lo necesite (página 83).

**NOTA** Si accede al modo de reproducción del juego de batería o al modo en cadena y selecciona otro juego, sus ediciones se cancelarán (el punto del LED se apagará). Antes de entrar en otro modo asegúrese de guardar las ediciones necesarias.

## Modo de edición de sonidos del juego de batería

### Parámetros de sonido (página 44)

- [Voice1] VOICE1
- [Voice2] Configuraciones especiales de la caja
- [Voice3] VOICE3
- [Voice4] VOICE4
- [Voice5] VOICE5
- [Voice6] VOICE6
- [VoiceCopy] VOICE COPY

### Parámetros MIDI (página 50)

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

# Páginas de edición

## Parámetros de sonido

Puede asignar un sonido a un número de nota MIDI (almohadilla de batería) y configurar la forma de sonar que prefiera.

## [Voice1] VOICE1

Asigne un sonido y ajuste su volumen y afinación de salida. Los sonidos están divididos por tipos, por lo que puede elegirlos fácilmente al tiempo que confirma la información referente al sonido, como por ejemplo, si es de dos capas, con bucle, etc.

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

### 1 Número y nombre de nota

Elija un número de nota MIDI de destino. Cada número de nota tiene un nombre específico (reflejado en la pantalla LCD), lo que le permite asociar fácilmente los sonidos a las teclas de un teclado MIDI.

Configuraciones: 13C#-1 – 94A#5

### 2 Type (tipo)

Elija un tipo de sonido entre los siguientes. En función del tipo de sonido especificado aquí, puede seleccionar un sonido de dicho tipo con el siguiente parámetro de sonido. El tipo "wave" (onda) permite seleccionar (cargar) un archivo de forma de onda AIFF desde una tarjeta de memoria. Si selecciona "user" (usuario), puede crear un sonido original mediante un dispositivo MIDI externo para transmitir datos de cambio de parámetros MIDI al DTXTREME (no puede crear un sonido original sólo con el DTXTREME).

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

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

**NOTA** Los sonidos originales de los que puede disponer en el DTXTREME son combinaciones de hasta 4 sonidos (elegidos entre sonidos predeterminados y formas de onda AIFF) especificados por datos de cambio de parámetros MIDI externos. Para obtener más información acerca de los sonidos disponibles, consulte la lista de sonidos de batería en el apéndice.

### ③ Voice (sonido) (fila inferior)

Elija un sonido (nombre de sonido) categorizado en Type (tipo). Si el nombre del sonido lleva al final la marca "↻", dicho sonido tiene bucle.

### ③ Voice (sonido) (fila superior)

Lo que haya seleccionado se muestra aquí en forma de un número de sonido asociado al nombre de sonido que figura en la fila inferior. Si el número de sonido lleva al final la marca "\*", dicho sonido tiene 2 capas y consta de dos sonidos diferentes.

### ④ Volume (volumen)

Configure el volumen de salida del sonido. Definiendo el volumen de cada sonido puede equilibrar los sonidos asignados en el juego de batería.

❑Configuraciones: 0 – 127

### ⑤ Tuning (afinación)

Ajuste la afinación del sonido elegido aproximadamente una centésima (1/100 semitono).

❑Configuraciones: -24.00 – +24.00

## [Voice2] Configuraciones especiales de la caja

Configure los parámetros especiales de la caja sólo cuando haya elegido "XtrSnr" en Type (tipo) en la página [VOICE1]. En esta página no puede editar parámetros si ha elegido cualquier otro sonido (figura como "---").

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

### ① Shell (carcasa)

Seleccione el material de la carcasa de su caja. La mayor parte de los valores indica el material y la profundidad (en pulgadas) de la carcasa.

❑Configuraciones: Mapl1370, MCAbs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

### ② Muffle (amortiguación)

Especifique el método de silenciamiento del parche. Puede simular el material de silenciamiento utilizando los siguientes valores:

**off (apagado):** sin silenciamiento.

**tape (cinta):** silenciamiento con cinta.

**ring (aro):** silenciamiento con un material colocado en el aro.

❑Configuraciones: off (apagado), tape (cinta), ring (aro)

### ③ Snare (caja)

Seleccione el sonido de su caja.

❑Configuraciones: warm (cálido), crisp (agudo), cool (frio), short (corto), punchy (contundente), BS, silky (suave), bright (brillante), old (antiguo), VOX1, VOX2, VOX3, roll (seco), trash (sucio)

### ④ Strainer (filtro)

Ajuste el filtro de su caja. Puede simular la configuración del filtro utilizando los siguientes valores:

**off (apagado):** la caja no toca el parche.

**loose (suelto):** la caja tiene una tensión ligera.

**mid (intermedio):** una configuración intermedia entre suelto y prieto.

**tight (prieto):** la caja tiene una tensión fuerte.

❑Configuraciones: off (apagado), loose (suelto), mid (intermedio), tight (prieto)

### ⑤ Balance

Ajuste el balance del volumen entre los sonidos de la carcasa y de la caja. Si se establece un valor positivo elevado, la caja emitirá sonidos altos. Si se establece un valor negativo elevado, la carcasa emitirá sonidos altos.

❑Configuraciones: -64 – 0 – +63

## [Voice3] VOICE3

Configure la panorámica estéreo y el filtro de cada número de nota MIDI (almohadilla de batería). Si ha elegido un sonido de dos capas, también puede especificar el volumen de salida de cada capa.

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

### 1 Número y nombre de nota

Elija un número de nota MIDI de destino. Cada número de nota tiene un nombre específico (mostrados en la pantalla LCD), tal como figura en la página [VOICE1].

❑Configuraciones: 13C#-1 – 94A#5

### 2 Pan (panorámica)

Ajuste la configuración de panorámica correspondiente al sonido elegido. Esta configuración determina la posición de estéreo del sonido.

❑Configuraciones: L64 – C – R63 (de izquierda al centro y a la derecha)

### 3 Layer (capa)

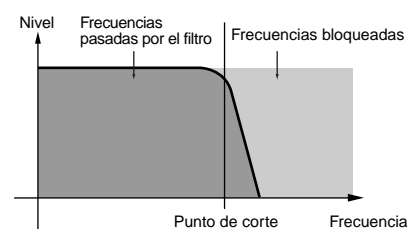
Si ha elegido un sonido de dos capas, especifique el volumen de salida de cada capa. El valor "0" aplicará el mismo nivel de volumen (50:50) a cada capa. Si el sonido no consta de dos capas, este parámetro no se puede editar.

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

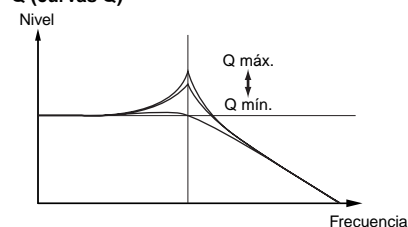
### 4 Filter (filtro)

Ajuste la configuración de filtro correspondiente al sonido elegido. Este filtro de paso bajo corta las frecuencias que son más altas que el punto especificado (punto de corte) y pasa el resto. Puede utilizarlo en combinación con el parámetro "Q" para proporcionar características sónicas exclusivas al sonido.

Filtro y frecuencias de paso bajo



Q (curvas Q)



❑Configuraciones: -64 – +63

### 5 Q

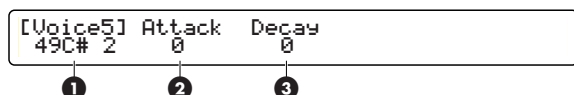
Ajuste el factor Q (calidad) alrededor del punto de corte. Aumentando el punto de corte, ajustará la parte de la curva mostrada en la parte superior y conferirá características exclusivas a su sonido.

❑Configuraciones: -64 – +63



## [Voice4] VOICE4

Ajuste el tiempo de ataque y el de caída del sonido elegido. Todos los instrumentos musicales tienen un envolvente exclusivo que ayuda a diferenciar el tipo de instrumento del que se trata. En cuanto a los instrumentos de percusión, su única característica exclusiva procede de el tiempo de ataque y de caída en el envolvente. Por lo tanto, puede ajustar estos dos factores para obtener diversos matices en el cambio de volumen.



### 1 Número y nombre de nota

Elija un número de nota MIDI de destino. Cada número de nota tiene un nombre específico (mostrados en la pantalla LCD), tal como figura en la página [VOICE1].

❑Configuraciones: 13C#-1 – 94A#5

### 2 Attack (ataque)

Configure el tiempo de ataque del sonido elegido. El tiempo de ataque hace referencia al grado de rapidez con que se oye el sonido tras tocar el instrumento. Los valores positivos altos aceleran el tiempo de ataque. Los valores negativos altos disminuyen el tiempo de ataque. Un tiempo de ataque más corto ocasiona una mayor percusividad. Con un ataque más largo, la percusividad se reduce y el sonido se suaviza.

❑Configuraciones: -64 – +63

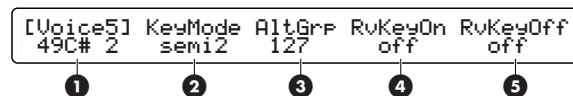
### 3 Decay (caída)

Configure el tiempo de caída del sonido elegido. El tiempo de caída hace referencia al tiempo que el sonido continúa oyéndose tras alcanzar el punto de volumen más alto. Los valores positivos elevados ocasionan una caída más rápida. Los valores negativos elevados ocasionan un tiempo de caída más lento. En los sonidos de batería y percusión, el tiempo de caída equivale al tiempo de emisión del sonido. Por lo tanto, si desea que los platillos suenen durante un intervalo prolongado, configure su tiempo de caída con un valor positivo elevado.

❑Configuraciones: -64 – +63

## [Voice5] VOICE5

Configure la asignación de teclas para cada número de nota MIDI (almohadilla de batería). La asignación de teclas determina la manera de interpretarse cada sonido al golpear cada almohadilla (la forma en que el generador de tonos del DTXTREME acepta cada número de nota MIDI).



### 1 Número y nombre de nota

Elija un número de nota MIDI de destino. Cada número de nota tiene un nombre específico (mostrados en la pantalla LCD), tal como figura en la página [VOICE1].

❑Configuraciones: 13C#-1 – 94A#5

### 2 KeyMode

Especifique la manera de interpretar simultáneamente el mismo sonido.

**poly:** sin limitación hasta que el generador de tonos del DTXTREME alcanza la polifonía máxima.

**semi8:** hasta 8 notas polifónicas para un número de nota MIDI (el mismo sonido). Si se activa una novena nota mientras las 8 anteriores siguen sonando, la primera nota se silenciará y se interpretará la novena (prioridad de última nota).

**semi4:** hasta 4 notas polifónicas para un número de nota MIDI (el mismo sonido). Si se activa una quinta nota mientras las 4 anteriores siguen sonando, la primera nota se silenciará y se interpretará la quinta (prioridad de última nota).

**semi3:** hasta 3 notas polifónicas para un número de nota MIDI (el mismo sonido). Si se activa una cuarta nota mientras las 3 anteriores siguen sonando, la primera nota se silenciará y se interpretará la cuarta (prioridad de última nota).

**semi2:** hasta 2 notas polifónicas para un número de nota MIDI (el mismo sonido). Si se activa una tercera nota mientras las 2 anteriores siguen sonando, la primera nota se silenciará y se interpretará la tercera (prioridad de última nota).

**mono:** sólo se interpreta una nota con el mismo número de nota MIDI. Si se toca una segunda nota, siempre se silenciará la primera.

**himono:** sólo se interpreta una nota con el mismo número de nota MIDI. Un número de nota (sonido) asignado a este valor lo excluirá de la prioridad normal de última nota, de manera que el sonido seguirá sonando sin ser silenciado por otras notas sucesivas, incluso cuando el generador de tonos del DTXTREME alcance la polifonía máxima.

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

**NOTA** Si el número de nota MIDI de destino (almohadilla de batería) se configura como "mono" y se asigna un sonido con una emisión prolongada (como los platillos), al golpear de manera continua la almohadilla, el sonido anterior se cortará de modo artificial. Configure el parámetro KeyMode para conseguir el efecto óptimo con la asignación de sonidos.

### ③ AltGrp (alternar grupo)

Puede colocar varios números de nota MIDI (almohadillas de batería) en un grupo de alternancia. Los números de nota asignados al mismo valor de AltGrp (número de grupo) no sonarán al mismo tiempo. Por ejemplo, es recomendable agrupar dos números de nota MIDI asignados a sonidos de abrir charles y charles de pedal respectivamente, puesto que estos dos sonidos no se emiten simultáneamente en un juego de batería estándar.

❑ **Configuraciones:** 0 – 127 (número de grupo)

**NOTA** Los sonidos (números de nota MIDI) asignados al mismo grupo se interpretarán monofónicamente con prioridad de última nota. Cada vez sólo se puede tocar una nota de un grupo de alternancia.

### ④ RvKeyOn (tecla de recepción activada)

Por cada número de nota MIDI, especifique si el generador de tonos del DTXTREME recibe mensajes de nota MIDI activada (activada desde la correspondiente almohadilla de batería). Resulta útil para cuando desea emitir mensajes de nota MIDI activada desde MIDI OUT del DTXTREME sin tener que transmitirla al generador de tonos del DTXTREME (para activar solamente módulos de sonido externos conectados al DTXTREME). Con RvKeyOn configurado como "off" (apagado) para un determinado número de nota MIDI, al golpear su correspondiente almohadilla se puede emitir un mensaje de nota MIDI activada sin tocar el sonido asignado del DTXTREME.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### ⑤ RvKeyOff (tecla de recepción desactivada)

Por cada número de nota MIDI especifique si el generador de tonos del DTXTREME recibe o no mensajes de nota MIDI desactivada. Con RvKeyOff configurado como "off" (apagado) para un determinado número de nota MIDI, el sonido asignado ignorará los mensajes de nota MIDI desactivada y se emitirá hasta el final. Resulta útil si el sonido tiene una emisión prolongada y desea que siempre se toque de manera natural.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

**NOTA** Para los números de nota MIDI (almohadillas) asignados a un sonido con bucle, configure siempre RvKeyOff como "on" (encendido). Normalmente, los sonidos con bucle se tocan de manera repetida, pero con RvKeyOff configurado como "off", suenan "eternamente" (no se pueden parar).

## [Voice6] VOICE6

Especifique una transmisión de salida para el sonido elegido.

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

### ① Número y nombre de nota

Elija un número de nota MIDI de destino. Cada número de nota tiene un nombre específico (mostrados en la pantalla LCD), tal como figura en la página [VOICE1].

❑ **Configuraciones:** 13C#-1 – 94A#5

## ② Output (salida)

Especifique la transmisión de salida de la señal de sonido correspondiente al sonido elegido. Si la señal de sonido se transmite a una salida individual, no se transmite a los efectos de inserción.

**stereo:** emisión a OUTPUT L y R.

**InsFx1, InsFx2:** transmisión al efecto de inserción indicado (1 o 2). La transmisión de salida final la determina la configuración de los efectos de inserción.

**IND1&2, 3&4, 5&6:** emisión estéreo al par indicado de salidas individuales.

**IND1, 2, ... 6:** emisión mono a la salida individual indicada.

❑ **Configuraciones:** stereo, InsFx1, InsFx2, IND1&2, IND3&4, IND5&6, IND 1, IND 2, ... IND 6, thru (vea la NOTA inferior)

**NOTA** Cuando el localizador está activado (encendido) con configuraciones de efectos (página 54), los efectos de inserción dejan automáticamente de estar disponibles. En dicha situación los valores de salida "InsFx1" y "InsFx2" se reemplazan por "thru". Cuando se elige "thru" para la salida de un sonido, el localizador no influye en la emisión del mismo.

## ③ RevSend

Configure el nivel de transmisión al efecto de reverberación (efecto del sistema) correspondiente al sonido elegido.

❑ **Configuraciones:** 0 - 127

## ④ ChoSend

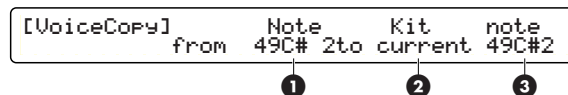
Configure el nivel de transmisión al efecto de coro (efecto del sistema) correspondiente al sonido elegido.

❑ **Configuraciones:** 0 - 127

**NOTA** El nivel de transmisión final a un efecto del sistema de cada sonido se asocia con el nivel de transmisión principal (RevSend o ChoSend) de [Effect Setup] (página 53). El nivel de transmisión final se obtiene multiplicando el nivel de transmisión de la página [VOICE6] por el nivel de transmisión de la página [Effect Setup].

## [VoiceCopy] VOICE COPY

Puede copiar los valores de todos los parámetros de sonido correspondientes a un determinado número de nota MIDI (sonido) del juego de batería actual en un número de nota MIDI de otro juego.



### ① (desde) Note (nota)

Especifique el número de nota de origen (del juego de batería actual) a copiar. Cada número de nota tiene un nombre específico (mostrados en la pantalla LCD), tal como figura en la página [VOICE1].

❑ **Configuraciones:** 13C#-1 – 94A#5

### ② (hasta) Kit (juego)

Especifique el juego de batería de destino en el que se va a efectuar la copia. El valor "current" (actual) hace referencia al juego de batería que está editando en este momento.

❑ **Configuraciones:** current (actual), U1 - U40

### ③ (hasta) Note (nota)

Especifique el número de nota de destino. Cada número de nota tiene un nombre específico (mostrados en la pantalla LCD), tal como figura en la página [VOICE1].

❑ **Configuraciones:** 13C#-1 – 94A#5

## Procedimiento

1. Especifique el origen a copiar seleccionando un número de nota MIDI (almohadilla de batería) del juego de batería actual y a continuación, indique el destino seleccionando un juego de batería y un número de nota (almohadilla de batería) incluido en dicho juego.
2. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí). La pantalla LCD mostrará el mensaje de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?).
3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES para ejecutar la copia. Para cancelar la operación de copia, presione el botón EXIT/NO (salir/no). Al cancelarla regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## Parámetros MIDI

Puede especificar para cada canal MIDI si desea activar o no la transmisión de mensajes MIDI, los valores de salida para los cambios de programa, los cambios de control, etc.

### [MIDI1] MIDI SETUP1

Especifique un máximo de 16 mensajes de cambio de programa que se transmitirán al cambiar del juego de batería actual a otro diferente. Resulta muy útil para seleccionar varios programas al mismo tiempo en el generador de tonos del DTXTREME así como en dispositivos MIDI externos bajo el control del DTXREME. Los cambios de programa indicados aquí se transmitirán al generador de tonos del DTXTREME y a la salida de MIDI OUT, excepto cuando el canal MIDI configurado es el "10," el canal básico del juego de batería. Si el canal MIDI configurado es el "10", el mensaje de cambio de programa indicado sólo se emitirá desde MIDI OUT y no afectará al juego de batería en sí.

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

#### ① Ch= (canal de destino)

Indique el canal MIDI para la transmisión de un mensaje MIDI.

❑Configuraciones: 1 - 16

**NOTA** En primer lugar seleccione aquí un canal MIDI y después, configure el contenido de la transmisión en dicho canal utilizando los siguientes parámetros. Repita este procedimiento para cuantos canales (1 - 16) sean necesarios.

#### ② Transmit (transmisión)

Active o desactive la emisión de mensajes MIDI en el canal indicado. Al configurar este parámetro como "on" (encendido), se activa la transmisión MIDI (a MIDI OUT y al generador de tonos del DTXTREME) en el canal especificado. Al configurarlo como "off" (apagado), se desactivan todas las transmisiones MIDI de dicho canal y cualquier parámetro MIDI subsiguiente deja de estar disponible.

❑Configuraciones: on (encendido), off (apagado)

#### ③ PC# (cambio de programa)

Indique el número de programa que desea emitir al cambiar del juego de batería actual a otro diferente. Simplemente basta con seleccionar otro juego de batería del DTXTREME para cambiar cómodamente programas en otros dispositivos MIDI entre los que se incluyen los sintetizadores. Tenga también en cuenta que puede configurar hasta 16 cambios de programa por cada juego de batería.

❑Configuraciones: 001 - 128

#### ④ BankMSB (MSB de selección de banco)

En combinación con el parámetro BankLSB, le permite emitir un mensaje de selección de banco al cambiar del juego de batería actual a otro diferente. Resulta especialmente útil para seleccionar sonidos en bancos de un generador de tonos que tiene varios bancos de sonidos. Combine este parámetro con PC# y BankLSB para especificar un sonido procedente de un banco específico de un dispositivo MIDI configurado con un canal MIDI determinado (actual). Puede configurar un mensaje de selección de banco por cada canal MIDI.

❑Configuraciones: 000 - 127

#### ⑤ BankLSB (LSB de selección de banco)

En combinación con el parámetro BankMSB, le permite emitir un mensaje de selección de banco al cambiar del juego de batería actual a otro diferente. Resulta especialmente útil para seleccionar sonidos en bancos de un generador de tonos que tiene varios bancos de sonidos. Combine este parámetro con PC# y BankMSB para especificar un sonido procedente de un banco específico de un dispositivo MIDI configurado con un canal MIDI determinado (actual). Puede configurar un mensaje de selección de banco por cada canal MIDI.

❑Configuraciones: 000 - 127

## [MIDI2] MIDI SETUP2

Como continuación de la página [MIDI1], indique los mensajes de cambio de control de cada canal MIDI que desee emitir al cambiar del juego de batería actual a otro diferente.

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

### ① Ch= (canal de destino)

Indique el canal MIDI para la transmisión de un mensaje MIDI.

❑Configuraciones: 1 - 16

**NOTA** En primer lugar seleccione aquí un canal MIDI y después, configure el contenido de la transmisión en dicho canal utilizando los siguientes parámetros. Repita este procedimiento para cuantos canales (1 - 16) sean necesarios.

### ② Volume (volumen)

Especifique un valor para el número de controlador 007 (volumen).

❑Configuraciones: 000 - 127

### ③ Pan (panorámica)

Especifique un valor para el número de control 010 (panorámica).

❑Configuraciones: 000 - 64 - 127 (de izquierda al centro y a la derecha)

### ④ Ctrl# (número de controlador)

Puede especificar cualquier número de controlador para que sea un cambio de control. Los cambios de control son mensajes MIDI capaces de controlar el rendimiento de un dispositivo MIDI. Puede especificar muchas clases de rendimiento utilizando un conjunto de números y valores de controlador. Especifique el número de controlador con este parámetro y a continuación, indique su valor con el parámetro Value (valor).

❑Configuraciones: ---, 000 - 127

### ⑤ Value (valor)

Especifique el valor de control con este parámetro en consonancia con el parámetro anterior Ctrl#.

❑Configuraciones: ---, 000 - 127

## [MIDI3] MIDI SETUP3

Como continuación de la página [MIDI2], indique los niveles de transmisión de efectos de cada canal MIDI que desee emitir al cambiar del juego de batería actual a otro diferente.

Los niveles de transmisión de efectos indicados aquí se transmitirán al generador de tonos del DTEXTREME y a la salida de MIDI OUT, excepto cuando el canal MIDI configurado es el "10", el canal básico del juego de batería. En cuanto al canal MIDI 10, los niveles de transmisión de efectos indicados sólo se emiten desde MIDI OUT y no afectan al juego de batería en sí.

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

### ① Ch= (canal de destino)

Indique el canal MIDI para la transmisión de un mensaje MIDI.

❑Configuraciones: 1 - 16

**NOTA** En primer lugar seleccione aquí un canal MIDI y después, configure el contenido de la transmisión en dicho canal utilizando los siguientes parámetros. Repita este procedimiento para cuantos canales (1 - 16) sean necesarios.

### ② RevSend

Configure el nivel de transmisión al efecto de reverberación (efecto del sistema).

❑Configuraciones: 000 - 127

### ③ ChoSend

Configure el nivel de transmisión al efecto de coro (efecto del sistema).

❑Configuraciones: 000 - 127



# Modo de edición de efectos del juego de batería

En el modo de edición de efectos, puede configurar efectos para un juego de batería completo y procesar sus sonidos para conseguir una imagen estereofónica, agresividad con distorsión, etc. En las últimas fases de la creación de sonidos, el procesamiento de los efectos suele resultar muy útil para conferirles una mayor expresión.

El DTXTREME ofrece dos tipos de efectos: efectos del sistema y efectos de inserción. Los efectos del sistema incluyen las unidades de reverberación y coro y pueden procesar la totalidad del sistema (juego de batería). Los efectos de inserción incluyen dos unidades versátiles y puede asignar efectos de numerosos tipos.

Asimismo, el DTXTREME incorpora el efecto especial del localizador, que se puede utilizar para producir sonidos estéreo tridimensionales de gran realismo.

## Unidad de reverberación

Este efecto del sistema se aplica a todo el juego de batería. Elija entre 12 tipos de reverberación para recrear el ambiente de un salón de conciertos de gran tamaño en una habitación pequeña.

Puede incluso especificar la cantidad de reverberación aplicada a cada sonido del juego de batería utilizando el parámetro RevSend de la página edición de sonidos (página 49). Esto resulta útil, por ejemplo, si desea más reverberación en la caja pero menos en el bombo.

## Unidad de coro

Este efecto del sistema se aplica a todo el juego de batería. Elija entre 13 tipos de coro con modulaciones de suave a fuerte (coro, flanger, efecto de jet, etc.).

Puede incluso especificar la cantidad de coro aplicada a cada sonido del juego de batería utilizando el parámetro ChoSend de la página edición de sonidos (página 49). Esto resulta útil, por ejemplo, cuando se desea obtener sonidos con efecto de flanger únicos para charles y otros platillos. Tenga en cuenta que el efecto de coro se desactivará al activar el efecto del localizador (página 54).

## Efectos de inserción 1 y 2

Estas unidades adicionales de efectos contribuyen a la creación activa de sonidos con una variedad de 44 tipos (coro, flanger, distorsión, wah, etc.). Estas dos unidades de efectos están dispuestas en paralelo, de manera que puede aplicar selectivamente los efectos a determinados sonidos del juego de batería. Tenga en cuenta que ambos efectos de inserción se desactivan al activar el efecto del localizador (página 54).

## Localizador

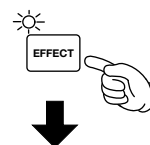
El localizador puede crear un sonido tridimensional realista del juego de batería cuando se controla mediante auriculares. Con el localizador activado, cada instrumento del juego de batería puede provenir de una dirección específica del ambiente de 3D.

Dichas direcciones de 3D se pueden especificar por separado en la totalidad del juego de batería y en otros instrumentos del acompañamiento de canciones.

El localizador proporciona 5 tipos de efectos. Tenga en cuenta que tanto la unidad de coro como los efectos de inserción (1 y 2) se desactivan al activar el efecto del localizador (página 54).

## Acceso al modo de edición de efectos del juego de batería

Presione el botón EFFECT (efecto).

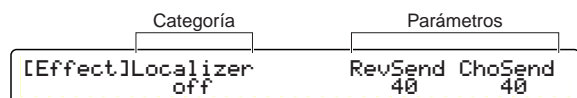


[Effect]	Localizer	RevSend	ChoSend
	off	40	40



# Páginas de edición y operaciones básicas del modo de edición de efectos del juego de batería

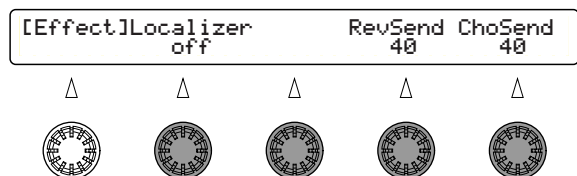
Las páginas de edición de este modo se clasifican en los 5 efectos siguientes. Cada efecto posee su propia página de parámetros de edición.



1. Seleccione una página de edición utilizando los botones de página ▲ y ▼ y busque la página que contiene el parámetro que desea editar. Puede elegir libremente (independientemente de la categoría) cualquier página utilizando los botones de página ▲ y ▼. Tenga en cuenta que los efectos disponibles y sus páginas de edición varían en función de si el localizador está activado o desactivado en la primera página [EFFECT SETUP].

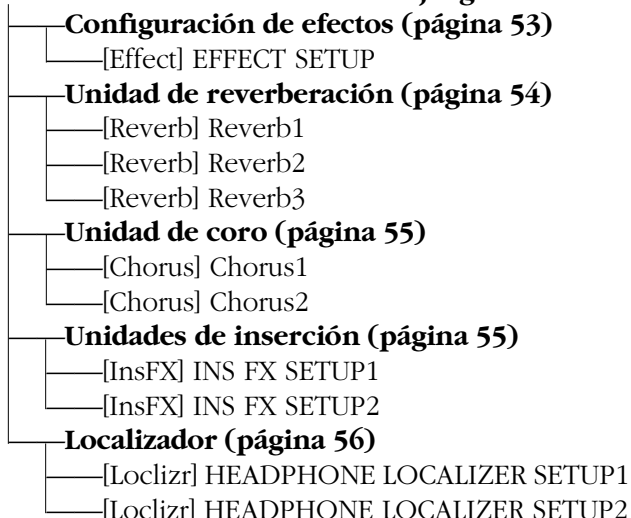


2. Escriba el valor utilizando el botón de control de datos asignado al parámetro deseado.



**NOTA** Al girar el botón de control de datos mientras se mantiene presionado el botón SHIFT (cambio), el valor aumenta o disminuye en incrementos mayores.

## Modo de edición de efectos del juego de batería



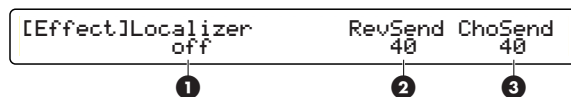
**NOTA** Las páginas de edición correspondientes al efecto de inserción (INS FX SETUP1 o INS FX SETUP2) constan de 3 páginas, excepto cuando se elige DelayLCR, DelayLR o 3BandEQ, que tiene 4 páginas.

**NOTA** Al activar el localizador en la página EFFECT SETUP, no hay páginas de edición para los efectos de coro y de inserción. Al desactivar el localizador en la página EFFECT SETUP, no hay páginas de edición para el mismo.

## Páginas de edición Configuración de efectos

### [Effect] EFFECT SETUP

Active o desactive el localizador y defina los niveles de transmisión de reverberación y de coro correspondientes a todo el juego de batería.



## ① Localizer (localizador)

Este efecto crea un sonido estéreo tridimensional desde el juego de batería.

**encendido:** Localizador activado.

**apagado:** Localizador desactivado.

☐ **Configuraciones:** on, off (encendido, apagado)

**NOTA** Cuando el localizador está activado, la unidad de coro (efecto del sistema) y los efectos de inserción 1 y 2 se desactivan y sólo está disponible la unidad de reverberación (efecto del sistema). Al activar el localizador no hay páginas de edición correspondientes a los efectos de coro y de inserción. Al desactivar el localizador, no hay páginas de edición correspondientes al localizador.

## ② RevSend

Especifique el nivel de transmisión de reverberación correspondiente al juego de batería (MIDI canal 10). Este parámetro sólo afecta (se transmite) al generador de tonos de DXTREME y no es salida desde MIDI OUT como mensajes MIDI.

☐ **Configuraciones:** 0 - 127

**NOTA** Este parámetro es idéntico al parámetro RevSend disponible en la página [MIDI3] del modo de edición de sonidos del juego de batería.

**NOTA** También puede especificar un nivel de RevSend para cada sonido de batería del modo de edición de sonidos del juego de batería (página 42).

## ③ ChoSend

Especifique el nivel de transmisión de coro correspondiente al juego de batería (MIDI canal 10). Este parámetro sólo afecta (se transmite) al generador de tonos de DXTREME y no es salida desde MIDI OUT como mensajes MIDI.

☐ **Configuraciones:** --- (desactivado al activar el localizador), 0 - 127

**NOTA** Este parámetro es idéntico al parámetro ChoSend disponible en la página [MIDI3] del modo de edición de sonidos del juego de batería.

**NOTA** También puede especificar un nivel de ChoSend para cada sonido de batería del modo de edición de sonidos del juego de batería (página 42).

# Unidad de reverberación

## [Reverb] Reverb1

Defina en esta página los parámetros de los efectos de reverberación. Se trata de un efecto del sistema y afecta a todo el juego de batería.

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

## ① Type (tipo)

Elija un tipo de reverberación. Como efecto del sistema puede elegir entre los 12 tipos siguientes.

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

## Acerca de los parámetros de reverberación ② - ④

Los parámetros de edición variarán en función del tipo de reverberación elegido en la página [Reverb1]. Consulte la lista de tipos de efectos en el apéndice.

## [Reverb] Reverb2

Como continuación de la página [Reverb1], defina otros parámetros de reverberación.

Los parámetros de edición variarán en función del tipo de reverberación elegido en Type (tipo) en la página Reverb1. Para obtener detalles, consulte la lista de tipos de efectos en el apéndice.

## [Reverb] Reverb3

Como continuación de las páginas [Reverb1] y [Reverb2], defina más parámetros de reverberación. Los parámetros de edición variarán en función del tipo de reverberación elegido en la página Reverb1. Para obtener detalles, consulte la lista de tipos de efectos en el apéndice.

## Unidad de coro

### [Chorus] Chorus1

En esta página puede especificar los detalles del efecto de coro. Se trata de un efecto del sistema y afecta a todo el juego de batería. Tenga en cuenta que este efecto no está disponible cuando el localizador está activado en la página [Effect] (página 54).

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

#### 1 Type (tipo)

Elija un tipo de coro. Como efecto del sistema puede elegir entre los 14 tipos siguientes.

❑ **Configuraciones:** NONE, CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3, CELESTE4, FLANGER1, FLANGER2, FLANGER3, SYMPHNIC, ENSEMBLE, PHASER

#### Acerca de los parámetros de coro 2 - 4

Los parámetros de edición variarán en función del tipo de coro elegido en la página [Chorus1]. Para obtener detalles, consulte la lista de tipos de efectos en el apéndice.

### [Chorus] Chorus2

Como continuación de la página [Chorus1], defina los parámetros correspondientes al tipo de coro elegido. Tenga en cuenta que este efecto no está disponible cuando el localizador está activado en la página [Effect] (página 54).

Los parámetros de edición variarán en función del tipo de coro elegido en la página [Chorus1]. Para obtener detalles, consulte la lista de tipos de efectos en el apéndice.

## Unidades de inserción

### [InsFX] INS FX SETUP1/2

En estas páginas puede definir los parámetros correspondientes a cada efecto de inserción que desea aplicar a un determinado sonido del juego de batería. Tenga en cuenta que los efectos de inserción no están disponibles cuando el localizador está activado en la página [Effect] (página 54).

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

#### Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos asignado a "FX=" y elija cualquiera de los efectos de inserción 1 y 2.
2. Utilice el botón de control de datos asignado a "Type" y asigne un tipo de efecto al efecto de inserción elegido. Se mostrarán los parámetros correspondientes al tipo de efecto.
3. Seleccione una página de edición utilizando los botones de página ▲ y ▼ y busque la página que contiene el parámetro que desea editar.
4. Escriba el valor utilizando el botón de control de datos asignado al parámetro deseado.

**NOTA** Al girar el botón de control de datos mientras se mantiene presionado el botón SHIFT (cambio), el valor aumenta o disminuye en incrementos mayores.

5. Repita los pasos 3 y 4 y defina cualquier parámetro necesario.
6. En caso necesario, vuelva al paso 1 y cambie al otro efecto de inserción para configurarlo siguiendo los pasos 2 a 5.

**NOTA** Las páginas de edición y los parámetros disponibles pueden variar en función del tipo de efecto que elija. Para obtener detalles, consulte la lista de tipos de efectos en el apéndice.

#### 1 FX=

Elija el efecto de inserción de destino.

❑ **Configuraciones:** FX=1 (efecto de inserción 1), FX=2 (efecto de inserción 2)

## 2 Type (tipo)

Elija un tipo de efecto a asignar. Puede asignar cualquiera de los 44 tipos de efectos de inserción.

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

## Otros parámetros y páginas de edición

Las páginas de edición y los parámetros disponibles pueden variar en función del tipo de efecto (Type) que elija. Al elegir un tipo de efecto, se le proporcionarán parámetros asociados en diversas páginas de edición.

**NOTA** Para obtener detalles acerca de las páginas de edición y los parámetros disponibles, consulte la lista de tipos de efectos del apéndice.

## Localizador

### [Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP1

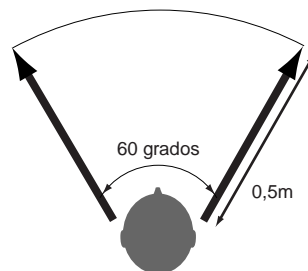
En esta página puede definir específicamente la estereofonía tridimensional del localizador al activarla en la página [Effect] (página 54). Los efectos tridimensionales del localizador sólo son efectivos cuando se controlan a través de auriculares estéreo. Cuando se controlan a través de altavoces, los sonidos a los que se han aplicado los efectos del localizador pueden sonar de un modo extraño.

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

## 1 Type (tipo)

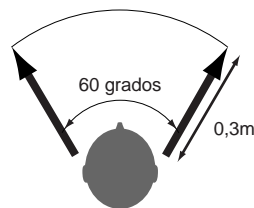
Elija un efecto estereofónico de los 5 tipos predeterminados. Las siguientes ilustraciones muestran cómo se controla cada uno de los efectos estereofónicos (altavoces estéreo virtuales) por medio de los auriculares.

### NORMAL



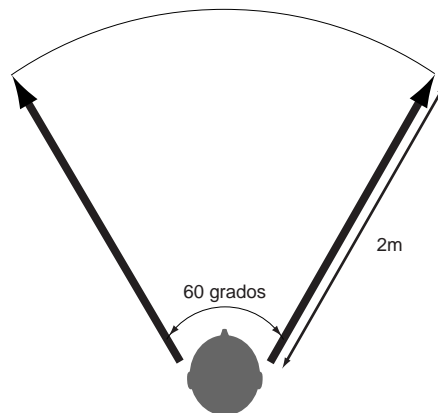
Altavoces izquierdo y derecho situados a una distancia de 0,5 metros del oyente, con un ángulo de 60 grados.

### NEAR (cerca)



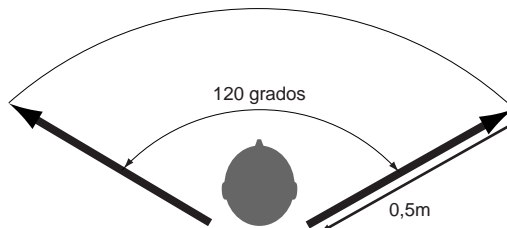
Altavoces izquierdo y derecho situados a una distancia de 0,3 metros del oyente, con un ángulo de 60 grados.

### FAR (lejos)



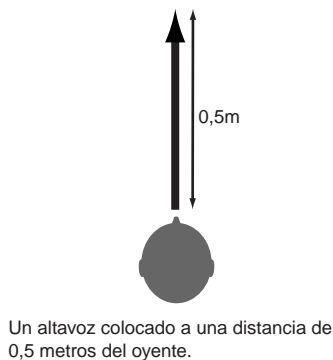
Altavoces izquierdo y derecho situados a una distancia de 2 metros del oyente, con un ángulo de 60 grados.

### WIDE (ancho)



Altavoces izquierdo y derecho situados a una distancia de 0,5 metros del oyente, con un ángulo de 120 grados.

## POINT



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

### ② DrSens (sensación de batería)

Especifique la posición estereofónica del juego de batería. Un valor más elevado acentuará en consonancia la posición tridimensional. Un valor inferior acentuará en consonancia la panorámica normal estéreo (tal como se especifica en el modo de edición de sonidos del juego de batería). El valor "0" omite el localizador y no se aplica ningún efecto tridimensional.

❑ **Configuraciones:** 0 - 16

### ③ AcpSens (sensación de acompañamiento)

Especifique la posición estereofónica de los instrumentos de acompañamiento (excepto el juego de batería). Un valor más elevado acentuará en consonancia la posición tridimensional. Un valor inferior acentuará en consonancia la panorámica normal estéreo. El valor "0" omite el localizador y no se aplica ningún efecto tridimensional.

❑ **Configuraciones:** 0 - 20

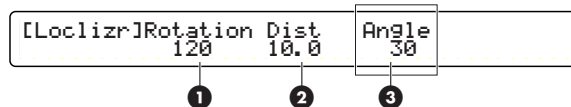
### ④ HRTF (función de transferencia relacionada con el parche)

La percepción del sonido varía de una persona a otra. Un efecto sonoro que una persona no es capaz de percibir puede producir un efecto extremo (modulación del sonido) en otra. El parámetro HRTF puede compensar dichas diferencias personales en la percepción.

❑ **Configuraciones:** 0 - 20

## [Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP2

Como continuación de la página HEADPHONE LOCALIZER SETUP1, en esta página puede definir los parámetros correspondientes al efecto tridimensional controlado con los auriculares cuando lo ha activado en la página [Effect] (página 54).



### ① Rotation (rotación)

Especifique la posición (ángulo) de todos los instrumentos disponibles en el DTXTREME. Se trata de una posición virtual que se percibe cuando se controla con auriculares. Al definir un valor positivo superior, todos los instrumentos, incluyendo el juego de batería, girarán en consonancia en el sentido de las agujas del reloj desde la parte frontal del oyente hasta la posterior (de 0 a 180 grados). Al definir un valor negativo superior, todos los instrumentos, incluyendo el juego de batería, girarán en consonancia en el sentido contrario al de las agujas del reloj desde la parte frontal del oyente hasta la posterior (de 0 a 180 grados).

❑ **Configuraciones:** -180 (atrás) - 0 (delante) - 180 (atrás)  
[unit: degree]

### ② Dist (distancia)

Especifique la distancia de todos los instrumentos disponibles en el DTXTREME. Se trata de una distancia virtual que se percibe cuando se controla con auriculares. Al definir un valor superior, todos los instrumentos, incluyendo el juego de batería, se alejarán en consonancia.

❑ **Configuraciones:** 0.3 - 10.0 [unit: meter]

### ③ Angle (ángulo)

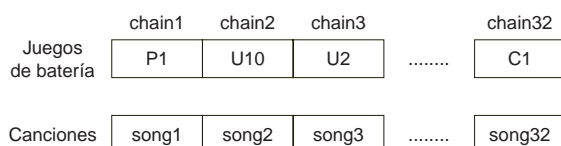
Especifique la forma en que se reproducirán los sonidos procedentes del DTXTREME en el ancho estéreo (de izquierda a derecha). Con el centro en cero (0), los sonidos se expandirán a un ancho máximo de 180 grados.

❑ **Configuraciones:** 0 (centro) - 180 (de izquierda a derecha) [unit: degree]

# Modo de reproducción en cadena

Una cadena es una secuencia programada que dispone diversos juegos de batería o canciones en un orden determinado. En el modo de reproducción en cadena puede elegir dicha cadena para recuperar y reproducir un juego de batería o canción.

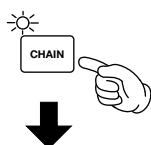
La reproducción en cadena resulta útil para reproducir los diferentes juegos de batería en el orden que desee, especialmente en interpretaciones en directo u otros ejercicios. Puede programar hasta 32 cadenas para reproducir las que desee al mismo tiempo.



**NOTA** Antes de reproducir una cadena, prográmela en el modo de edición de cadena (página 59).

## Acceso al modo de reproducción en cadena

Presione el botón CHAIN (cadena).



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

## Configuración de página y funcionamiento del modo de reproducción en cadena

El modo de reproducción en cadena proporciona una sola página de edición y su funcionamiento es relativamente sencillo.

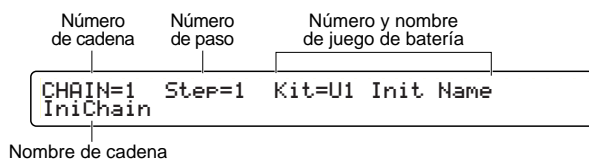
### Funcionamiento

**1.** Utilice el botón de control de datos situado más a la izquierda y elija una cadena.

- Utilice un interruptor de pedal o almohadilla de batería para elegir un paso.
- Reproduzca un juego de batería asignado a dicho paso o inicie la reproducción de una canción asignada al mismo.
- Cuando sea necesario, repita los pasos 2 y 3 para elegir un juego de batería o una canción cuando lo desee.

## Elección de una cadena

Utilice el botón de control de datos correspondiente a "CHAIN=" y elija una cadena (número) que desee utilizar.



**Configuraciones:** 1 - 32

**NOTA** Si la pantalla LED está configurada para indicar un juego de batería en modo de utilidad (página 72), la pantalla muestra el número de juego de batería asignado a cada paso.

## Elección de un paso

Utilice el botón de control de datos correspondiente a "Step=" y reduzca o aumente el número de paso.

Si desea centrarse en la reproducción de las almohadillas de batería, puede utilizar dos almohadillas cualesquiera para incrementar y reducir el número de paso (página 29). También puede utilizar interruptores de pedal para dicho propósito (página 39).

Cada vez que cambie a otro paso, el número y el nombre del juego de batería asignados a dicho paso se mostrarán en el LCD.

**Configuraciones:** 1 - 32

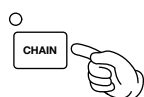


# Modo de edición de cadena

En este modo puede programar una cadena mediante la disposición de juegos de batería o de canciones en determinado orden. Una cadena puede contener un máximo de 32 pasos. Puede almacenar un máximo de 32 cadenas en la memoria del DTXTREME.

## Acceso al modo de reproducción en cadena

Si está trabajando en otro modo, presione dos veces el botón CHAIN (cadena). Si está trabajando en el modo de reproducción en cadena, presione una vez el botón CHAIN.



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

**NOTA** Antes de entrar en el modo de edición de cadena elija la cadena que desea editar (en el modo de reproducción en cadena).

# Configuración de página y funcionamiento del modo de reproducción en cadena

El modo de edición de cadena proporciona una sola página de edición y su funcionamiento es relativamente sencillo.

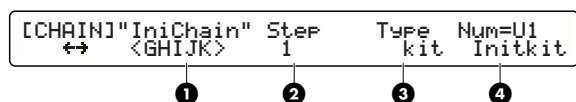
## Programación de una cadena

1. Elija una cadena a crear o editar en el modo de reproducción en cadena.
2. Entre en el modo de edición de cadena.
3. Cuando sea necesario, especifique un nombre de cadena.
4. Defina en el primer paso el juego de batería o la canción deseados.
5. Proceda al segundo paso y defina del mismo modo el juego de batería o la canción deseados.
6. Continúe programando todos los pasos que desee, hasta un máximo de 32.
7. Entre en el modo de almacenamiento y guarde la cadena al finalizar la programación.

**NOTA** En el modo de edición de cadena se iluminará un punto en la pantalla LED. Esto significa que ha editado la cadena pero que aún no la ha guardado. Guárdela en cualquier momento (página 83). Si, al editar, entra en el modo de reproducción en cadena y selecciona otra cadena, perderá sus ediciones (el punto del LED se apagará). Antes de entrar en otro modo asegúrese de guardar las ediciones necesarias.



## Página de edición de cadena



### 1 Nombre de cadena

Especifique un nombre de cadena con un máximo de 8 caracteres. Utilice el botón de control de datos situado más a la izquierda para mover el cursor (punto de entrada) y utilice el segundo botón por la izquierda para elegir un carácter. Repita esta operación para introducir hasta 8 caracteres del nombre de la cadena. Los caracteres disponibles son los mismos que para el nombre del juego de batería. Para obtener más información vea la página 41.

### 2 Step (paso)

Elija un número de paso a asignar a un juego de batería o canción. Puede asignar un máximo de 32 pasos por cada cadena.

❑ **Configuraciones:** 1 - 32

### 3 Type (tipo)

Especifique lo que asigna al paso: canción o juego de batería. Si se trata del último paso de la cadena puede finalizarla explícitamente asignando "END" (para evitar proceder a un paso no utilizado en interpretaciones en directo, etc.).

❑ **Configuraciones:** song (canción), kit (juego de batería),  
END (fin) (asignado al último paso de la cadena)

### 4 Número y nombre de canción/juego de batería

Si ha elegido "song" (canción) en el parámetro Type (tipo), especifique aquí una canción. Si ha elegido "kit" (juego) en el parámetro tipo, especifique aquí un juego de batería. La hilera superior muestra el número de la canción o del juego de batería y la inferior, el nombre de la canción o del juego de batería asociado a dicho número.

❑ **Configuraciones:** Canción: P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66,  
U1 - U32  
Juego de batería: P1 - P90, U1 - U40,  
C1 - C99

## Creación o edición de una cadena

1. Al crear una cadena nueva utilice el botón de control de datos correspondiente al parámetro Paso y elija el primer paso.  
Al editar una cadena existente, elija el número de paso que desea editar.
2. Utilice el botón de control de datos correspondiente al parámetro Type (tipo) y especifique "song" (canción) o "kit" (juego), dependiendo de lo que desea configurar para dicho paso (canción o juego de batería).
3. Utilice el botón de control de datos correspondiente a "Num=" y elija la canción o el juego de batería que desea asignar a dicho paso.
4. Repita los pasos 1 a 3 de la parte superior y especifique cuantos pasos desee para la cadena actual.

**NOTA** Puede programar pasos asignados a juegos de batería, así como también a canciones en la misma cadena.

5. Cuando finalice la cadena en un determinado paso, asigne "END" al mismo utilizando el botón de control de datos correspondiente al parámetro Type. La cadena actual finalizará en dicho paso.

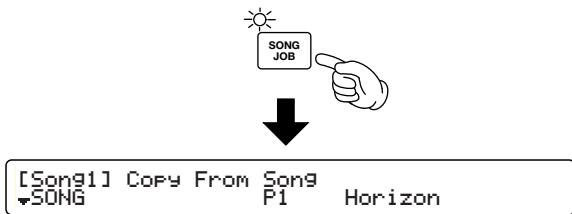
**NOTA** La cadena se detendrá en el paso que lleva asignado "END" mientras se conmutan los pasos en el modo de reproducción en cadena. El valor "END" es especialmente útil al alternar pasos con una almohadilla de batería o un interruptor de pedal, puesto que contribuye a evitar que se cambie accidentalmente a un paso no utilizado (canción o juego de batería).

# Modo de trabajo de canción

Puede editar una canción de usuario de diversas maneras, como por ejemplo, añadiéndole un nombre, definiendo parámetros de sonido para cada pista, aplicando cuantificación y copiando o borrando una canción completa.

## Acceso al modo de trabajo de canción

Presione el botón SONG JOB (trabajo de canción).



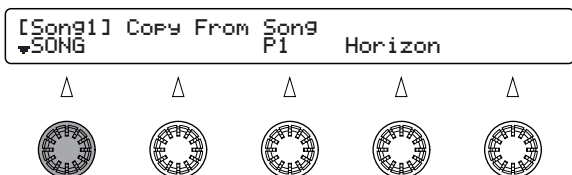
**NOTA** Antes de acceder al modo de trabajo de canción, elija la canción de usuario (U1 - U32) que desee editar.

**NOTA** Si se ha seleccionado una canción predeterminada o una canción almacenada en la tarjeta de memoria (canción de tarjeta) no podrá acceder al modo de trabajo de canción.

## Páginas de edición y operaciones básicas del modo de trabajo de canción

Los parámetros del modo de trabajo de canción están agrupados en las cuatro categorías siguientes. Cada categoría tiene sus propias páginas de parámetros.

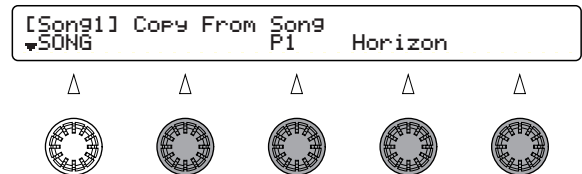
1. Utilice el botón de control de datos situado más a la izquierda y vaya a la primera página de cada categoría. La ilustración inferior muestra la primera página de cada categoría: [Song1], [Song4], [Song8] y [Song12].



2. Utilice los botones de página ▲ y ▼ y seleccione la página que contiene el parámetro que desea editar. Los botones de página ▲ y ▼ le permiten seleccionar cualquier página, independientemente de la categoría.



3. Utilice el botón de control de datos situado bajo cada uno de los parámetros y cambie su valor.



### Modo de trabajo de canción

#### Edición del nivel de canción (página 62)

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

#### Edición del nivel de pista (página 63)

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

#### Edición del nivel de compás (página 64)

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

#### Configuraciones relacionadas con el sonido (página 68)

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

# Páginas de edición

**NOTA** Utilice el botón de control de datos asociado a cada parámetro para escribir directamente los valores. Si se giran los botones al mismo tiempo que se mantiene presionado el botón SHIFT (cambio), los valores cambian en incrementos mayores. Se puede utilizar el botón de control de datos situado más a la izquierda para ir directamente a la primera página de cada categoría.

## Edición del nivel de canción

### [Song1] SONG COPY

Copia una canción predeterminada o de usuario en la canción de usuario "vacía" actual.

**NOTA** Si la canción actual no está vacía, verá el mensaje "Sequence data is not empty" (La secuencia de datos no está vacía) y no podrá copiar. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) para regresar a la página anterior.

[Song1] Copy From Song	P1	Horizon
▼SONG	1	2

#### 1 Copy From Song (copiar canción)

Seleccione el número de la canción de origen (es decir, la canción que desea copiar)

**Configuraciones:** P1 - P31 (canciones de demostración), Q1 - Q67 (canciones de práctica), R1 - R66 (canciones de almohadilla), U1 - U32 (canciones de usuario), (las canciones no se pueden copiar desde la tarjeta de memoria)

#### 2 Nombre de la canción

Muestra el nombre de la canción. No se puede cambiar aquí.

#### Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos situado en el centro para seleccionar la canción de origen predeterminada o de usuario desde la que desea copiar.
2. Presione el botón ENTER/YES y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se copiará la canción. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), la canción no se copiará y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

### [Song2] SONG CLEAR

Borra todos los datos de la canción actual.

[Song2] Clear Current Song
▼SONG

#### Procedimiento

1. Presione el botón ENTER/YES y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

2. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se borrará la canción. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), la canción no se borrará y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

### [Song3] SONG NAME

Puede asignar un nombre de canción con 8 caracteres de longitud. También puede configurar el tempo y la reproducción repetida.

Nombre de canción	
1	Cursor (posición)
[Song3] Name	"no_name "
▼SONG	< ! ">
Mueva el cursor	Escriba el carácter en la posición del cursor
2	3
Tempo	Repeat
120	I-→I

#### 1 Name (nombre)

Tal como muestra la ilustración, utilice el botón de control de datos situado en segundo lugar por la izquierda para mover el cursor a la posición que desea editar y a continuación, use el botón de control de datos situado en el centro para escribir un carácter del nombre. Repita este paso cuantas veces sea necesario para asignar a una canción un nombre con una longitud máxima de 8 caracteres.

#### Configuraciones:

Igual que la correspondiente al nombre del juego de batería. Vea la página 41.

#### 2 TEMPO

Defina el tempo inicial de la canción.

**Configuraciones:** 30 - 300

### ③ Repeat (repetición)

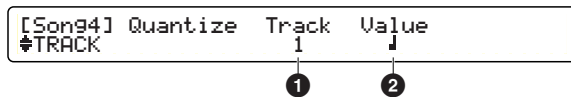
Defina la reproducción repetida de una canción (donde la canción se reproduce repetidamente de principio a fin). Si está configurada como "→", la reproducción de la canción se detiene al final de la misma.

❑Configuraciones: → (reproducción normal),  
↺ (reproducción repetida)

## Edición del nivel de pista

### [Song4] SONG QUANTIZE TRACK

Puede aplicar cuantificación a la pista 1 o a la pista 2. Para obtener una explicación detallada de la cuantificación, vea la página 20.



#### ① Track (número de pista)

Especifique la pista a cuantificar.

❑Configuraciones: 1, 2

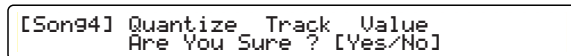
#### ② Value (valor)

Defina el nivel de cuantificación (esto es, la resolución con la que se corregirán las notas).

❑Configuraciones: Negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea

### Procedimiento

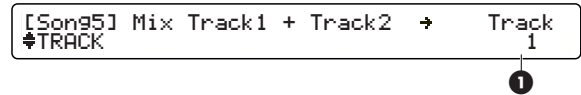
1. Utilice el botón de control de datos asignado a "Track" (pista) para seleccionar la pista que desea cuantificar.
2. Utilice el botón de control de datos asignado a "Value" (valor) para definir el nivel de cuantificación.
3. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).



4. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se cuantificará la pista. Si presiona el botón [EXIT/NO] (salir/no), la pista no se cuantificará y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

### [Song5] SONG MIX TRACK

Puede fusionar la información contenida en ambas pistas en la pista 1 o en la pista 2. Los datos que estaban anteriormente en la pista de destino se sobrescriben con los datos combinados.



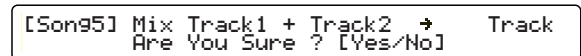
#### ① Track (número de pista)

Especifique la pista en la que desea escribir los datos combinados.

❑Configuraciones: 1, 2

### Procedimiento

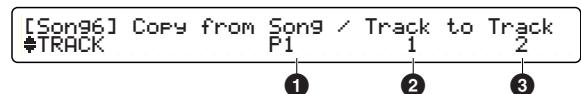
1. Utilice el botón de control de datos situado más a la derecha para seleccionar la pista de destino en la que se escribirán los datos combinados.
2. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).



3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se combinarán las pistas. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), las pistas no se combinarán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

### [Song6] SONG COPY TRACK

Puede copiar una pista de una canción predeterminada o de usuario en una pista de la canción actual. Cualquier información que albergue la pista de destino se sobrescribirá con los datos copiados.



## ❶ Copy From Song (copiar canción)

Seleccione la canción de origen cuyos datos desea copiar. Se mostrará el número de la canción.

❑Configuraciones: P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32 (las canciones almacenadas en una tarjeta de memoria no se pueden copiar)

## ❷ Track To (pista a)

Seleccione el número de pista de la canción de origen cuya información desea copiar.

❑Configuraciones: 1, 2

## ❸ Track (pista)

Seleccione el número de pista de la canción actual en la que desea copiar información.

❑Configuraciones: 1, 2

### Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos situado en el centro para seleccionar la canción de origen (predeterminada o de usuario) desde la que desea copiar información.
2. Utilice el botón de control de datos correspondiente a "Track to" (pista a) para seleccionar la pista de la que desea copiar información.
3. Utilice el botón de control de datos correspondiente a "Track" (pista) para seleccionar la pista de destino en la que desea copiar la información.
4. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

5. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se copiará la pista. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), la pista no se copiará y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## [Song7] SONG CLEAR TRACK

Puede borrar la información contenida en cualquier pista de la canción actual.

[Song7] Clear      Track  
#TRACK              1  
                         1

## ❶ Track (pista)

Seleccione la pista que desea borrar.

❑Configuraciones: 1, 2

### Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos situado en el centro para seleccionar la pista que desea borrar.
2. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se borrará la pista. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), la pista no se borrará y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## Edición del nivel de compás

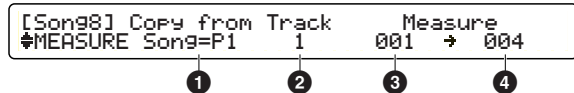
### [Song8] SONG COPY MEASURE

Puede copiar la información de los compases indicados de una pista de una canción predeterminada o de usuario en los compases indicados de una pista de la canción actual. Cualquier información que contengan los compases de destino se sobrescribirá con los datos copiados.

**NOTA** En este trabajo se pueden especificar numerosos parámetros, por lo que se han dividido en dos páginas: una para las configuraciones de origen y otra para las de destino.



## Origen



### 1 Copy from (copiar desde)

Seleccione la canción de origen que desea copiar. Se mostrará el número de la canción.

❑ **Configuraciones:** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32 (las canciones almacenadas en una tarjeta de memoria no se pueden copiar)

### 2 Track (pista)

Seleccione el número de pista de la canción de origen que desea copiar.

❑ **Configuraciones:** 1, 2

### 3 Measure (desde compás)

Seleccione el primer compás de la pista de la canción de origen que desea copiar.

❑ **Configuraciones:** 001 - 999

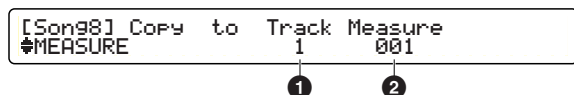
### 4 Measure (hasta compás)

Seleccione el último compás de la pista de la canción de origen que desea copiar.

❑ **Configuraciones:** 001 - 999

Si presiona el botón ENTER/YES (acceder/sí) después de escribir valores en esta (primera) página, se le llevará a la segunda página.

## Destino



### 1 (copiar en) Track (pista)

Seleccione el número de la pista de destino de la canción actual.

❑ **Configuraciones:** 1, 2

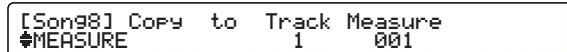
## 2 Measure (compás)

Seleccione el primer compás de la pista de destino de la canción actual. Desde el comienzo del compás especificado aquí, la información de la canción de origen se copiarán y se sobrescribirán todos los compases (de la canción actual) especificados en la primera página.

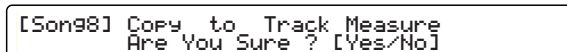
❑ **Configuraciones:** 001 - 999

## Procedimiento

1. Utilice el control de datos asignado a "Copy from" (copiar desde) para seleccionar la canción de origen predeterminada o de usuario a copiar.
2. Utilice el botón de control de datos asignado a "Track" (pista) para seleccionar la pista de origen a copiar.
3. Utilice los botones de control de datos asignados a "Measure (desde compás)" y "Measure (hasta compás)" respectivamente y seleccione los compases primero y último a copiar.
4. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y verá la segunda página.



5. Utilice el botón de control de datos asignado a "Track" (pista) para seleccionar la pista de destino.
6. Utilice el botón de control de datos asignado a "Measure" (compás) para seleccionar el primer compás.
7. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).



8. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se copiarán los compases. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), los compases no se copiarán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## [Song9] SONG CREATE MEASURE

Especifique la posición de la canción actual donde desea insertar un compás vacío en la signatura de compás indicada.

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

### 1 Create (crear)

Especifique el número de los compases vacíos a insertar.

❑Configuraciones: 001 - 999

### 2 Track (pista)

Seleccione el número de pista en la que se insertarán los compases.

❑Configuraciones: 1, 2

### 3 Beat (ritmo)

Seleccione la signatura de compás de los compases a insertar.

❑Configuraciones: 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

### 4 Measure (compás)

Seleccione el punto de inicio de los compases a insertar. El número indicado de compases vacíos se insertará a partir de dicho punto.

❑Configuraciones: 001 - 999

## Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos asignado a "Create" (crear) para escribir el número de compases vacíos a insertar.
2. Utilice el botón de control de datos asignado a "Track" (pista) para seleccionar la pista en la que se insertarán los compases vacíos.
3. Utilice el botón de control de datos asignado a "Beat" (ritmo) para escribir la signatura de compás de los compases vacíos a insertar.

4. Utilice el botón de control de datos asignado a "Measure" (compás) para escribir el punto de inicio donde se insertarán los compases vacíos.
5. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

6. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se crearán los compases vacíos. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), los compases vacíos no se crearán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## [Song10] SONG DELETE MEASURE

Puede eliminar compases de una pista de la canción actual. Los compases siguientes a la parte eliminada se moverán automáticamente para rellenar el hueco.

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

### 1 Track (pista)

Especifique el número de pista que contiene los datos a eliminar.

❑Configuraciones: 1, 2

### 2 Measure (desde compás)

Especifique el primer compás del bloque a eliminar.

❑Configuraciones: 001 - 999

### 3 Measure (hasta compás)

Especifique el último compás del bloque a eliminar.

❑Configuraciones: 001 - 999

## Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos asignado a "Track" (pista) para seleccionar la pista que contiene la información a eliminar.
2. Utilice los botones de control de datos asignados a "Measure (desde compás)" y "Measure (hasta compás)" respectivamente y seleccione el primer y el último compás del bloque a eliminar.
3. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

4. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se eliminarán los compases. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), los compases no se eliminarán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## [Song11] SONG ERASE MEASURE

Puede borrar toda la información contenida en los compases indicados de una pista de la canción actual. La diferencia entre esta operación y la operación DELETE (eliminar) estriba en que al borrar los compases éstos se convierten en compases vacíos que no contienen datos. Por ello, los compases siguientes a la parte borrada no se moverán.

```
[Song11] Erase  Track      Measure
#MEASURE      2      001 → 004
              ①      ②      ③
```

### ① Track (pista)

Especifique el número de pista que contiene los datos a borrar.

❑Configuraciones: 1, 2

### ② Measure (desde compás)

Especifique el primer compás del bloque a borrar.

❑Configuraciones: 001 - 999

### ③ Measure (hasta compás)

Especifique el último compás del bloque a borrar.

❑Configuraciones: 001 - 999

## Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos asignado a "Track" (pista) para seleccionar la pista que contiene la información a borrar.
2. Utilice los botones de control de datos asignados a "Measure (desde compás)" y "Measure (hasta compás)" respectivamente y seleccione el primer y el último compás del bloque a borrar.
3. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

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

4. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se borrarán los compases. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), los compases no se borrarán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

# Configuraciones relacionadas con el sonido

## [Song12] SONG VOICE1

Puede definir los valores del cambio de control (volumen y panorámica) correspondientes a cada canal MIDI de la canción actual. Estos valores se transmitirán a través de MIDI OUT siempre que seleccione dicha canción.

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

### 1 Ch (canal)

Seleccione un canal MIDI. Se mostrarán las configuraciones de volumen y panorámica correspondientes al canal MIDI seleccionado.

Configuraciones: 1 - 16

### 2 Transmit(transmisión)

Seleccione si se emitirán o no mensajes MIDI por cada canal MIDI.

Configuraciones: on (transmitido), off (no transmitido)

NOTA Si los valores de volumen y panorámica del canal están configurados como "off," se mostrarán como "---."

### 3 Volume (volumen)

Defina el valor de volumen de cada canal MIDI.

Configuraciones: 000 - 127

### 4 Pan (panorámica)

Defina el valor de panorámica (posición de estéreo) de cada canal MIDI.

Configuraciones: 000 (izquierda) - 064 (centro) - 127 (derecha)

## Procedimiento

1. Utilice el botón de control de datos asignado a "Ch" (canal) para cambiar al canal MIDI apropiado. Se muestran los valores actuales de volumen y panorámica del canal.
2. Utilice el botón de control de datos asignado a cada valor del canal y cámbielo.
3. Repita los pasos 1 y 2 por cada canal MIDI que desee definir.

## [Song13] SONG VOICE2

Puede definir un valor de cambio de programa por cada canal MIDI de la canción actual (es decir, cambiar la información de sonido contenida en el encabezamiento de la canción). Estos valores se transmitirán a través de MIDI OUT siempre que seleccione dicha canción.

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

NOTA En cuanto a los canales MIDI configurados como "off" (no transmitir mensajes MIDI) con el parámetro Transmit (transmisión) de la página [SONG12], todos los parámetros correspondientes a dichos canales aparecerán como "---" y no se pueden editar.

### 1 Ch (canal)

Seleccione el canal MIDI. Aparecerán las configuraciones de nº PC (número de cambio de programa) y BankMSB/LSB (MSB/LSB de selección de banco) correspondientes al canal seleccionado.

Configuraciones: 1 - 16

### 2 PC# (número de cambio de programa)

Defina el número de cambio de programa correspondiente al canal MIDI.

Configuraciones: 001 - 128

### 3 BankMSB/BankLSB (MSB/LSB de selección de banco)

Defina el MSB y LSB de selección de banco del canal MIDI.

Configuraciones: BankMSB: 000 - 127  
BankLSB: 000 - 127

NOTA Selección de banco es un mensaje MIDI que sirve para seleccionar un banco de programa (sonido). Para especificar un banco se utilizan conjuntamente un valor de MSB y un valor de LSB.

## Procedimiento

El mismo que para [Song12] SONG VOICE1.

## [Song14] SONG VOICE3

Puede configurar los valores del cambio de control (filtro, transmisión de reverberación/eco) de cada canal MIDI de la canción seleccionada actualmente. Estos valores se transmitirán a través de MIDI OUT siempre que seleccione dicha canción.

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

**NOTA** Todos los parámetros contenidos en esta página se mostrarán como "---" si el parámetro Transmit (transmisión) de la página [Song12] SONG VOICE1 (página 68) está configurado como "off" (apagado).

### ① Ch (canal)

Seleccione el canal MIDI. Se mostrarán las configuraciones de Filter (filtro), RevSend (transmisión de reverberación) y ChoSend (transmisión de coro) correspondientes al canal seleccionado.

❑Configuraciones: 1 - 16

### ② Filter (filtro)

Defina el valor de filtro correspondiente al canal MIDI.

❑Configuraciones: -64 - 0 - +63

### ③ RevSend (transmisión de reverberación)

Defina el nivel de transmisión de reverberación correspondiente al canal MIDI.

❑Configuraciones: 000 - 127

### ④ ChoSend (transmisión de coro)

Defina el nivel de transmisión de coro correspondiente al canal MIDI.

❑Configuraciones: 000 - 127

## Procedimiento

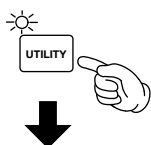
El mismo que para [Song12] SONG VOICE1.

# Modo de utilidad

Las configuraciones del DTEXTREME se efectúan en este modo, que además incluye parámetros comunes a todos los modos, como son las configuraciones de MIDI, efectos y tarjeta de memoria.

## Acceso al modo de utilidad

Presione el botón UTILITY (utilidad).



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

## Páginas de edición y operaciones básicas del modo de utilidad

Los parámetros del modo de utilidad están agrupados en las siete categorías siguientes. Cada categoría tiene sus propias páginas de parámetros.

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

1. Utilice los botones de página ▲ y ▼ para seleccionar la página que contiene el parámetro que desea configurar. Los botones de página ▲ y ▼ le permiten seleccionar cualquier página, independientemente de la categoría.
2. Utilice el botón de control de datos situado más a la izquierda y vaya a la primera página de cada categoría. Las primeras páginas de todas las categorías son: [UT 1], [UT 3], [UT 5], [UT 9], [UT 13], [UT 17] y [UT 19].
3. Utilice el botón de control de datos situado bajo cada uno de los parámetros para cambiar su valor. En el modo de utilidad, los valores se almacenan al introducirlos (no se requiere efectuar ninguna operación de almacenamiento).

**NOTA** Si se giran los botones al mismo tiempo que se mantiene presionado el botón SHIFT (cambio), los valores cambian en incrementos mayores.

### Modo de utilidad

#### Master EQ (ecualizador principal) (página 71)

Configuraciones del ecualizador principal de tres bandas

- [UT 1] Master EQ 1
- [UT 2] Master EQ 2

#### TG (generador de tonos) (página 71)

Configuraciones del generador de tonos.

- [UT 3] TG 1
- [UT 4] TG 2

#### SYSTEM (sistema) (página 72)

Configuraciones del sistema

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

#### MIDI (página 75)

Configuraciones de MIDI

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

#### CLICK (clic) (página 77)

Configuraciones del sonido y modo del clic

- [UT 13] CLICK 1
- [UT 14] CLICK 2
- [UT 15] CLICK 3
- [UT 16] CLICK 4

#### SEQ (secuenciador) (página 79)

Configuraciones del secuenciador

- [UT 17] SEQ 1
- [UT 18] SEQ 2

#### CARD (tarjeta) (página 80)

Operaciones relacionadas con la tarjeta de memoria

- [UT 19] CARD LOAD (cargar tarjeta)
- [UT 20] CARD SAVE (guardar tarjeta)
- [UT 21] CARD DELETE (eliminar tarjeta)
- [UT 22] CARD RENAME (renombrar tarjeta)
- [UT 23] CARD FORMAT (formato de tarjeta)



# Funciones de cada página

**NOTA** Utilice el botón de control de datos asociado a cada parámetro para escribir directamente los valores. Se puede utilizar el botón de control de datos situado más a la izquierda para ir directamente a la primera página de cada categoría.

## Master EQ (ecualizador principal)

Puede configurar los valores correspondientes al generador de tonos. Master EQ es un ecualizador de tres bandas y los Lo (bajos) y Hi (altos) son de tipo estantería.

### [UT 1] Master EQ 1

En esta página, puede configurar los ecualizadores bajo y medio. Los parámetros disponibles son los siguientes.

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

#### 1 Low Freq (frecuencia baja)

Configure la frecuencia central de las frecuencias inferiores.

Configuraciones: 32Hz - 2.0kHz

#### 2 Low Gain (aumento bajo)

Configure el aumento de las frecuencias inferiores.

Configuraciones: -12 - +12

#### 3 Mid Freq (frecuencia media)

Configure la frecuencia central de las frecuencias medias.

Configuraciones: 100Hz - 10.0kHz

#### 4 Mid Gain (aumento medio)

Configure el aumento de las frecuencias medias.

Configuraciones: -12 - +12

### [UT 2] Master EQ 2

Aquí puede configurar los valores correspondientes a los altos. Están disponibles los siguientes parámetros.

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

#### 1 High Freq (frecuencia alta)

Configure la frecuencia central de las frecuencias altas.

Configuraciones: 0.5kHz - 16.0kHz

#### 2 High Gain (aumento alto)

Configure el aumento de las frecuencias superiores.

Configuraciones: -12 - +12

## TG (generador de tonos)

### [UT 3] TG1

Configure aquí los parámetros relacionados con el generador de tonos, tales como volumen y afinación. Están disponibles los siguientes parámetros.

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

#### 1 Master Tune (tono principal)

Configure en incrementos de 0,1 centésimas el tono principal correspondiente al generador de tonos.

Configuraciones: -102.4 - +102.3

#### 2 Master Vol (volumen principal)

Configure el volumen principal del generador de tonos.

Configuraciones: 0 - 127

### ③ Swap L/R (cambiar izquierda/derecha)

Invierte las posiciones izquierda y derecha de los sonidos de la batería.

**off (apagado):** las posiciones son normales.

**on (encendido):** las posiciones están invertidas.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### ④ RevBypas

Activa o desactiva la omisión de la unidad de reverberación. Si se omite, no se aplicará el efecto de reverberación (efecto del sistema) a ninguna salida de sonido.

**off (apagado):** el efecto de reverberación del sistema está disponible.

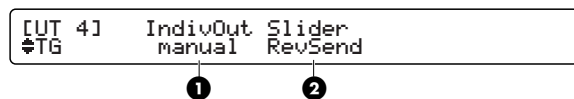
**on (encendido):** el efecto de reverberación del sistema no está disponible.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

**NOTA** Cada vez que encienda el DTXTREME, este parámetro se configurará automáticamente en "on" (encendido).

## [UT 4] TG2

Configure aquí los parámetros de las salidas individuales.



### ① IndivOut

Configure las señales enviadas a las tomas de INDIVIDUAL OUTPUT (salida individual).

**manual:** La transmisión de salida de cada número de nota MIDI (sonido) se especifica con el parámetro Output (salida) en la página [Voice6] del modo de edición de sonidos del juego de batería.

**auto (automático):** SNARE (caja), KICK (bombo), TOM (tom), HI-HAT (charles), CYMBAL (platillos), MISC (varios) se envían respectivamente a las salidas individuales 1 a 6. Sin embargo, si se aplican los efectos de inserción, su configuración determina la transmisión de salida de cada sonido.

❑ **Configuraciones:** manual, auto (automático)

### ② Slider (guía)

Configure lo que se controla moviendo la guía del panel (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL o MISC) (caja, bombo, tom, charles, platillos o varios) mientras mantiene presionado el botón SHIFT (cambio).

**RevSend:** Nivel de transmisión de reverberación de cada parte.

**indiv:** niveles de volumen de salida de las salidas individuales 1-6 (1: SNARE (caja), 2: KICK (bombo), 3: TOM, 4: HI-HAT (charles), 5: CYMBAL (platillos), 6: MISC (varios)).

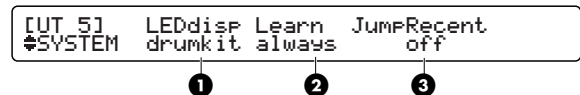
❑ **Configuraciones:** RevSend, indiv

## SYSTEM (sistema)

Configure los valores del sistema del DTXTREME, incluyendo la pantalla, la activación, los ajustes de fábrica, etc.

## [UT 5] SYSTEM 1

En esta página puede elegir la indicación LED y las configuraciones de las salidas individuales. Los parámetros disponibles son los siguientes.



### ① LEDdisp

Elija el mensaje mostrado en el LED.

**drumkit (juego de batería):** muestra el número del juego de batería actual.

**tempo:** muestra el tempo actual.

❑ **Configuraciones:** drumkit (kit de batería), tempo

## ② Learn (aprender)

Configure el funcionamiento del modo Learn (aprender). Con este modo activado, puede seleccionar la entrada de activador de destino simplemente con golpear la almohadilla respectiva mientras está en el modo de edición del activador de juego de batería o en el modo de edición de sonidos.

**off (apagado):** El modo Learn (aprender) está desactivado. Seleccione las entradas que desea editar utilizando los controles del panel frontal.

**w/shift (con cambio):** Igual que "always" (siempre), explicado más adelante, pero debería presionarse el botón SHIFT al golpear la almohadilla.

**always (siempre):** En el modo de edición del activador, al golpear una almohadilla, aparece en la pantalla el número de la entrada del activador correspondiente. En el modo de edición de sonidos, al golpear una almohadilla, aparece en la pantalla el número de la nota MIDI de la entrada del activador correspondiente.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), w/shift (con shift), always (siempre)

## ③ JumpRecnt

Con esta función activada, al entrar en cualquier modo de edición, se le llevará automáticamente a la página que estaba editando anteriormente en dicho modo.

**off (apagado):** Al acceder a un modo de edición, se muestra la primera página de cada modo.

**on (encendido):** Al entrar en un modo de edición, se muestra la página a la que había accedido anteriormente en dicho modo.

❑ **Configuraciones:** off, on (apagado, encendido)

## [UT 6] SYSTEM 2

En esta página, puede configurar los parámetros relacionados con el activador. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 6]	TrgLink	TrgByps	TrgSet	EdgeAdj
SYSTEM	global	on	type1	0
	①	②	③	④

## ① TrgLink

Configure los valores del vínculo de activador, donde todos los datos de entrada de activador utilizan los valores correspondientes al juego de usuario 1, independientemente del juego de batería que haya seleccionado. Por ejemplo, si los datos de entrada de activador son diferentes para cada juego de batería, es necesario volver a configurar las conexiones de almohadilla correspondientes a cada uno de ellos. Sin embargo, con la función de vínculo de activador activada, las asignaciones de sonidos de batería de las almohadillas se modifican al cambiar a otro juego de batería, sin necesidad de modificar las conexiones ni las configuraciones de las almohadillas.

**global:** En lo que respecta a los siguientes parámetros, cada juego de batería utiliza los valores correspondientes a los del juego de usuario 1. padtype, gain, min level, max level, min velocity, velocity curve, self reject, rejection, s.reject input, s.reject (tipo de almohadilla, aumento, nivel mínimo, nivel máximo, velocidad mínima, curva de velocidad, autoextracción, extracción, entrada de autoextracción, autoexpulsión).

**indiv:** Se pueden configurar valores diferentes para cada juego de batería.

❑ **Configuraciones:** global, indiv

## ② TrgByps

Activando la omisión de activador se ignoran las entradas correspondientes a todas las almohadillas conectadas. Esto puede resultar útil, por ejemplo, al cambiar las configuraciones de los fonocaptos de activador conectados al conjunto de batería o cuando se desea evitar la activación accidental de sonidos innecesarios durante la reproducción de patrones o canciones.

**off (apagado):** Todas las almohadillas se pueden reproducir de modo normal.

**on (encendido):** Nada puede ser la entrada de ninguna de las almohadillas y el controlador de charles y los números de nota MIDI de las mismas no se transmitirán.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### ③ TrgSet

Seleccione un conjunto de activadores para los juegos de batería predeterminados. El concepto "conjunto de activadores" hace referencia a las configuraciones correspondientes a cada almohadilla tal como están definidas en las páginas [TrgSens1] a [TrgSens3] del modo de edición del activador de juego de batería. Están disponibles los cuatro tipos de conjuntos de activadores siguientes. El conjunto de activadores seleccionado aquí se utilizará siempre que se seleccione un juego de batería predeterminado.

Número de entrada	Conjunto de activadores			
	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
input1	RH	RH	RH	TP
input2	RH	TP	TP	TP
input3	RH	TP	TP	TP
input4	RH	TP	TP	TP
input5	RH	TP	TP	TP
input6	PCY	PCY	PCY	PCY
input7	PCY	PCY	PCY	PCY
input8	TP	TP	TP	TP
input9	RHkick	KP	RHkick	KP
input10	RHkick	KP	RHkick	KP
input11	PCY	PCY	PCY	PCY
input12	TP	TP	TP	TP
input13	PCY	PCY	PCY	PCY
input14	TP	TP	TP	TP
input15	TP	TP	TP	TP
input16	TP	TP	TP	TP

Relación entre almohadilla e indicador

Indicador	Tipo de almohadilla conectada
RH	RHP80/100/120(SD)
RHkick	KP120
TP	TP80S/80/60
PCY	PCY80S/80/60/10
KP	KP80S/80/60

❑Configuraciones: 1 - 4

### ④ EdgeAdj

Configure el grado de facilidad con el que puede reproducir el sonido asignado a la parte del borde al activar la característica de detección de posición.

❑Configuraciones: -64 – +63

**NOTA** Para activar la detección de posición, conecte la almohadilla PH120SD a la entrada de activador 1 (SNARE).

## [UT 7] SYSTEM 3

En esta página puede configurar los valores de charles y almohadillas. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 7]	FCoffset	FCspt	IncFunc	DecFunc
#SYSTEM	+00	32	IN16	IN16
	①	②	③	④

### ① FCoffset

Defina un valor de desviación a añadir al valor de entrada del controlador de charles. Esta función simula la apertura entre los platillos superior e inferior del charles. Puede ajustar el punto de activación en el que el sonido del charles cerrado se emita al oprimir el pedal hacia el suelo. Cuando menor sea el valor, con mayor velocidad aparecerá el sonido (es decir, más cerca estará el punto de activación de la posición de liberación total del pedal).

❑Configuraciones: +32 – -32

### ② FCspt

Establezca el tiempo correspondiente al efecto de golpe de pedal. Esta función simula el efecto sónico de un charles cerrado que se abre a la mitad (cuando la posición del pedal pasa de estar presionado hasta el fondo a estar presionado a la mitad). Cuando mayor sea el valor, antes aparecerá el efecto de golpe de pedal, aunque también se producirá accidentalmente si presiona repetidamente el pedal.

❑Configuraciones: 0 - 127

### ③ IncFunc

La almohadilla conectada a la entrada de activador especificada aquí puede actuar como interruptor de incremento, independientemente de cuál sea la configuración de la función de activador (página 29). En el modo juego de batería, esta característica le permite utilizar la almohadilla para cambiar a un juego de batería diferente. En el modo de reproducción en cadena, se puede utilizar la almohadilla para avanzar un paso en la secuencia.

❑Configuraciones: off (apagado) IN1 - IN16

### ④ DecFunc

La almohadilla conectada a la entrada de activador especificada aquí puede actuar como interruptor de reducción, independientemente de cuál sea la configuración de la función de activador (página 29). En el modo juego de batería, esta característica le permite utilizar la almohadilla para cambiar a un juego de batería diferente. En el modo de reproducción en cadena, se puede utilizar la almohadilla para retroceder un paso en la secuencia.

❑Configuraciones: off (apagado), IN1 - IN16

## [UT 8] SYSTEM 4

En esta página puede volver a establecer los ajustes de fábrica que el DTXTREME tenía por defecto.

[UT 8]  
SYSTEM

Factory Set

### Factory Set (ajustes de fábrica)

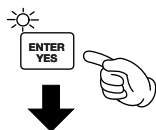
Se han restablecido los ajustes de fábrica correspondientes a todas las configuraciones de la unidad.

#### Factory Set (Configuraciones predeterminadas de fábrica)

Al expedir la unidad desde la fábrica, las configuraciones de los juegos de batería, de los efectos, del activador y otras configuraciones del DTXTREME tienen valores predeterminados. Al editar estas configuraciones, los valores predeterminados se sobrescriben. En caso necesario, puede restablecer los valores predeterminados de las configuraciones del DTXTREME tal como se explica a continuación.

**Si restablece los valores de fábrica, todas las configuraciones actuales se sobrescribirán y se perderán. Asegúrese de no sobrescribir información importante. Se recomienda efectuar de antemano copias de seguridad de los datos importantes en la tarjeta de memoria o en cualquier otro soporte de almacenamiento externo.**

1. En el modo de utilidad seleccione la página [UT 8] (la cuarta página de SYSTEM). Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).



[UT 8]

Factory Set  
Are You Sure ? [Yes/No]

2. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se restablecerán los ajustes de fábrica. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), los valores predeterminados no se restablecerán y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## MIDI

Defina aquí las configuraciones relacionadas con el MIDI del DTXTREME.

## [UT 9] MIDI 1

Defina las configuraciones de descarga por lotes en esta página. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 9]  
MIDI

Transmit Bulk Data  
all data

### Transmit Bulk Data (transmisión de datos por lotes)

Por ejemplo, puede seleccionar y transmitir diversos tipo de datos por lotes a un archivador de datos MIDI Yamaha MDF3 o a un secuenciador MIDI externo con capacidad para tratar mensajes exclusivos del sistema.

**all data (todos los datos):** Se envían todos los datos del DTXTREME.

**system (sistema):** Se envían los datos del sistema de DTXTREME.

**cur DKIT (juego de batería actual):** Se envían los datos del juego de batería actual.

**all DKIT (todos los juegos de batería):** Se envían los datos de todos los juegos de batería.

**curCHAIN (cadena actual):** Se envían los datos de la cadena actual.

**allCHAIN (todas las cadenas):** Se envían los datos de todas las cadenas.

**cur SONG (canción actual):** Se envían los datos de la canción actual.

**all SONG (todas las canciones):** Se envían los datos de todas las canciones.

☐ **Configuraciones:** all data, system, cur DKIT, all DKIT, curCHAIN, allCHAIN, cur SONG, all SONG (todos los datos, sistema, juego de batería actual, todos los juegos de batería, cadena actual, todas las cadenas, canción actual, todas las canciones)

### Descarga del lote

1. En el modo de utilidad, seleccione la página [UT 9] (la primera página de MIDI) que muestra la transmisión de datos por lotes.
2. Seleccione el tipo de datos que desea transmitir. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

- Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se procederá a la descarga del lote. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), no se efectuará la descarga del lote y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

### Recepción de datos por lotes

Envíe los datos por lotes de DTXTREME almacenados en un dispositivo MIDI externo, como por ejemplo, el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3 o un secuenciador MIDI. Puesto que el DTXTREME tiene capacidad para recibir los datos por lotes entrantes en cualquier modo, no se requiere preparación especial para su recepción. Cuando el DTXTREME comienza a recibir datos por lotes, aparece la siguiente pantalla.

Receiving Bulk data. in progress.

Al finalizar el proceso de carga de lotes, el DTXTREME muestra la pantalla siguiente durante unos segundos y a continuación, aparece la pantalla anterior.

Receiving Bulk data. completed.

**NOTA** Para recibir datos por lotes, el DTXTREME debe tener un número de dispositivo que coincida con el dispositivo MIDI emisor.

## [UT 10] MIDI 2

En esta página puede definir las configuraciones relacionadas con la descarga de lotes y seleccionar el modo de funcionamiento MIDI. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 10]	Dev.No	DumpInterval	MIDI mode
#MIDI	16	150	native
	1	2	3

### 1 Dev.No

Defina el número del dispositivo MIDI. Al transferir datos exclusivos del sistema (como datos por lotes o cambios de parámetros) entre el DTXTREME y este dispositivo, dicho número tiene que coincidir con el del otro dispositivo MIDI.

**Configuraciones:** all (todos), 1 - 16

### 2 DumpInterval

Configure el intervalo de tiempo comprendido entre los paquetes enviados mediante descarga por lotes. Cuando se efectúa la transmisión a dispositivos antiguos o menos potentes, es recomendable configurarlo con un valor alto.

**Configuraciones:** 50, 100, 150, 200, 250, 300 (unidad: milisegundo)

### 3 MIDI mode

Defina el modo de funcionamiento MIDI. Puede establecer la forma de responder el DTXTREME a los mensajes de cambio de programa procedentes de un dispositivo MIDI externo.

**native (nativo):** Los mensajes de cambio de programa seleccionarán juegos de batería DTXTREME normales.

**GM:** Los mensajes de cambio de programa seleccionarán juegos de batería de tipo GM.

**Configuraciones:** native (nativo, GM)

## [UT 11] MIDI 3

En esta página puede configurar los parámetros correspondientes a mensajes MIDI recibidos por el generador de tonos interno del DTXTREME.

[UT 11]	Receive10	PC	PC10	SysEx
#MIDI	on	on	on	on
	1	2	3	4

### 1 Receive10

Indique si desea o no recibir mensajes de canal MIDI en el canal 10.

**Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### 2 PC

Active o desactive la recepción de mensajes de cambio de programa. Cuando se activa, el generador de tonos interno recibe mensajes de cambio de programa MIDI transmitidos desde la parte del controlador del DTXTREME o de un dispositivo MIDI externo y conmuta juegos de batería, sonidos de teclado, etc.

**Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)



### ③ PC10

Active o desactive la recepción de mensajes de cambio de programa en el canal MIDI 10. El canal 10 está reservado a la parte de batería del DTXTREME. Cuando se activa, se pueden utilizar mensajes de cambio de programa en una canción de DTXTREME o mensajes recibidos desde un dispositivo MIDI externo para alternar los juegos de batería. Tenga en cuenta que para que esta función esté disponible también debe estar activado el parámetro PC (cambio de programa).

❑**Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### ④ SysEx

Active o desactive la recepción de mensajes exclusivos del sistema.

❑**Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

## [UT 12] MIDI 4

En esta página puede configurar la recepción y transmisión de mensajes MIDI. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 12]	Local	SendHH	HostThrPort
✚MIDI	on	on	1
	①	②	③

### ① Local

Active o desactive el control local MIDI. Cuando está desactivado, la sección del generador de tonos del DTXTREME funciona de manera independiente de la sección del controlador del mismo.

**off (apagado):** Las señales de almohadilla se transmiten por MIDI, pero el generador de tonos interno no suena, excepto para las señales recibidas por MIDI.

**on (encendido):** El generador de tonos funciona de modo normal.

❑**Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### ② SendHH

Active o desactive la transmisión de mensajes de cambio de control para el control continuo de charles a través de un controlador de pedal. El sonido continuo de charles que cambia su posición de cerrado a abierto se convierte en mensajes de cambio de control y se transmite por MIDI a un dispositivo MIDI externo. Sin embargo, esto no afecta a la manera de responder del generador de tonos interno del DTXTREME.

**off (apagado):** Los mensajes de cambio de control no se transmiten.

**on (encendido):** Los mensajes de cambio de control se transmiten.

❑**Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

### ③ HostThrPort

Especifique el número de puerto en el que pueden emitirse mensajes MIDI desde MIDI OUT cuando se reciben en TO HOST (enviados desde un ordenador personal). Esto resulta útil al usar el DTXTREME como interfaz MIDI para el ordenador.

❑**Configuraciones:** 1 - 8

## CLICK (clic)

Defina las configuraciones relacionadas con el clic del DTXTREME.

## [UT 13] Click (clic) 1

En esta página puede seleccionar el modo y el tipo de sonidos del clic. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 13]	VoiceSet	Output	Mode	MIDIOut
✚CLICK	CowBell	Phones	Play&Rec	off
	①	②	③	④

### ① VoiceSet

Elija entre ocho sonidos de clic predeterminados.

❑**Configuraciones:** Metronom (metrónomo), Cowbell (cencerro), Claves (claves), Stick (baqueta), FootStep (golpe con el pie), Count (cuenta), Count+Sk (cuenta más baqueta), UserVce (sonido del usuario)

## ② Output (salida)

Seleccione la salida correspondiente al sonido de clic. Puede elegir entre estéreo (las tomas principales OUTPUT L/R (salida izquierda/derecha)), auriculares (toma de auriculares), st+ph (OUTPUT L/R (salida izquierda/derecha) y tomas de auriculares) y desde indiv1 hasta indiv6 (una de las tomas de salida individual).

❑ **Configuraciones:** stereo (estéreo), phones (altavoces), st+ph, indiv1 - indiv6

## ③ Mode (modo)

Seleccione el modo de clic.

**manual:** El clic sólo lo puede activar o desactivar el botón CLICK (clic).

**play (reproducción):** El clic lo puede activar o desactivar el botón CLICK. También se activa cuando el secuenciador comienza a reproducir y se desactiva al detenerse.

**rec (grabación):** El clic lo activa o desactiva el botón CLICK. También se activa cuando el secuenciador comienza a grabar y se desactiva al detenerse.

**play&rec (reproducción y grabación):** El clic lo activa o desactiva el botón CLICK. También se activa cuando el secuenciador está sonando o grabando y se desactiva al detenerse.

❑ **Configuraciones:** manual, play (reproducción), rec (grabación), play&rec (reproducción y grabación)

## ④ MIDIOut

Active o desactive la transmisión del clic como eventos MIDI.

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

## [UT 14] Click (clic) 2

En esta página puede seleccionar el sonido de clic acentuado (en el primer golpe del compás). Si el parámetro VoiceSet de [UT 13] no es UserVoice, aparecerá <---> y no estará disponible. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 14]	Type	Voice[High]	Vol	Tuning
CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

## ① Type (tipo)

Seleccione la categoría del sonido a utilizar para el clic acentuado.

## ② Voice[High] (Sonido (alto))

Seleccione el número y el nombre del sonido a utilizar como clic acentuado. Puede elegir entre los sonidos de la categoría seleccionada en "Type" (tipo).

❑ **Configuraciones:** Número y nombre de sonido de batería

**NOTA** Se puede seleccionar cualquier sonido utilizado en un juego de batería.

## ③ Vol (volumen)

Configure el volumen del clic acentuado.

❑ **Configuraciones:** 0 - 127

## ④ Tuning (afinación)

Configure el tono del clic acentuado.

❑ **Configuraciones:** -24.00 - +24.00

## [UT 15] Click (clic) 3

En esta página puede seleccionar el sonido de clic a tiempo (en cada golpe del compás a excepción del primero).

Si el parámetro VoiceSet de [UT 13] no es UserVoice, aparecerá <---> y no estará disponible. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

## ① Type (tipo)

Seleccione la categoría del sonido a utilizar para el clic a tiempo.

## ② Voice[Mid] (sonido (medio))

Seleccione el número y el nombre del sonido a utilizar como clic a tiempo. Puede elegir entre los sonidos de la categoría seleccionada en "Type" (tipo).

❑ **Configuraciones:** Número y nombre de sonido de batería

### ③ Vol (volumen)

Configure el volumen del clic a tiempo.

❑Configuraciones: 0 - 127

### ④ Tuning (afinación)

Configure el tono del clic a tiempo.

❑Configuraciones: -24.00 – +24.00

## [UT 16] Click (clic) 4

En esta página puede seleccionar el sonido de clic a contratiempo (entre cada golpe del compás). Si el parámetro VoiceSet de [UT 13] no es UserVoice, aparecerá <---> y no estará disponible. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

### ① Type (tipo)

Seleccione la categoría del sonido a utilizar para el clic a contratiempo.

### ② Voice[Low] (sonido (bajo))

Seleccione el número y el nombre del sonido a utilizar como clic a contratiempo. Puede elegir entre los sonidos de la categoría seleccionada en "Type" (tipo).

❑Configuraciones: Número y nombre de sonido de batería

### ③ Vol (volumen)

Configure el volumen del clic a contratiempo.

❑Configuraciones: 0 - 127

### ④ Tuning (afinación)

Configure el tono del clic a contratiempo.

❑Configuraciones: -24.00 – +24.00

## SEQ (secuenciador)

Defina aquí las configuraciones relacionadas con el secuenciador del DTXTREME.

## [UT 17] SEQ1

En esta página, puede configurar los parámetros relacionados con el MIDI del secuenciador. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 17]	MIDICT1	SyncMode
SEQ	off	internal
1	2	

### ① MIDICT1

Active o desactive la recepción y transmisión de los mensajes de inicio, detención y continuación de MIDI.

❑Configuraciones: off (apagado), on (encendido)

### ② SyncMode

Configure el tipo de sincronización utilizada al conectar el DTXTREME a una caja de ritmos o a algún otro dispositivo MIDI externo.

**internal (interna):** El dispositivo MIDI externo está sincronizado al DTXTREME.

**external (externa):** El DTXTREME está sincronizado al dispositivo MIDI mediante la recepción del reloj de sincronización (F8) en MIDI IN o TO HOST.

❑Configuraciones: internal (interna), external (externa)

## [UT 18] SEQ2

En esta página puede configurar el funcionamiento del secuenciador. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 18]	UseTempo	PlayCount	RecCount
SEQ	song	off	off
1	2	3	

## ① UseTempo

Active o desactive los cambios de tempo al alternar canciones.

**song (canción):** Al cambiar a otra canción, se utiliza su tempo.

**global:** Al cambiar a otra canción, se ignora su tempo y se utiliza el actual.

❑ **Configuraciones:** song (canción), global

## ② PlayCount

Active o desactive la cuenta para reproducción. Al activarse se producirá una cuenta antes de iniciarse la reproducción de canciones tras presionar el botón Start/Stop (iniciar/parar).

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

## ③ RecCount

Active o desactive la cuenta en la grabación. Al activarse se producirá una cuenta antes de iniciarse la grabación de canciones tras presionar el botón Record (grabación).

❑ **Configuraciones:** off (apagado), on (encendido)

# Tarjeta

Aquí puede definir las configuraciones relacionadas con la tarjeta de memoria del DTXTREME.

**NOTA** Consulte la página del apéndice sobre la manipulación de la tarjeta de memoria (SmartMedia™).

## Conceptos básicos del modo de tarjeta

Las páginas de utilidad [UT 19] a [UT 23] están dedicadas al modo de tarjeta, en el que puede efectuar diversas operaciones relacionadas con la tarjeta de memoria, tales como leer, guardar, eliminar y renombrar datos.

1. Cambie a la página correspondiente del modo de tarjeta.
2. Utilice los botones de control de datos para seleccionar los parámetros necesarios de la página.
3. Después de introducir las configuraciones, presione el botón ENTER/YES (acceder/sí) y aparecerá el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?).

4. Presione de nuevo el botón ENTER/YES y se ejecutará el comando seleccionado. Si presiona el botón EXIT/NO (salir/no), el comando no se ejecutará y regresará al modo de reproducción del juego de batería.

## Acerca del formato de archivos de la tarjeta de memoria (SmartMedia™)

### ● Si está formateada

Si la tarjeta de memoria está formateada en la página [UT 23] (página 82), su contenido se borrará por completo y se crearán los siguientes directorios.

YAMAHA\DTXTREME

\ALLDATA..... todos los datos

\SYSTEM..... sistema

\ONEKIT..... un juego

\ALLKIT ..... todos los juegos

\ONECHAIN..... una cadena

\ALLCHAIN..... todas las cadenas

\ONESONG ..... una canción

\ALLSONG ..... todas las canciones

\ALLVOICE ..... todos los sonidos

\AUTOLOAD..... para carga automática

\VOLUME ..... para cargar archivos de onda

Los datos guardados en la tarjeta de memoria se almacenarán en uno de los directorios enumerados.

**NOTA** Si guarda un juego de batería o una canción en una tarjeta SmartMedia que se estaba utilizando para una finalidad diferente y que no está formateada, los directorios anteriores se crearán automáticamente en dicha tarjeta.

## [UT 19] CARD LOAD (cargar tarjeta)

En esta página puede cargar archivos procedentes de la tarjeta de memoria. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 19]	Load	FileName
▲CARD	allChain	"dtxset1"
	①	②

### ① Load (cargar)

Seleccione el tipo de archivo que desea cargar.

**all data (todos los datos):** Los archivos que albergan todos los datos.

**system (sistema):** Los archivos que contienen los datos de parámetros configurados en el modo de utilidad.

**one kit (un juego):** El archivo que alberga la información referente al juego de batería actual.

**all kit (todos los juegos):** Los archivos que contienen los datos de todos los juegos de batería de usuario.

**oneChain (una cadena):** El archivo que alberga la información referente a la cadena actual.

**allChain (todas las cadenas):** Los archivos que contienen los datos de todas las cadenas de usuario.

**una canción:** El archivo que alberga la información referente a la canción actual (formato DTX).

**all song (todas las canciones):** Los archivos que contienen los datos de todas las canciones de usuario (formato DTX).

**allVoice (todos los sonidos):** Los archivos que albergan la información de todos los sonidos de usuario (para sonidos creados mediante cambios de parámetros MIDI).

**SMF:** Datos de archivos MIDI estándar.

**VOLUME (volumen):** Todos los archivos al mismo tiempo.

☐ **Configuraciones:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME (todos los datos, sistema, un juego, todos los juegos, una cadena, todas las cadenas, una canción, todas las canciones, SMF, volumen)

**NOTA** Si deja los archivos AIFF en el directorio \YAMAHA\DTXTREME\AUTOLOAD, se cargarán automáticamente al encender el DTXTREME. Es necesario que los nombres de archivo comiencen por un número comprendido entre 01 y 99 ([NN\*\*\*\*\*.AIF], donde NN=01 - 99) y terminen con la extensión ".AIF." Los archivos que se cargan de esta manera figurarán como "wave" (onda) en el parámetro "Type" (tipo) de la página [Voice1] (página 44) del modo de edición de sonido del juego de batería.

**NOTA** El formato de archivo para intercambio de sonido AIFF (Audio Interchange File Format) es utilizado principalmente por Macintosh y por otros ordenadores. Con DTXTREME se gestionan archivos AIFF grabados en mono.

**NOTA** Utilizando un ordenador puede crear un directorio nuevo en \YAMAHA\DTXTREME\VOLUME\ para dejar en él los datos de onda u otro tipo de archivos que contengan configuraciones (todos los datos, todos los juegos, todas las cadenas, todas las canciones, todos los sonidos). En ese caso puede comprobar el nuevo directorio seleccionando VOLUME (volumen) en la página CARD LOAD (cargar tarjeta). Al seleccionar y cargar el directorio, los archivos de onda y de configuraciones se pueden cargar en una sola vez.

Asimismo, al cambiar a otro juego de batería, puede cargar datos de onda procedentes de un directorio diferente. En tal caso, es necesario que especifique el directorio en el parámetro "WaveDir" de la página [COMMON1] en el modo de edición del activador de juego de batería. Para conocer más detalles sobre este tema, vea la página 40.

**NOTA** Para reproducir archivos SMF (archivos MIDI estándar), éstos deben hallarse en el directorio raíz y tener la extensión ".MID". De esta manera, el SMF puede especificarse según el número de canción (de C1 a C99) en la página de juego de batería/canción cuando se inserta la tarjeta de memoria.

### ② FileName

Seleccione el archivo que desea cargar. Utilice el botón de control de datos para seleccionar el nombre de archivo en la tarjeta de memoria. Si no existen archivos del tipo indicado en "Load" (cargar), aparecerá el mensaje "no file" (no hay archivos).

## [UT 20] CARD SAVE (guardar tarjeta)

En esta página puede guardar archivos en la tarjeta de memoria. Los parámetros disponibles son los siguientes.

[UT 20]	Save	FileName
▲CARD	oneChain	"initchn" ↔ <ABCDE>
	①	②

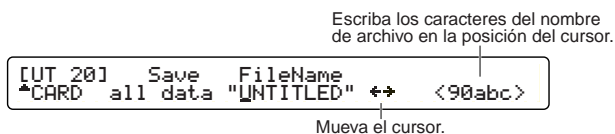
### ① Save (guardar)

Seleccione el tipo de archivo que desea guardar. Los tipos disponibles son los mismos que para cargar.

☐ **Configuraciones:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice (todos los datos, sistema, un juego, todos los juegos, una cadena, todas las cadenas, una canción, todas las canciones, todos los sonidos)

## ② FileName

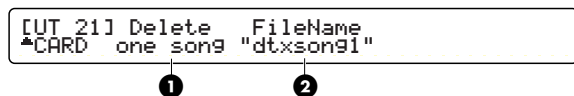
Escriba un nombre de archivo. Tal como se ilustra, utilice el botón de control de datos situado en segundo lugar por la derecha para mover el cursor y el botón situado más a la derecha para escribir cada uno de los caracteres del nombre del archivo en la posición del cursor. El nombre de archivo puede contener un máximo de 8 caracteres.



**NOTA** Los caracteres siguientes no están disponibles para nombrar archivos.  
 " ' \* + , . / : ; < = > ? \ ` |  
 Cuando se seleccionan estos caracteres con el cursor situado más a la derecha, se sustituyen automáticamente por un carácter de subrayado ( \_ ).

## [UT 21] CARD DELETE (eliminar tarjeta)

En esta página puede eliminar archivos procedentes de la tarjeta de memoria. Los parámetros disponibles son los siguientes.



### ① Delete (eliminar)

Seleccione el tipo de archivo que desea eliminar. Los tipos de archivo disponibles son los mismos que para cargar.

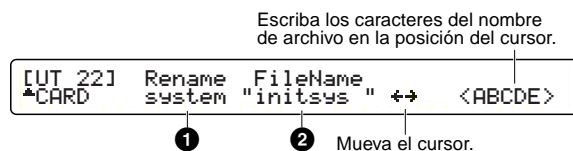
**Configuraciones:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice (todos los datos, sistema, un juego, todos los juegos, una cadena, todas las cadenas, una canción, todas las canciones, todos los sonidos)

## ② FileName

Especifique el nombre de archivo. Utilice el botón de control de datos para seleccionar el nombre de archivo en la tarjeta de memoria. Si no existen archivos del tipo indicado en "Delete" (eliminar), aparecerá el mensaje "no file" (no hay archivos).

## [UT 22] CARD RENAME (renombrar tarjeta)

En esta página puede renombrar archivos de la tarjeta de memoria. Los parámetros disponibles son los siguientes.



### ① Rename (renombrar)

Seleccione el tipo de archivo que desea renombrar. Los tipos disponibles son los mismos que para cargar.

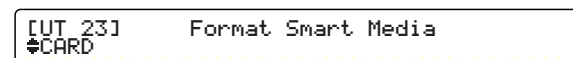
**Configuraciones:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice (todos los datos, sistema, un juego, todos los juegos, una cadena, todas las cadenas, una canción, todas las canciones, todos los sonidos)

## ② FileName

Escriba un nombre nuevo de archivo. Tal como se ilustra, utilice el botón de control de datos situado en segundo lugar por la derecha para mover el cursor y el botón situado más a la derecha para escribir cada uno de los caracteres del nombre del archivo en la posición del cursor. El nombre de archivo puede contener un máximo de 8 caracteres.

## [UT 23] CARD FORMAT (formato de tarjeta)

En esta página puede formatear la tarjeta de memoria. El formateo se efectúa en el modo de tarjeta, tal como se explica en "Conceptos básicos del modo de tarjeta" (página 80).





# Modo de almacenamiento

Después de editar un juego de batería o su sonido o después de crear una cadena, es posible que necesite guardar su trabajo en la memoria del DTXTREME con una operación de almacenamiento. Para guardar un juego de batería es necesario acceder al modo de almacenamiento del juego de batería. De modo similar, para guardar una cadena, entre en el modo de almacenamiento de cadena. No obstante, las operaciones de almacenamiento son bastante sencillas (siempre iguales), puesto que el DTXTREME siempre reconoce el modo en el que está trabajando y le conduce automáticamente al modo de almacenamiento necesario.

## Acceso al modo de almacenamiento

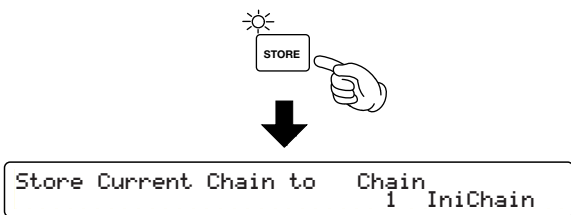
### Modo de almacenamiento del juego de batería

Presione el botón STORE (almacenar) cuando esté en el modo de edición del activador de juego de batería o en el modo de edición de sonidos del juego de batería. También puede acceder al modo de almacenamiento desde el modo de reproducción del juego de batería presionando el botón STORE.



### Modo de almacenamiento de cadena

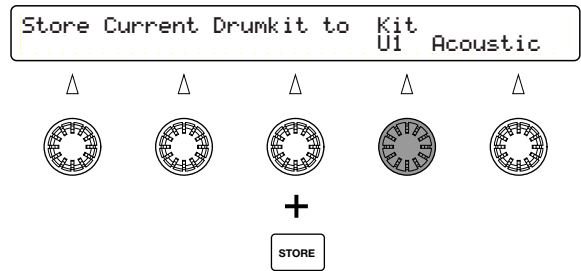
Presione el botón STORE cuando esté en el modo de edición de cadena o en el modo de reproducción en cadena.



## Procedimiento de almacenamiento

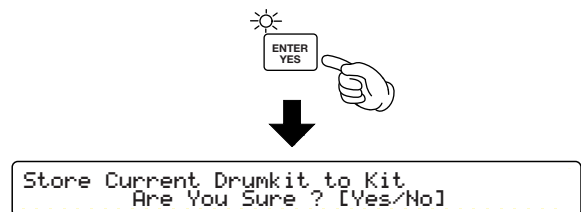
Los procedimientos de almacenamiento (para un juego de batería y para una cadena) son idénticos. Aquí se explica el procedimiento para guardar utilizando pantallas para un juego de batería.

1. Utilice el botón de control de datos correspondiente al número y al nombre del juego de batería (cadena) y elija la ubicación (otro número de juego de batería o de cadena) para guardar el juego de batería actual (cadena).



▣ **Ubicación:** Juego de batería: U1 - U40, C1 - C99  
Cadena: 1 - 32

2. Presione el botón ENTER/YES (acceder/sí). En la parte inferior de la pantalla LCD aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?).



3. Presione de nuevo el botón ENTER/YES para ejecutar la operación de almacenamiento. El juego de batería actual (cadena) que ha editado quedará almacenado en la ubicación indicada en el paso 1. Durante unos segundos aparecerá en la pantalla el mensaje "Done" (listo) y el DTXTREME volverá al modo de reproducción del juego de batería (reproducción en cadena).

## Copiar un juego de batería o cadena

En la operación de almacenamiento hay un consejo. Puede copiar un juego de batería o una cadena determinados en otra ubicación. Al duplicar juegos de batería o cadenas en posiciones adyacentes resulta más fácil apreciar las diferencias existentes entre las versiones originales y las versiones editadas de los juegos de batería o cadenas.

- 1.** Elija un juego de batería o una cadena (original) en el modo de reproducción del juego de batería o en el modo de reproducción en cadena.
- 2.** Presione el botón STORE (almacenar) y acceda al modo de almacenamiento sin editar dicho juego o cadena.
- 3.** Elija la ubicación que desee para copiar el original y ejecute la operación de almacenamiento. Ahora tiene un juego de batería o una cadena idénticos en dos ubicaciones.

# APÉNDICE

## Manipulación de la tarjeta de memoria (SmartMedia™\*)

Asegúrese de manipular las tarjetas de memoria con precaución. Siga detenidamente las siguientes precauciones.

\* SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corporation.

### ■ Tipos de tarjetas de memoria compatibles

Se pueden utilizar tarjetas de memoria de 3,3V(3V). Las tarjetas de memoria de tipo 5V no son compatibles con este instrumento.

### ■ Capacidad de la memoria

Existen cinco modelos de tarjetas de memoria: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB. También se puede utilizar una tarjeta cuya capacidad sobrepase los 32MB si cumple con la normativa del foro del SSFDC (Solid State Memory Card: otro nombre de SmartMedia).

### ■ Insertar o extraer tarjetas de memoria

#### • Para insertar una tarjeta de memoria:

Sujete la tarjeta de memoria con la parte del conector (dorada) hacia arriba y hacia delante, hacia la ranura de la tarjeta. Introduzca la tarjeta con cuidado en la ranura, empujándola despacio hasta que se acople.

No inserte la tarjeta de memoria en la dirección equivocada.

No inserte en la ranura nada que no sea la tarjeta.

#### • Para extraer una tarjeta de memoria:

Antes de extraer la tarjeta de memoria, asegúrese de que no está en uso y de que el instrumento no está accediendo a ella. Tire entonces lentamente de la tarjeta con la mano. Si se está accediendo a ella\*, aparecerá un mensaje en la pantalla del instrumento que se lo indicará.

\* Incluye guardar, cargar, dar formato, eliminar y crear directorios. Tenga también en cuenta que el instrumento accederá de forma automática a la tarjeta para comprobar el tipo de soporte cuando se inserte con el instrumento en funcionamiento.

**!** No intente nunca extraer la tarjeta de memoria o apagar durante el acceso. Si lo hiciera, podría dañar los datos almacenados en el instrumento o en la tarjeta e incluso la propia tarjeta.

### ■ Dar formato a tarjetas de memoria

Antes de usar la tarjeta de memoria, debe darle formato. Una vez lo haya hecho, se borrarán todos los

datos que contenía. Asegúrese de comprobar antes si necesita o no dicho datos.

**NOTA** Las tarjetas de memoria a las que se haya dado formato con este instrumento pueden resultar inservibles con otros instrumentos.

### ■ Acerca de las tarjetas de memoria

#### • Manipulación cuidadosa de las tarjetas de memoria:

En algunas ocasiones las tarjetas de memoria podrían verse afectadas por la electricidad estática. Para reducir esta posibilidad, antes de manipular las tarjetas de memoria, toque algo metálico, tales como los tiradores de las puertas o un marco de aluminio.

Asegúrese de extraer la tarjeta de memoria de la ranura cuando no la vaya a utilizar durante un tiempo prolongado.

No exponga directamente la tarjeta a la luz solar, a temperaturas extremas, a humedad excesiva, a polvo o a líquidos.

No ponga objetos pesados sobre ella, ni la doble o presione.

No toque la parte metálica de la tarjeta (dorada) ni ponga nada metálico sobre la parte de metal.

No exponga la tarjeta de memoria a campos magnéticos, como los producidos por televisores, altavoces, motores, etc., ya que podrían borrar total o parcialmente los datos de la tarjeta, impidiendo su lectura.

Pegue solamente las etiquetas suministradas con dicho fin y asegúrese de que las pega en el lugar correcto.

#### • Protección de datos (protección contra escritura):

Para evitar la destrucción involuntaria de datos importantes, pegue el sello de protección contra escritura (suministrado en el paquete de la tarjeta de memoria) sobre el área indicada (dentro de un círculo) de la tarjeta de memoria.

Por el contrario, para guardar datos en la tarjeta de memoria, asegúrese de retirar el sello de protección contra escritura.

No reutilice un sello que haya sido despegado.

### ■ Copia de seguridad de los datos

Para una seguridad máxima de los datos, Yamaha le recomienda que conserve dos copias de los datos importantes en tarjetas de memoria independientes. Así dispondrá de una copia de seguridad en caso de que una tarjeta de memoria se perdiera o dañara.

# Solución de problemas

---

## El DTXTREME no emite ningún tipo de sonido

---

- Compruebe que las almohadillas y los activadores están conectados correctamente a las tomas de entrada del DTXTREME.
- Asegúrese de que los conectores de la toma OUTPUT (salida) del DTXTREME (y NO la toma INDIV. OUT) están conectados correctamente a las tomas de entrada del amplificador o del mezclador.
- Suba el volumen con la ayuda de la guía del volumen.
- Compruebe que al tocar la almohadilla o batería con un activador, aparece el nivel de entrada en el LCD.
- Suba el valor mínimo del rango de nivel.
- Compruebe que la configuración del puerto de salida del sonido no es “INDIV. OUT.”
- Compruebe que el interruptor de la omisión de activador del modo de utilidad está en OFF (apagado).
- Compruebe el control local del modo de utilidad. El control local debe estar en “on” (encendido).
- Revise los cables.

## El generador de tonos externo no emite ningún sonido

---

- Compruebe que los conectores MIDI están enchufados correctamente.
- Compruebe que los canales MIDI coinciden con el número de toma de entrada de los dispositivos externos conectados.
- Asegúrese de que el valor de los números de nota MIDI están configurados correctamente.
- Compruebe que el interruptor de la omisión de activador del modo de utilidad está en “off” (apagado).
- Compruebe que el interruptor HOST SELECT (selección de host) está configurado correctamente.

## El sonido no concuerda con las configuraciones

---

- Asegúrese de que mientras la alimentación sigue conectada, la toma de auricular monoaural no está enchufada. Ésta enciende el interruptor de aro del DTXTREME. Apague la alimentación y vuelva a encenderla.
- Compruebe que el canal MIDI de salida está configurado como Drum Voice (sonido de batería) (ch=10).
- Asegúrese de que el tipo de almohadilla está configurado correctamente. Si está configurado incorrectamente, las funciones de silencio y borde no funcionarán correctamente.

## La velocidad (sonido) es demasiado baja

---

- Eleve la configuración de aumento.
- Si las almohadillas tienen volumen de control de velocidad o salida, ajústelos (subiéndolos).
- Eleve la velocidad.
- Pruebe con una curva de velocidad diferente.
- Eleve el volumen del sonido.
- Compruebe que el tipo de entrada es correcto.
- Reinicie el interruptor INPUT ATTENUATION (atenuación de entrada) situado en el panel posterior.

## El sonido activado no es estable (al utilizar baterías acústicas)

---

- Compruebe que ha seleccionado el tipo de entrada correcto. Pruebe con una batería más grande.
- Compruebe que el fonocaptor de activador (serie DT) está firmemente sujeto con cinta adhesiva nueva.
- Compruebe que el cable está insertado firmemente en la toma DT10.

## Activación doble

---

- Si está utilizando un sensor de otro fabricante, es posible que esté transmitiendo una señal de gran tamaño que provoca la activación doble.
- Compruebe que el parche no causa una vibración irregular. En caso afirmativo, es necesario silenciar el parche.
- Compruebe que el sensor está colocado cerca del aro (encima del soporte) y no cerca del centro del parche.
- Compruebe que nada toca el sensor.
- Si las almohadillas tienen volumen de control de velocidad o salida, ajústelos (bajándolos).
- Eleve el parámetro de extracción. Tenga cuidado de no configurarlo con un valor excesivamente alto, puesto que podría silenciar un sonido al tocar otra batería al mismo tiempo.
- Pruebe a utilizar el parámetro de autoextracción.
- Pruebe a conmutar el interruptor INPUT ATTENUATION (atenuación de entrada) situado en el panel posterior.

## Se están produciendo interferencias

---

- Coloque el sensor lejos de la batería.
- El nivel mínimo de entrada debe ser más elevado.
- Eleve la configuración de aumento.
- Eleve el parámetro de extracción. Tenga cuidado de no configurarlo con un valor excesivamente alto, puesto que podría silenciar un sonido cuando se toca otra batería al mismo tiempo.
- Si el sonido provoca interferencias con una entrada de activador determinada, utilice la configuración de extracción Spec.

## Los sonidos se cortan cuando toca de modo continuo

---

- Si está golpeando el aro, configure el parámetro RIM Velocity (velocidad del aro) del modo de edición de activador del juego de batería con un valor diferente a “mute Hi” (silenciar altos) y “mute Lo” (silenciar bajos).
- Configure las segundas notas innecesarias como “off” (apagado) en el modo de edición de activador del juego de batería.
- Configure el modo principal del modo de edición de sonidos del juego de batería como “semi2,” “semi3,” “semi4” y así sucesivamente.

## Sólo se oye un sonido al tocar 2 almohadillas (baterías)

---

- Eleve la configuración de aumento de la almohadilla (batería) que no suena.
- Baje el parámetro de extracción de la almohadilla (batería) que no suena.
- Compruebe que las almohadillas (baterías) no están asignadas al mismo grupo en la configuración de Alternate Group (alternar grupo) en el modo de edición de sonidos del juego de batería.

## **El volumen del sonido es excesivamente elevado (la velocidad está permanentemente demasiado alta)**

---

- Baje la configuración de aumento.
- Baje el valor mínimo del rango de velocidad.
- Pruebe con una curva de velocidad diferente.
- Si está utilizando un sensor de otro fabricante, es posible que esté transmitiendo una señal de gran tamaño.
- Reinicie el interruptor INPUT ATTENUATION (atenuación de entrada) situado en el panel posterior.

## **El controlador o el interruptor de pedal del charles funciona al revés**

---

- Encienda de nuevo el interruptor de alimentación con el controlador o el interruptor de pedal conectado al panel posterior. El DTXTREME detectará automáticamente la polaridad del interruptor y permitirá su normal funcionamiento. (Si la alimentación está encendida, apáguela y vuelva a encenderla).
- Asegúrese de no estar pisando el controlador o el interruptor de pedal al encender la alimentación.

## **Los patrones de bajo o de acordes no suenan en los modos Pattern (patrón) y Song (canción)**

---

- Compruebe que las pistas no están silenciadas.
- Compruebe que el parámetro Tr del modo Song Play (reproducción de canciones) no está configurado como "mute" (silenciar).

## **El DTXTREME no recibe ninguna información del conmutador o activador**

---

- Se ha producido un error de información. Apague la alimentación y vuelva a encenderla manteniendo presionados al mismo tiempo los botones Play (reproducción) y Trigger (activador). El DTXTREME se reiniciará con su configuración inicial. Tenga en cuenta que todos los datos se perderán. Para evitar la pérdida de datos, se recomienda guardar con frecuencia copias de seguridad de los mismos en dispositivos MIDI externos, tales como el Yamaha MDF2.

## **El sonido no se detiene**

---

- Cuando la función Rev Key Off está activada, algunos sonidos pueden tener una emisión extremadamente prolongada. En tal caso, presione el botón VOICE (sonido) al mismo tiempo que el botón SHIFT (cambio) para detener temporalmente el sonido.

## **Es difícil producir el sonido de borde**

---

- Necesita utilizar la almohadilla RHP120SD para la detección de posición.



# Mensajes de error

.....

ERROR : MIDI input buffer full  
Push [ENTER]

La memoria de búfer MIDI se ha llenado al recibir demasiados datos MIDI al mismo tiempo a través de MIDI IN o TO HOST. Reduzca la cantidad de datos (velocidad de transferencia de datos) o el intervalo comprendido entre cada transferencia del dispositivo emisor.

ERROR : MIDI data error  
Push [ENTER]

Se ha producido un error mientras se estaban recibiendo datos MIDI. Compruebe que el cable MIDI está conectado correctamente y que los datos MIDI son adecuados.

ERROR : Host data error  
Push [ENTER]

Se ha producido un error mientras se estaban recibiendo datos MIDI a través de TO HOST. Compruebe que el cable MIDI está conectado correctamente y que el interruptor HOST SELECT (selección de host) está configurado adecuadamente.

ERROR : HOST is offline  
Push [ENTER]

Las comunicaciones a través de TO HOST no funcionan. Compruebe que el ordenador conectado a TO HOST está encendido, que el cable serie está conectado correctamente a TO HOST y que el interruptor HOST SELECT está configurado adecuadamente.

WARNING: All data initialized  
Push [ENTER]

Todos los datos de configuración se han inicializado porque la batería de repuesto que se halla en el interior del DTXTREME se está agotando. Pregunte al distribuidor Yamaha más cercano acerca de la sustitución de la batería.

WARNING : Battery voltage is low  
Push [ENTER]

La batería de repuesto que se halla en el interior del DTXTREME puede estar agotándose. Si se apaga el DTXTREME tras la aparición del mensaje, se pueden perder todos los datos de configuración. En primer lugar intente guardar la información necesaria en una tarjeta de memoria o soporte similar y a continuación, pregunte al distribuidor Yamaha más cercano acerca de la sustitución de la batería.

ERROR : MIDI check sum error  
Push [ENTER]

La suma de comprobación de los datos por lotes recibidos es incorrecta. Compruebe que los datos no están dañados y que son adecuados para el DTXTREME. A continuación, vuelva a intentarlo.

ERROR : MIDI Illegal data  
Push [ENTER]

Los datos por lotes recibidos contienen información ilegal. Compruebe que los datos no están dañados y que son adecuados para el DTXTREME. A continuación, vuelva a intentarlo.

ERROR : Sequencer is Running  
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta efectuar una operación mientras el secuenciador interno está funcionando. Detenga el secuenciador y vuelva a intentarlo.

ERROR : Sequence data is not empty  
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta efectuar una operación de grabación en la pista que contiene los datos. Pruebe a grabar de nuevo en una pista vacía.

ERROR : Memory full  
Push [ENTER]

La memoria de usuario está llena. Guarde los datos de usuario necesarios en la tarjeta de memoria y borre los datos innecesarios para liberar memoria.

ERROR : Card is write protected  
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta guardar en una tarjeta de memoria protegida contra escritura. Cancele la protección contra escritura de la misma y vuelva a intentarlo.

ERROR : Card read/write error  
Push [ENTER]

Se ha producido un error mientras el DTXTREM estaba leyendo o escribiendo una tarjeta de memoria. En primer lugar, vuelva a dar formato a la tarjeta y a continuación, inténtelo de nuevo. Si el mensaje sigue apareciendo al intentar leer o escribir en la tarjeta nuevamente formateada, es posible que esté rota. Sustituya la tarjeta de memoria. En cualquier caso, los datos almacenados en la tarjeta problemática pueden haberse dañado.

ERROR : File is unknown format  
Push [ENTER]

El DTXTREME no reconoce el archivo especificado (formato de archivo). Compruebe que el archivo es adecuado para el DTXTREME y que no está dañado.

ERROR : Can't edit preset song  
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta cargar una canción procedente de la tarjeta de memoria o al recibir datos por lotes cuando se ha seleccionado una canción predeterminada (en el modo de reproducción del juego de batería). En primer lugar, seleccione una canción de usuario y a continuación, vuelva a intentar cargar una canción.

ERROR : Can't edit card song  
Push [ENTER]

Este mensaje aparece si intenta cargar una canción procedente de la tarjeta de memoria o al recibir datos por lotes cuando se ha seleccionado una canción de tarjeta (en el modo de reproducción del juego de batería). En primer lugar, seleccione una canción de tarjeta y a continuación, vuelva a intentar cargar una canción.

# Especificaciones del DTEXTREME

## Generador de tonos

AWM2 de 16 bits (PCM)

## Memoria de onda

DRAM16Mbit x 2 (max47sec@44,1kHz)

## Polifonía

Máximo de 64 notas

## Componentes

16 componentes

## Sonidos

1.757 sonidos de batería y percusión, 128 sonidos de teclado (GM nivel 1)

## Efectos del sistema

2 bloques (reverberación, coro)

## Efectos para juego de batería

2 efectos de inserción

## Secuenciador

Secuenciador MIDI de 2 pistas

## MODOS

### 8 modos

Modo de reproducción del juego de batería  
Modo de edición del activador del juego de batería  
Modo de edición de sonidos de juego de batería  
Modo de edición de efectos del juego de batería  
Modo de reproducción en cadena  
Modo de trabajo de canción  
Modo de utilidad  
Modo de almacenamiento

## Controles

### 23 interruptores

PAGE+, PAGE-, RHYTHM, BASS, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, COMMON, STORE, ENTER/YES, SPEAKER

### 10 volúmenes de guía

MASTER VOLUME, PHONES, ACCOMP/REVERB, CLICK, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

### 5 codificadores giratorios

## Pantalla

- LCD de iluminación posterior de 40 x 2
- LED de 3 dígitos y 7 segmentos
- 14 LED de operaciones

## Tarjeta de memoria

Sólo se utiliza la tarjeta SmartMedia™ de 3,3V

## Entrada y salida

### Panel posterior

- MIDI IN/OUT/THRU
- TO HOST, Host select SW
- FOOT SW (auriculares mono) — FC4, FC5, HH60
- HI-HAT CONTROL (auriculares estéreo) — HH80, HH80A, HH60
- OUTPUT L/MONO (auriculares mono)
- OUTPUT R (auriculares mono)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 ~ 6 (auriculares mono)
- Entrada de activador 1 ~ 8 (auriculares estéreo — L: activador, R: sw) x 8
- Entrada de activador 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (auriculares estéreo — L, R: activador) x 4
- Interruptor INPUT ATTENUATION 1 ~ 16 (DIP SW)

### Panel lateral

- Conector SmartMedia™

### Panel frontal

- PHONES (auriculares estéreo)
- AUX IN (mini estéreo)
- AUX IN VOL

## Requisitos de alimentación

CC 12V

## Dimensiones(ancho x alto x fondo)

300mm x 71mm x 229mm

## Peso

2,2kg

## Accesorios incluidos

Manual del Propietario  
Adaptador de alimentación de CA (PA-5B o PA-D12)

## Accesorios

Interruptor de pedal Yamaha FS55, FC4, FC5  
Controlador de pedal Yamaha HH80A, HH60, FC7

\* Las especificaciones y descripciones contenidas en este manual del usuario sólo tienen propósito informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a cambiar o modificar productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Debido a que las especificaciones, equipos u opciones pueden variar de un sitio a otro, pregunte a su distribuidor Yamaha.

# ÍNDICE

## 0 – 9

11to12 .....	41
9to10 .....	41

## A

Acerca de la grabación de sonidos y canales MIDI .....	19
Acerca de las canciones .....	12
Acerca de las tarjetas de memoria .....	85
Acerca de los eventos .....	23
Acerca del formato de archivos de la tarjeta de memoria (SmartMedia™) .....	80
Acerca del tempo .....	15
AcpSens (sensación de acompañamiento) .....	57
Activadores .....	7
Afinación .....	45, 78, 79
Ajuste del volumen .....	14
Ajuste del volumen de los sonidos del ritmo individuales .....	14
Ajustes de fábrica .....	75
Ajustes de fábrica (Configuraciones predeterminadas de fábrica) .....	75
AltGrp (alternar grupo) .....	48
Sonido .....	78
Amortiguación .....	45
Ángulo .....	57
Aprender .....	73
Aro de activador .....	36
Ataque .....	47
Aumento .....	27
Aumento alto .....	71
Aumento bajo .....	71
Aumento medio .....	71

## B

Sonido .....	79
Balance .....	45
BankLSB (LSB de selección de banco) .....	50
BankMSB (MSB de selección de banco) .....	50
BankMSB/BankLSB (MSB/LSB de selección de banco) .....	68
BEAT (ritmo) .....	12
Botón BASS (bajo) .....	16
Botón OTHERS (otras) .....	16
Botón RHYTHM (ritmo) .....	16
Botones de control de datos .....	10
Botones de página s y t .....	9
Botones de secuenciador .....	10
Botones EXIT/NO (salir/no) y ENTER/YES (acceder/sí) .....	10

## C

Caída .....	47
Caja .....	45
Cambiar izquierda/derecha .....	72
Cambiar o borrar eventos .....	22
Cambio de modo .....	9
Canción .....	30, 41
Canciones .....	8
Capa .....	46
Capacidad de la memoria .....	85
Carcasa .....	45
CARD FORMAT (formato de tarjeta) .....	82
CARD LOAD (cargar tarjeta) .....	81
CARD RENAME (renombrar tarjeta) .....	82
CARD SAVE (guardar tarjeta) .....	81
Cargar .....	81
CC (cambio de control) .....	23
Ch (canal) .....	68, 69
Ch= (canal de destino) .....	50, 51
Ch= (canal MIDI) .....	22
ChAfter (Aftertouch de canal) .....	24
Channel (canal MIDI) .....	33
Chorus1 .....	55
Chorus2 .....	55
ChoSend .....	49, 51, 54
ChoSend (transmisión de coro) .....	69
Clic (metrónomo) .....	16
Clic 1 .....	77
Clic 2 .....	78
Clic 3 .....	78
Clic 4 .....	79
CLICK (clic) .....	12

COMMON1 .....	40
COMMON2 .....	41
Compás .....	65, 66
Compás (desde) .....	65, 66, 67
Compás (hasta) .....	65, 66, 67
Compás/ritmo/reloj .....	21
Comprobación del ritmo .....	17
Conceptos básicos del modo de tarjeta .....	80
Configuración de números de nota basados en el nombre de acorde .....	33
Configuraciones especiales de la caja .....	45
Control de la reverberación .....	15
Control de las salidas individuales 1 a 6 .....	15
Controlador de pedal 1 .....	38
Controlador de pedal 2 .....	39
Copia de activador 1 .....	37
Copia de activador 2 .....	37
Copia de seguridad de los datos .....	85
Copiar canción .....	62, 64
Copiar desde .....	65
(Copiar en) pista .....	65
Coro .....	55
Crear .....	66
Ctrl# (número de controlador) .....	38, 51
Cursor .....	21
Curva .....	27, 38

## D

Dar formato a tarjetas de memoria .....	85
DecFunc .....	74
Descarga del lote .....	75
(desde) Inpu (entrada) .....	37
(desde) Note (nota) .....	49
Detección de activador 1 .....	26
Detección de activador 2 .....	28
Detección de activador 3 .....	29
Dev.No .....	76
Dist (distancia) .....	57
DrSens (sensación de batería) .....	57
Dumplntrvl .....	76

## E

EdgeAdj .....	74
Efecto .....	53
Efectos .....	8
Efectos de inserción 1 y 2 .....	52
EFFECT SETUP .....	53
Eliminar .....	82
Empty (vacía) .....	21

## F

FAR (lejos) .....	56
FCoffset .....	74
FCspt .....	74
FileName .....	81, 82
Filtro .....	45, 46, 69
Flujo de mensajes de almohadilla .....	7
FootCtrl1 .....	38
FootCtrl2 .....	39
FootSw1 .....	39
FootSw2 .....	40
Func (función) .....	29, 38, 39
Función de activador .....	29
FX= .....	55

## G

GateTime (tiempo de entrada) .....	33
Generador de envolvente MIDI .....	37
Guardar .....	81
Guía .....	72
Guía CLICK (clic) .....	14
Guía CYMBAL (platillos) .....	14
Guía de volumen ACCOMP (acompañamiento) .....	14
Guía HI-HAT (charles) .....	14
Guía KICK (bombo) .....	14
Guía MAIN OUT (salida principal) .....	14
Guía PHONES (auriculares) .....	14
Guía SNARE (caja) .....	14
Guía TOM .....	14

## H

(hasta) Kit (juego) .....	37, 49
(hasta) Note (nota) .....	37, 49
HEADPHONE LOCALIZER SETUP1 .....	56
HEADPHONE LOCALIZER SETUP2 .....	57
HHInput (entrada de charles) .....	39
High Freq (frecuencia alta) .....	71
Hold Grp (Grupo de sostenido) .....	31, 36
HostThrPort .....	77
HRTF (función de transferencia relacionada con el parche) .....	57

## I

IncFunc .....	74
IndivOut .....	72
Input (entrada)= .....	26, 28, 29, 31, 34, 36
INS FX SETUP1/2 .....	55
Insertar o extraer tarjetas de memoria .....	85
InsFX .....	55
Interruptor de pedal 1 .....	39
Interruptor de pedal 2 .....	40

## J

Juegos de batería y el generador de tonos .....	8
JumpRecnt .....	73

## K

KeyMode .....	47
KIT (juego de batería) .....	11
KitName .....	41

## L

LEDdisp .....	72
Lista de tipos de acorde .....	34
Local .....	77
Localizador .....	52, 54
Loclizr .....	56, 57
Low Freq (frecuencia baja) .....	71

## M

Master EQ 1 .....	71
Master EQ 2 .....	71
Sonido .....	78
Mid Freq (frecuencia media) .....	71
MIDI (canal de transmisión) .....	39, 40
MIDI (canal MIDI) .....	38
MIDI 1 .....	75
MIDI 2 .....	76
MIDI 3 .....	76
MIDI 4 .....	77
MIDI de activador 1 .....	30
MIDI de activador 2 .....	31
MIDI de activador 3 .....	34
MIDI SETUP1 .....	50
MIDI SETUP2 .....	51
MIDI SETUP3 .....	51
MIDI1 .....	50
MIDI2 .....	51
MIDI3 .....	51
MIDIc1 .....	79
MIDIEG .....	37
MIDImode .....	76
MIDIOut .....	78
Modo .....	30, 31, 78
Modo de almacenamiento de cadena .....	83
Modo de almacenamiento del juego de batería .....	83

## N

NEAR (cerca) .....	56
Nivel .....	28
n° PC (número de cambio de programa) .....	68
Nombre .....	62
Nombre de cadena .....	60
Nombre de la canción .....	62
NORMAL .....	56
Nota .....	32, 35
Note# (número de nota MIDI) .....	32
NoteOn (nota MIDI activada) .....	23
Número y nombre de canción/juego de batería .....	60
Número y nombre de nota .....	44, 46, 47, 48

## O

OffValue .....	40
OnValue .....	40

## P

Panorámica .....	46, 51, 68
Parámetros del evento .....	22
Paso .....	60
Pbend (curva de tono) .....	23
PC .....	76
PC (cambio de programa) .....	23
PC# (cambio de programa) .....	50
PC10 .....	77
Pista .....	64, 65, 66, 67
Pista (número de pista) .....	63
Pista a .....	64
Pista de reproducción 1 .....	12
Pista de reproducción 2 .....	12
PlayCount .....	80
POINT (punto) .....	57
PolyKey (presión de tecla polifónica) .....	24

## Q

Q .....	46
---------	----

## R

RecCount .....	80
Receive10 .....	76
Recepción de datos por lotes .....	76
Rej (rechazo) .....	29
Relación entre curva de velocidad, nivel de entrada y velocidad .....	28
Renombrar .....	82
Repetición .....	30, 63
Reproducción de canciones de almohadilla .....	14
Reproducción de canciones principales .....	13
Reproducción repetida .....	12
RevBypas .....	72
Reverb1 .....	54
Reverb2 .....	54
Reverb3 .....	54
Reverberación .....	54
RevSend .....	49, 51, 54
RevSend (transmisión de reverberación) .....	69
RimKeyOn (modo de tecla de aro activada) .....	36
RimVel (velocidad de aro) .....	36
Ritmo .....	66
Rotación .....	57
RvKeyOff (tecla de recepción desactivada) .....	48
RvKeyOn (tecla de recepción activada) .....	48

## S

Salida .....	49, 78
SelfRej (autorrechazo) .....	29
SendHH .....	77
Sens (sensibilidad) .....	38
SEQ1 .....	79
SEQ2 .....	79
Silenciar canciones .....	16
SONG (canción) .....	11
SONG CLEAR .....	62
SONG CLEAR TRACK .....	64
SONG COPY .....	62
SONG COPY MEASURE .....	64
SONG COPY TRACK .....	63
SONG CREATE MEASURE .....	66
SONG DELETE MEASURE .....	66
SONG ERASE MEASURE .....	67
SONG MIX TRACK .....	63
SONG NAME .....	62
SONG QUANTIZE TRACK .....	63
SONG VOICE1 .....	68
SONG VOICE2 .....	68
SONG VOICE3 .....	69
Song1 .....	62
Song10 .....	66
Song11 .....	67
Song12 .....	68
Song13 .....	68
Song14 .....	69
Song2 .....	62
Song3 .....	62
Song4 .....	63
Song5 .....	63
Song6 .....	63
Song7 .....	64
Song8 .....	64
Song9 .....	66
Spec Rej (rechazo específico) .....	29
SyncMode .....	79

SysEx .....	77
SYSTEM 1 .....	72
SYSTEM 2 .....	73
SYSTEM 3 .....	74
SYSTEM 4 .....	75

## T

TEMPO .....	11, 62
Tempo .....	41
Tempo (cambio de tempo) .....	24
Tempo por pulsación .....	16
TG1 .....	71
TG2 .....	72
Tiempo .....	38
Tipo .....	26, 39, 40, 44, 54, 55, 56, 60, 78, 79
Tipo de evento .....	22
Tipos de tarjetas de memoria compatibles .....	85
Tono principal .....	71
Transmisión .....	50, 68
TrgByps .....	73
TrgCopy1 .....	37
TrgCopy2 .....	37
TrgFunc .....	29
TrgLink .....	73
TrgMIDI1 .....	30
TrgMIDI2 .....	31
TrgMIDI3 .....	34
TrgRim .....	36
TrgSens1 .....	26
TrgSens2 .....	28
TrgSens3 .....	29
TrgSet .....	74

## U

Unidad de coro .....	52
Unidad de reverberación .....	52
UseTempo .....	80
UT 1 .....	71
.....	76, 77, 78, 79, 81, 71, 81, 82, 71, 72, 73, 74, 75

## V

Valor .....	51, 63
Velocidad .....	28, 39
VelXFade (crossfade de velocidad) .....	35
Voice (sonido) (fila inferior) .....	45
Voice (sonido) (fila superior) .....	45
Voice1 .....	44
Voice2 .....	45
Voice3 .....	46
Voice4 .....	47
Voice5 .....	47
Voice6 .....	48
VoiceCopy .....	49
VoiceSet .....	77
Volumen .....	40, 45, 51, 68, 78, 79
Volumen principal .....	71

## W

WaveDir (directorio de onda) .....	40
WIDE (ancho) .....	56

## Z

Zona de datos .....	21
---------------------	----



# DATA List

## MIDI Data Format

### 1. General

#### 1.1 Coverage

The specifications described herein specify transmission and reception of MIDI data of the DTXTREME.

#### 1.2 Compliance

The specifications described herein comply to following standards:

- MIDI 1.0
- YMCS V16.19
- GM System Level 1 standard specified by Yamaha Corporation

#### 1.3 Legend

The following specifications are described as:

- Hexadecimals are headed with a dollar sign (\$).
- \$nn\*N indicates that there are multiple values.

### 2. Channel Messages

Channel messages on MIDI channel 10 are not received when the "Receive10" system parameter is set to off.

#### 2.1 Key On or Key Off

Supports both transmission and reception.

Reception note range: C-2 - G8

Velocity range: 1 to 127 (note on only)

#### 2.2 Control Change

The internal sequencer is capable of recording or playback of all kinds of control change messages, so that the DTXTREME can transmit and receive those messages.

The internal tone generator and drum triggering function as follows.

##### 2.2.1 bank select MSB, LSB - 0, 32

Supports both transmission and reception.

Operations based on bank select data may vary depending on the MIDI mode setting. However, in any MIDI mode setting, actual operations on bank select will be suspended until the DTXTREME receives a program change message that follows bank select data.

##### • MIDI mode setting: native

MSB=0	LSB=any value:	normal voice	
MSB=127	LSB=any value:	GM drum voice	*note1
MSB=125	LSB=0:	drum voice, preset kit1	*note2
MSB=125	LSB=1:	drum voice, user kit	*note2
MSB=125	LSB=2:	drum voice, card kit	*note2

##### • MIDI mode setting: GM

MSB=0	LSB=any value:	normal voice
MSB=127	LSB=any value:	GM drum voice *note1

\*note1: The DTXTREME only receives program numbers 1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41 and 49 and selects a GM preset drum kit that corresponds to the received number.

\*note2: The DTXTREME selects a drum kit that corresponds to the received number.

It is possible to select a drum voice for any MIDI channel (except 10). In this case, the drum map used for that voice is identical to that for MIDI channel 10.

##### 2.2.2 1 modulation

Reception only.

##### 2.2.3 4 foot controller

Supports both transmission and reception.

##### 2.2.4 6 data entry

Reception only. Used to specify RPN data.

##### 2.2.5 7 main volume

Supports both transmission and reception.

##### 2.2.6 10 pan

Supports both transmission and reception.

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

##### 2.2.7 11 expression

Reception only.

##### 2.2.8 64 hold 1

Reception only.

##### 2.2.9 71 harmonic content

Reception only.

##### 2.2.10 72 release time

Reception only.

##### 2.2.11 73 attack time

Reception only.

##### 2.2.12 74 brightness

Reception only.

##### 2.2.13 84 portamento control

Reception only.

##### 2.2.14 91 effect1 depth

Reception only. Affects the reverb send level.

##### 2.2.15 93 chorus depth

Reception only. Affects the chorus send level.

##### 2.2.16 100, 101 data increment/decrement

Reception only.

##### 2.2.17 RPN

\$00/\$00 pitch bend sensitivity: Reception only.

\$00/\$01 fine tuning: Reception only.

\$00/\$02 coarse tuning: Reception only.

\$71/\$71 NULL: Reception only.

### 2.3 Channel Mode Messages

Reception only.

##### 2.3.1 120 all sound off

Mutes all the sounds currently playing through the specified channel.

##### 2.3.2 121 reset all controllers

Sets the following controller values back to its initial value: pitchbend, modulation, expression, hold1, portament control, RPN number

##### 2.3.3 123 all note off

Mutes all notes from the specified channels currently playing. They will, however, not be muted until hold 1 is turned off.

##### 2.3.4 124 omni off

Operates as all notes off is received.

##### 2.3.5 125 omni on

Operates as all notes off is received.

##### 2.3.6 126 mono

Operates as all sounds off is received.

##### 2.3.7 127 poly

Operates as all sounds off is received.

### 2.4 Program Change

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREAME does not receive program change data.

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREAME does not receive program change data on MIDI channel 10.

### 2.5 Pitch Bend

Supports both transmission and reception.

## 2.6 Channel Aftertouch

Does not support transmission and reception.

## 2.7 Polyphonic Aftertouch

Does not support transmission and reception.

## 3. System Exclusive Messages

When the "receive system exclusive" system parameter is set to off, the DTXTREAME does not receive system exclusive messages.

The DTXTREAME does not receive system exclusive messages that does not include the device number specified with the "device number" system parameter.

### 3.1 Parameter Change

#### 3.1.1 GM system ON

\$F0 \$7E \$7F \$09 \$01 \$F7

Sets all the data except the MIDI master tuning data to its initial value. Supports both transmission and reception.

#### 3.1.2 XG system ON

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

n is device number.  
Operates as GM system ON is received. Reception only.

#### 3.1.3 identify request

\$F0 \$7E \$0n \$06 \$01 \$F7

n is device number.  
After this message is received, the DTXTREME transmits identity reply. Reception only.

#### 3.1.4 MIDI master volume

\$F0 \$7F \$7F \$04 \$01 \$XX \$mm \$F7

XX is dummy (ignored). mm is the volume data. Reception only.

#### 3.1.5 MIDI master tune

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

n is device number.

Master tuning can be done by 128 cents which is specified by mm (MSnible) and ll (LSnible).

Reception only.

#### 3.1.6 identify reply

\$F0 \$7E \$0n \$06 \$02 \$43 \$00 \$4C \$73 \$07 \$mm \$00 \$00 \$00 \$F7

n is device number.  
mm is software version number (\$00).

Transmission only.

#### 3.1.7 display data

\$F0 \$43 \$1n \$4c \$06 \$00 \$ii \$dd\*N \$F7

n is device number (1 - F).  
ii is display start position (\$00 - \$1F).  
dd is an ASCII code number. Up to 32 "dd" values can be specified.  
A specified string (of up to 32 characters) is displayed in the LCD for a certain period of time. If multiple data sets are received, the LCD displays each string at the specified start position in the received order.  
Reception only.

#### 3.1.8 clear all song

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$44 \$54 \$00 \$F7

n is device number (1 - F).  
Clears all user songs.

### 3.1.9 remote SW

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$52 \$53 data \$F7

n is device number (1 - F).

Operates identically as a panel switch is pressed (on/off).

Data specifies the switch number (bit0 - bit5: \$00 - \$3F) and its status (bit6: \$40, 1: on, 0: off).

See Data Tables for the switch number.

### 3.1.10 parameter change

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$44 \$58 p1 p2 p3 p4 data1 (data2) \$F7

n is device number (1 - F).

Changes values for various parameters on the DTXTREME.

The parameter number specified with p1, p2, p3 and p4 is given a value specified with data1 and data2.

If the target parameter belongs to a user stack (one of 4 elements that comprise a user voice), it takes 2 bytes (data1 and data2). In this case, data1 (MS7bit) and data2 (LS7bit) is combined to express a single value (\$0000 - \$3FFF).

See Data Tables for the parameter number.

Reception only.

### 3.2 Bulk Dump

Bulk data is transmitted and received as follows:

\$F0	
\$43	
\$7D	
\$0n	n: device number
\$ss	data bytes MS7bit
\$ss	data bytes LS7bit
\$44	ID, ASCII char 'D'
\$54	ID, ASCII char 'T'
\$58	ID, ASCII char 'X'
\$54	ID, ASCII char 'T'
type1	type, ASCII char
type2	type, ASCII char
type3	type, ASCII char
type4	type, ASCII char
indM	index number MS7bit
indL	index number LS7bit
numM	object number MS7bit
numL	object number LS7bit
data	data
...	
data	
csum	check sum
\$F7	

n is device number (1 - F).

Data bytes is a numeric value obtained by adding 12 to the number of data bytes.

If data is more than 4,096 bytes, that data is divided into multiple packets (\$F0 - \$F7) and each packet is transferred with a unique index number. The first index number is \$00 \$01 (\$0001) and the last is \$7F \$7F (\$3FFF). If data is within 4,096 bytes, that data is transferred in a single packet with the first index number, \$00 \$01 (\$0001).

Object number specifies a unique number from multiple similar kinds of data (like drum kit number, song number or so on). If the target data is single (like system common data, edit buffer data or so on), this value must be \$7F \$7F (\$3FFF).

Check sum must be a 2's complement of the sum of the 7th byte (ID) and following data (before check sum).

#### 3.2.1 bulk dump - system data

\$F0	
...	
\$58	ID, ASCII char 'X'
\$54	ID, ASCII char 'T'
\$53	type, ASCII char 'S'
\$59	type, ASCII char 'Y'
\$53	type, ASCII char 'S'
\$54	type, ASCII char 'T'
\$00	fix
\$00	fix
\$7F	fix
\$7F	fix
data	data
...	
data	
csum	check sum
\$F7	

See Data Tables for details of data.

### 3.2.2 bulk dump - drumkit data

```
$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$44 type, ASCII char 'D'
$4B type, ASCII char 'K'
$49 type, ASCII char 'I'
$54 type, ASCII char 'T'
$00 fix
$00 fix
numM drumkit number MS7bit
numL drumkit number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7
```

Drumkit number is a user drumkit number counted from 0 (counted from 1 in the panel display).  
Drumkit number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the edit buffer.  
See Data Tables for details of data.

### 3.2.3 chain dump - chain data

```
$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$43 type, ASCII char 'C'
$48 type, ASCII char 'H'
$41 type, ASCII char 'A'
$49 type, ASCII char 'I'
$00 fix
$00 fix
numM drumkit number MS7bit
numL drumkit number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7
```

Chain number is a user chain number counted from 0 (counted from 1 in the panel display).  
Chain number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the edit buffer.  
See Data Tables for details of data.

### 3.2.4 bulk dump - song data

```
$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$53 type, ASCII char 'S'
$4F type, ASCII char 'O'
$4E type, ASCII char 'N'
$47 type, ASCII char 'G'
indM index number MS7bit
indL index number LS7bit
numM song number MS7bit
numL song number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7
```

If data is large, it is divided into multiple messages.

Song number must be counted from 0 (counted from 1 in the panel display).

Song number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the one song (current song).

Each data byte is divided into 4-bit MSnibble and LSnibble, and then transferred as successive 2 bytes.  
See Data Tables for details of data.

### 3.2.5 bulk dump - stack data

```
$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$53 type, ASCII char 'S'
$54 type, ASCII char 'T'
$43 type, ASCII char 'C'
$4B type, ASCII char 'K'
$00 fix
$00 fix
numM stack number MS7bit
numL stack number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7
```

Stack number is specified with numM and numL (\$00 - \$0F for each) and determines the user stack 1 - 16.

Each data byte is divided into 4-bit MSnibble and LSnibble, and then transferred as successive 2 bytes.  
See Data Tables for details of data.

## 3.3 Dump Request

When the DTXTREME receives dump request (reception only), it transmits requested bulk data.

```
$F0
$43
$7D
$2n n: device number
$44 ID, ASCII char 'D'
$54 ID, ASCII char 'T'
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
type1 type, ASCII char
type2 type, ASCII char
type3 type, ASCII char
type4 type, ASCII char
numM object number MS7bit
numL object number LS7bit
$F7
```

Type specifies the type of bulk data. See the bulk dump format for available types.

Object number specifies a unique number from multiple similar kinds of data (like drum kit number, song number or so on). If the target data is single (like system common data, edit buffer data or so on), this value must be \$7F \$7F (\$3FFF).

If there is only one song data on the DTXTREME, this does not mean that data is single.

## 4. System Common Messages

### 5.1 Song Select

```
$F3 $nn
```

nn is song number.

Reception only.

## 5. System Realtime Messages

Supports both transmission and reception.

### 5.1 Timing Clock

When the "MIDI sync mode" system parameter has a value of "ext" or "auto," the DTXTREME synchronizes to incoming timing clock.

### 5.2 Start, Continue, Stop

When the "MIDI control" system parameter is set to off, the DTXTREAME does not receive start, continue and stop messages.

### 5.3 Active Sensing

Reception: If an active sensing message is received and there is no subsequent MIDI data coming in for approximately 300 milliseconds, the DTXTREAME will mute all current sounds playing.

Transmission: The DTXTREME transmits MIDI data including active sensing message every (approximately) 300 milliseconds

# MIDI Data Table

Table A: Parameter Change – Parameter List

Table B: Bulk Dump Data details

Table C: Effect Parameter details

Table A: Parameter Change – Parameter List

range format:

```
OB24 0:-12, 1:-11, ... 12:0, 13:+1, ... 24:+12
OB30 0:-15, 1:-14, ... 15:0, 16:+1, ... 30:+15
OB32 0:-16, 1:-15, ... 16:0, 17:+1, ... 32:+16
OB48 0:-24, 1:-23, ... 24:0, 25:+1, ... 48:+24
OB64 0:-64, 1:-32, ... 32:0, 33:+1, ... 64:+32
OB127 0:-127, 1:-62, ... 64:0, 65:+1, ... 127:+63
OB$0800 $0000:-$400,$0001:-$3ff,... $0400:$0,$0401:+$1,...$0800:+$400
OB$1000 $0000:-$800,$0001:-$7ff,... $0800:$0,$0801:+$1,...$1000:+$800
OB$1800 $0000:-$c00,$0001:-$bfff,... $0c00:$0,$0c01:+$1,...$1800:+$c00
ASCII $20 - $7f
```

A.1 parameter change - DRUM control parameter

P1-4	range	name
1 1 - -	0-2	KIT DEVICE
1 2 - -	0-	KIT NO
1 3 - -	0,1	KIT EDIT FLAG
1 4 - -	0-31	CHAIN NO
1 5 - -	0,1	CHAIN EDIT FLAG

A.2 parameter change - SEQ control parameter

P1-4	range	name
2 6 - -	0-2	SONG DEVICE
2 7 - -	0-	SONG NO
2 9 - -	30-300	TEMPO LSB 7bit
2 10 - -	30-300	TEMPO MSB 7bit
2 16 - -	0,1	REPEAT PLAY
2 19 - -	0-39	CLICK BEAT
2 20 - -	0-6	CLICK QUANTIZE
2 21 - -	0,1	MUTE RHY
2 22 - -	0,1	MUTE BASS
2 23 - -	0,1	MUTE OTHER

A.3 parameter change - system parameter

P1-4	range	name
3 1 - -	0,1	LINK MODE
3 2 - -	0,1	LEARN MODE
3 3 - -	0,1	BYPASS
3 4 - -	OB32	F/C OFFSET DATA
3 5 - -	0-127	F/C OFFSET TIME
3 6 - -	0,1	JUMP TO RECENT PAGE
3 7 - -	0-16	INC PAD NO
3 8 - -	0-16	DEC PAD NO
3 9 - -	0,1	LED DISPLAY
4 1 - -	0,1	MIDI MODE
4 2 - -	0-15	MIDI DEV NO
4 3 - -	0,1	LOCAL SW
4 4 - -	0,1	RECEIVEVE P/C
4 5 - -	0,1	RECEIVE MIDI CH10
4 6 - -	0,1	RECEIVE MIDI CH10 P/C
4 7 - -	0,1	RECEIVE SYSEX
4 8 - -	0,1	SEND HH CONTROL
4 9 - -	0,1	SEQ CONTROL
4 10 - -	0-7	MIDI THRU PORT
4 11 - -	0-5	BULK TIME
5 1 - -	OB24	EQ GAIN LO
5 2 - -	OB24	EQ GAIN MID
5 3 - -	OB24	EQ GAIN HI
5 4 - -	4-40	EQ FREQ LO
5 5 - -	14-54	EQ FREQ MID
5 6 - -	28-58	EQ FREQ HI
6 1 - -	0-	CLICK VOICE SET
6 2 - -	0-8	CLICK OUTSEL
6 3 - -	0,1	CLICK MIDI OUT
6 4 - -	0-3	CLICK MODE
6 5 - -	0,1	PLAY COUNT
6 6 - -	0,1	REC COUNT
6 7 - -	0,1	SYNC MODE
6 8 - -	0,1	GLOBAL TEMPO
28 1 m -	0-	USER CLICK VOICE CATEGORY
28 2 m -	0-	USER CLICK VOICE INDEX NO
28 3 m -	0-127	USER CLICK VOLUME
28 5 m -	OB\$1800	USER CLICK PITCH MSB 7bit
28 6 m -	OB\$1800	USER CLICK PITCH LSB 7bit
28 7 m -	OB127	USER CLICK MODIFY
28 8 m -	OB127	USER CLICK FILTER
28 9 m -	OB127	USER CLICK Q
28 10 m -	OB127	USER CLICK ATTACK
28 11 m -	OB127	USER CLICK DECAY

```
7 1 - - OB$800 MASTER TUNE MSB7bit
7 2 - - OB$800 MASTER TUNE LSB7bit
7 3 - - 0-127 MASTER VOLUME
7 4 - - 0,1 REVERB BYPASS
7 5 - - 0,1 SWAP L/R
7 6 - - 0,1 AUTO INDIV OUTPUT
7 7 - - 0,1 SLIDER MODE
```

m: 0-2 click type

A.4 parameter change - Drumkit pad note parameter

P1-4	range	name
8 1 in n	0-127	MIDI NOTE NO
8 2 in n	0-99	GATE TIME
8 3 in n	0-16	MIDI CHANNEL
8 4 in n	0-9	VELOCITY TABLE

in: 0-15 trigger input number

n: note index number

A.5 parameter change - Drumkit pad parameter

P1-4	range	name
9 1 in -	0-4	KEY ON MODE
9 2 in -	0-21	PAD TYPE
9 3 in -	0-63	GAIN
9 4 in -	0-98	MIN LEVEL
9 5 in -	1-99	MAX LEVEL
9 6 in -	0-126	MIN VELOCITY
9 7 in -	0-127	MAX VELOCITY
9 8 in -	0-4	VELOCITY CURVE
9 9 in -	0-9	SELF REJECTION
9 10 in -	0-9	REJECTION
9 11 in -	0-15	SPECIFIED REJECT INPUT NO
9 12 in -	0-9	SPECIFIED REJECT
9 13 in -	0-7	PAD FUNCTION
9 14 in -	0-2	RIM KEY ON MODE
9 15 in -	0-16	RIM VELOCITY
9 16 in -	0-32	RIM HOLD GROUP
9 17 in -	0,1	PAD SONG DEVICE
9 18 in -	0-	PAD SONG NO
9 19 in -	0-2	PAD SONG MODE
9 20 in -	0,1	PAD SONG REPEAT
9 21 in -	0-32	HOLD GROUP

in: 0-15 trigger input number

A.6 parameter change - Drumkit map parameter

P1-4	range	name
10 1 nt -	0-	VOICE CATEGORY
10 2 nt -	0-	VOICE INDEX NO
10 3 nt -	0-127	VOLUME
10 4 nt -	0-127	PAN
10 5 nt -	OB\$1800	PITCH MSB 7bit
10 6 nt -	OB\$1800	PITCH LSB 7bit
10 7 nt -	OB127	MODIFY
10 8 nt -	OB127	FILTER
10 9 nt -	OB127	Q
10 10 nt -	OB127	ATTACK
10 11 nt -	OB127	DECAY
10 12 nt -	0-3	KEY ASSIGN MODE
10 13 nt -	0-127	ALTERNATE GROUP
10 14 nt -	0,1	KEY OFF ENABLE
10 15 nt -	0,1	KEY ON ENABLE
10 16 nt -	0-11	OUTPUT SELECT
10 17 nt -	0-127	REVERB SEND
10 18 nt -	0-127	CHORUS SEND

nt: 0-81 (MIDI note number - 13)

A.7 parameter change - Drumkit xmap parameter

P1-4	range	name
24 1 - -	0-3	SNAPPY SELECT
24 2 - -	0-3	MUFFLING
24 3 - -	0-3	HEAD SELECT

A.8 parameter change - Drumkit insert FX parameter

P1-4	range	name
11 1 if -		PARAMETER 1 MSB 7bit
11 2 if -		PARAMETER 1 LSB 7bit
11 3 if -		PARAMETER 2 MSB 7bit
11 4 if -		PARAMETER 2 LSB 7bit
11 5 if -		PARAMETER 3 MSB 7bit
11 6 if -		PARAMETER 3 LSB 7bit
11 7 if -		PARAMETER 4 MSB 7bit
11 8 if -		PARAMETER 4 LSB 7bit
11 9 if -		PARAMETER 5 MSB 7bit
11 10 if -		PARAMETER 5 LSB 7bit
11 11 if -		PARAMETER 6 MSB 7bit
11 12 if -		PARAMETER 6 LSB 7bit
11 13 if -		PARAMETER 7 MSB 7bit
11 14 if -		PARAMETER 7 LSB 7bit
11 15 if -		PARAMETER 8 MSB 7bit
11 16 if -		PARAMETER 8 LSB 7bit
11 17 if -		PARAMETER 9 MSB 7bit
11 18 if -		PARAMETER 9 LSB 7bit

```

11 19 if -      PARAMETER 10 MSB 7bit
11 20 if -      PARAMETER 10 LSB 7bit
11 21 if -      PARAMETER 11 MSB 7bit
11 22 if -      PARAMETER 11 LSB 7bit
11 23 if -      PARAMETER 12 MSB 7bit
11 24 if -      PARAMETER 12 LSB 7bit
11 25 if -      PARAMETER 13 MSB 7bit
11 26 if -      PARAMETER 13 LSB 7bit
11 27 if -      PARAMETER 14 MSB 7bit
11 28 if -      PARAMETER 14 LSB 7bit
11 29 if -      PARAMETER 15 MSB 7bit
11 30 if -      PARAMETER 15 LSB 7bit
11 31 if -      PARAMETER 16 MSB 7bit
11 32 if -      PARAMETER 16 LSB 7bit
11 33 if -      0-44    TYPE
11 34 if -      1-127   PAN
11 35 if -      0-127   REVSEND
11 36 if -      0-127   CHOSEND
11 37 if -      0-119   CONTROL NO
11 38 if -      0-127   CONTROL SENS
11 39 if -      0-9     OUT SELECT
-----
if: 0,1 Insert FX number

```

#### A.9 parameter change - Drumkit reverb parameter

```

Pl-4      range  name
-----
12 1 - -  PARAMETER 1
12 2 - -  PARAMETER 2
12 3 - -  PARAMETER 3
12 4 - -  PARAMETER 4
12 5 - -  PARAMETER 5
12 6 - -  PARAMETER 6
12 7 - -  PARAMETER 7
12 8 - -  PARAMETER 8
12 9 - -  PARAMETER 9
12 10 - - PARAMETER 10
12 11 - - PARAMETER 11
12 12 - - PARAMETER 12
12 13 - - PARAMETER 13
12 14 - - PARAMETER 14
12 15 - - PARAMETER 15
12 16 - - PARAMETER 16
12 17 - - 0-12    TYPE
12 18 - - 0-127   RETURN LEVEL
12 19 - - 0-127   PAN
-----

```

#### A.10 parameter change - Drumkit chorus note parameter

```

Pl-4      range  name
-----
13 1 - -  PARAMETER 1
13 2 - -  PARAMETER 2
13 3 - -  PARAMETER 3
13 4 - -  PARAMETER 4
13 5 - -  PARAMETER 5
13 6 - -  PARAMETER 6
13 7 - -  PARAMETER 7
13 8 - -  PARAMETER 8
13 9 - -  PARAMETER 9
13 10 - - PARAMETER 10
13 11 - - PARAMETER 11
13 12 - - PARAMETER 12
13 13 - - PARAMETER 13
13 14 - - PARAMETER 14
13 15 - - PARAMETER 15
13 16 - - PARAMETER 16
13 17 - - 0-14    TYPE
13 18 - - 0-127   RETURN LEVEL
13 19 - - 0-127   PAN
13 20 - - 0-127   CHORUS TO REVERB LEVEL
-----

```

#### A.11 parameter change - Drumkit localizer note parameter

```

Pl-4      range  name
-----
21 1 - -  PARAMETER 1
21 2 - -  PARAMETER 2
21 3 - -  PARAMETER 3
21 4 - -  PARAMETER 4
21 5 - -  PARAMETER 5
21 6 - -  PARAMETER 6
21 7 - -  PARAMETER 7
21 8 - -  PARAMETER 8
21 9 - -  PARAMETER 9
21 10 - - PARAMETER 10
21 11 - - PARAMETER 11
21 12 - - PARAMETER 12
21 13 - - PARAMETER 13
21 14 - - PARAMETER 14
21 15 - - PARAMETER 15
21 16 - - PARAMETER 16
21 17 - - 0-5     TYPE
21 18 - - 0-16    DRUM SENSITIVITY
21 19 - - 0-16    ACMP SENSITIVITY
-----

```

#### A.12 parameter change - Drumkit MIDI setup parameter

```

Pl-4      range  name
-----
14 1 i -  0,1     ENABLE SW
14 2 i -  0-127   PROGRAM CHANGE
14 3 i -  0-127   BANK SELECT MSB
14 4 i -  0-127   BANK SELECT LSB
-----

```

```

14 5 i -  0-127   VOLUME
14 6 i -  0-127   PAN
14 7 i -  0-127   C/C NUMBER
14 8 i -  0-127   C/C DATA
14 9 i -  0-127   REVERB SEND
14 10 i - 0-127   CHORUS SEND
-----
i: 0-16 MIDI channel

```

#### A.13 parameter change - Drumkit common parameter

```

Pl-4      range  name
-----
15 1 c -  ASCII   NAME
15 2 - -  0,1     F/C FUNCTION
15 3 - -  0-63    F/C SENSITIVITY
15 4 - -  0-16    HH CONTROL INPUT NO
15 5 - -  0-15    F/C MIDI CHANNEL
15 6 - -  0-122   F/C MIDI CONTROL NO
15 7 - -  0-7     F/S FUNCTION
15 8 - -  1-127   F/S MIDI VELOCITY
15 9 - -  0-15    F/S MIDI CHANNEL
15 10 - - 0-119   F/S MIDI CONTROL NO
15 11 - - 0-127   F/S MIDI OFF DATA
15 12 - - 0-127   F/S MIDI ON DATA
15 13 - - 0,1     INPUT 9T010
15 14 - - 0,1     INPUT 11T012
15 15 - - 0,1     ENABLE LOCALIZER
15 16 - - 0,1     SONG SELECT DEVICE
15 17 - - 0-     SONG SELECT NO
15 18 - - 30-300  TEMPO SELECT MSB 7bit
15 19 - - 30-300  TEMPO SELECT LSB 7bit
15 20 c - ASCII   VOLUME FILE NAME
15 21 - - 0-7     EG WAVE
15 22 - - 0-127   EG TIME
15 23 - - 0-119   EQ CONTROL NO
15 30 - - 0-127   DRUM VOLUME
15 31 - - 0-127   DRUM REVERB SEND
15 32 - - 0-127   DRUM CHORUS SEND
-----
c: 0-7 column number

```

#### A.14 parameter change - user voice common parameter

```

Pl-4      range  name
-----
16 1 c i  ASCII   NAME
16 2 - i  0,1     HH X FADE SW
16 3 - i  0-127   HH RATE
-----
c: 0-7 column number
i: 0-98 user voice number

```

#### A.15 parameter change - user voice stack parameter

```

Pl-4      range  name
-----
17 1 j i  0-     KEY BANK NO
17 2 j i  0-127  ATTENUATION
17 3 j i  OB48    TRANSPOSE
17 4 j i  0-127  TUNE
17 5 j i  0-127  AR
17 6 j i  0-127  D1R
17 7 j i  0-127  D2R
17 8 j i  90127   RR
17 9 j i  0-255   IL
17 10 j i 0-255   D1L
17 11 j i 0-255   D2L
17 13 j i 0-22    VELOCITY TABLE
17 14 j i 0B30    KEY VELOCITY SENS
17 15 j i 0-31    Q
17 16 j i 0-2047  FILTER
17 17 j i 0-127  BOOST
17 19 j i 0B$1000 PEG L1
17 20 j i 0-127  PEG R1
17 21 j i 0B30    PITCH KVS
17 22 j i 0B30    ATTACK KVS
17 23 j i 0B30    DECAY KVS
17 24 j i 0,1     STACK ENABLE
17 25 j i 0B127   GAIN LO
17 26 j i 0B127   GAIN HI
17 27 j i 4-40    FREQ LO
17 28 j i 28-58   FREQ HI
17 29 j i 0-127  DIP FC
-----
j: stack number
i: 0-98 user voice number

```

### A.16 parameter change - Chain common parameter

P1-4	range	name
22 1 c -	ASCII	NAME

c: 0-7 column number

### A.17 parameter change - Chain step parameter

P1-4	range	name
23 1 i -	0-2	TYPE
23 2 i -	0-2	SONG/KIT DEVICE
23 3 i -	0-	SONG/KIT NO

i: 0-31 step number

### A.18 parameter change - remote sw

sw number	sw name
1	PLAY
2	TRIGGER
3	EXIT NO
4	ENTER YES
5	CLICK
6	TOP
7	CHAIN
8	VOICE
9	SHIFT
10	SOUND
11	PAGEG UP
12	PAGEG DOWN
13	SONG
14	EFFECT
15	FF
16	REC
17	RHYTHM
18	BASS
19	UTIL
20	STORE
21	REW
22	PLAY/STOP
23	OTHERS

### Tabel B: bulk dump data details

type formats:

uc unmarked 8-bit data  
us unmarked 16-bit data  
\*nn array of the same type of data  
[\*\*\*] data block

### B.1 bulk dump - systam data

[USER CLICK] block	
type	NAME
UC	MIDI NOTE NO
UC	USER CLICK VOICE CATEGORY
UC	USER CLICK VOICE INDEX NO
UC	USER CLICK VOLUME
1 bytes	reserve
UC	USER CLICK PITCH MSB 7bit
UC	USER CLICK PITCH LSB 7bit
UC	USER CLICK MODIFY
UC	USER CLICK FILTER
UC	USER CLICK Q
UC	USER CLICK ATTACK
UC	USER CLICK DECAY
6 bytes	reserve
system data	
type	NAME
UC	LINK MODE
UC	LEARN MODE
UC	BYPASS
UC	F/C OFFSET DATA
UC	F/C OFFSET TIME
UC	JUMP TO RECENT PAGE
UC	INC PAD NO
UC	DEC PAD NO
UC	LED DISPLAY
4 bytes	reerve
UC	MIDI MODE
UC	MIDI DEV NO
UC	LOCAL SW
UC	RECEIVEVE P/C
UC	RECEIVE MIDI CH10
UC	RECEIVE MIDI CH10 P/C
UC	RECEIVE SYSEX
UC	SEND HH CONTROL
UC	SEQ CONTROL
UC	MIDI THRU PORT
UC	BULK TIME
4 bytes	reserve
UC	GAIN LO
UC	GAIN MID
UC	GAIN HI

UC	FREQ LO
UC	FREQ MID
UC	FREQ HI
4 bytes	reserve
UC	VOICE SET
UC	OUTSEL
UC	CLICK MIDI OUT
UC	CLICK MODE
UC	PLAY COUNT
UC	REC COUNT
UC	SYNC MODE
UC	GLOBAL TEMPO
4 bytes	reserve
[USER CLICK] * 3	
UC	TUNE MSB7bit
UC	TUNE LSB7bit
UC	MASTER VOLUME
UC	REVERB BYPASS
UC	SWAP L/R
UC	AUTO INDIV OUTPUT
UC	SLIDER MODE
36 bytes	reserve

### B.2 bulk dump - drumkit data

[PADNOTE] block	
type	NAME
UC	MIDI NOTE NO
UC	GATE TIME
UC	MIDI CHANNEL
UC	VELOCITY TABLE
[PAD] block	
type	NAME
[PADNOTE] * 16	
UC	KEY ON MODE
UC	PAD TYPE
UC	GAIN
UC	MIN LEVEL
UC	MAX LEVEL
UC	MIN VELOCITY
UC	MAX VELOCITY
UC	VELOCITY CURVE
UC	SELF REJECTION
UC	REJECTION
UC	SPECIFIED REJECT INPUT NO
UC	SPECIFIED REJECT
UC	PAD FUNCTION
UC	RIM KEY ON MODE
UC	RIM VELOCITY
UC	RIM HOLD GROUP
UC	PAD SONG DEVICE
UC	PAD SONG NO
UC	PAD SONG MODE
UC	PAD SONG REPEAT
UC	HOLD GROUP
1 byte	reserve
[MAP] block	
type	NAME
UC	VOICE CATEGORY
UC	VOICE INDEX NO
UC	VOLUME
UC	PAN
UC	PITCH MSB 7bit
UC	PITCH LSB 7bit
UC	MODIFY
UC	FILTER
UC	Q
UC	ATTACK
UC	DECAY
UC	KEY ASSIGN MODE
UC	ALTERNATE GROUP
UC	KEY OFF ENABLE
UC	KEY ON ENABLE
UC	OUTPUT SELECT
UC	REVERB SEND
UC	CHORUS SEND

[XMAP] block	
type	NAME
UC	SNAPPY SELECT
UC	MUFFLINT
UC	HEAD SELECT



#### [INS FX] block

type	NAME
UC	PARAMETER 1 MSB 7bit
UC	PARAMETER 1 LSB 7bit
UC	PARAMETER 2 MSB 7bit
UC	PARAMETER 2 LSB 7bit
UC	PARAMETER 3 MSB 7bit
UC	PARAMETER 3 LSB 7bit
UC	PARAMETER 4 MSB 7bit
UC	PARAMETER 4 LSB 7bit
UC	PARAMETER 5 MSB 7bit
UC	PARAMETER 5 LSB 7bit
UC	PARAMETER 6 MSB 7bit
UC	PARAMETER 6 LSB 7bit
UC	PARAMETER 7 MSB 7bit
UC	PARAMETER 7 LSB 7bit
UC	PARAMETER 8 MSB 7bit
UC	PARAMETER 8 LSB 7bit
UC	PARAMETER 9 MSB 7bit
UC	PARAMETER 9 LSB 7bit
UC	PARAMETER 10 MSB 7bit
UC	PARAMETER 10 LSB 7bit
UC	PARAMETER 11 MSB 7bit
UC	PARAMETER 11 LSB 7bit
UC	PARAMETER 12 MSB 7bit
UC	PARAMETER 12 LSB 7bit
UC	PARAMETER 13 MSB 7bit
UC	PARAMETER 13 LSB 7bit
UC	PARAMETER 14 MSB 7bit
UC	PARAMETER 14 LSB 7bit
UC	PARAMETER 15 MSB 7bit
UC	PARAMETER 15 LSB 7bit
UC	PARAMETER 16 MSB 7bit
UC	PARAMETER 16 LSB 7bit
UC	TYPE
UC	PAN
UC	REVSSEND
UC	CHOSSEND
UC	CONTROL NO
UC	CONTROL SENS
UC	OUT SELECT
1 byte reserve	

#### [REVERB] block

type	NAME
UC	PARAMETER 1
UC	PARAMETER 2
UC	PARAMETER 3
UC	PARAMETER 4
UC	PARAMETER 5
UC	PARAMETER 6
UC	PARAMETER 7
UC	PARAMETER 8
UC	PARAMETER 9
UC	PARAMETER 10
UC	PARAMETER 11
UC	PARAMETER 12
UC	PARAMETER 13
UC	PARAMETER 14
UC	PARAMETER 15
UC	PARAMETER 16
UC	TYPE
UC	RETURN LEVEL
UC	PAN
1 byte reserve	

#### [LOC] block

type	NAME
UC	PARAMETER 1
UC	PARAMETER 2
UC	PARAMETER 3
UC	PARAMETER 4
UC	PARAMETER 5
UC	PARAMETER 6
UC	PARAMETER 7
UC	PARAMETER 8
UC	PARAMETER 9
UC	PARAMETER 10
UC	PARAMETER 11
UC	PARAMETER 12
UC	PARAMETER 13
UC	PARAMETER 14
UC	PARAMETER 15
UC	PARAMETER 16
UC	TYPE
UC	DRUM SENSITIVITY
UC	ACMP SENSITIVITY
1 byte reserve	

#### [CHORUS] block

type	NAME
UC	PARAMETER 1
UC	PARAMETER 2
UC	PARAMETER 3
UC	PARAMETER 4
UC	PARAMETER 5
UC	PARAMETER 6
UC	PARAMETER 7
UC	PARAMETER 8
UC	PARAMETER 9
UC	PARAMETER 10

UC	PARAMETER 11
UC	PARAMETER 12
UC	PARAMETER 13
UC	PARAMETER 14
UC	PARAMETER 15
UC	PARAMETER 16
UC	TYPE
UC	RETURN LEVEL
UC	PAN
UC	CHORUS TO REVERB LEVEL

#### [TRNS] block

type	NAME
UC	ENABLE SW
UC	PROGRAM CHANGE
UC	BANK SELECT MSB
UC	BANK SELECT LSB
UC	VOLUME
UC	PAN
UC	C/C NUMBER
UC	C/C DATA
UC	REVERB SEND
UC	CHORUS SEND

#### drumkit data

type	NAME
8 bytes NAME	
[PAD] * 16	
[MAP] * 82	
[XMAP] * 1	
UC	F/C FUNCTION
UC	F/C SENSITIVITY
UC	HH CONTROL INPUT NO
UC	F/C MIDI CHANNEL
UC	F/C MIDI CONTROL NO
UC	F/S FUNCTION
UC	F/S MIDI VELOCITY
UC	F/S MIDI CHANNEL
UC	F/S MIDI CONTROL NO
UC	F/S MIDI OFF DATA
UC	F/S MIDI ON DATA
UC	INPUT 9TO10
UC	INPUT 11TO12
UC	ENABLE LOCALIZER
[INS FX] * 2	
[LOC] * 1	
[REVERB] * 1	
[CHORUS] * 1	
[TRNS] * 16	
UC	SONG SELECT DEVICE
UC	SONG SELECT NO
UC	TEMPO SELECT MSB 7bit
UC	TEMPO SELECT LSB 7bit
8 bytes VOLUME FILE NAME	
UC	EG WAVE
UC	EG TIME
UC	EG CONTROL NO
1 byte reserve	

### B.6 bulk dump - user voice stack data

#### [STACKVOICE] block

type	name
US	kbank number
UC	attenuation @0.75db
UC	shift
UC	tune @1.17cent
UC	fr 0-127, Mode 0x80
UC	fl
UC	lr
UC	ll
UC	rr
lbyte	reserve
UC	velThlNo
UC	fc kvs
UC	Q
US	fc
UC	volume boost
lbyte	reserve
US	peg Ll
UC	peg Rl
UC	pitch kvs
UC	attack kvs
UC	decay kvs
UC	stack enable
UC	EQ gain Lo
UC	EQ gain Hi
UC	EQ freq Lo
UC	EQ freq Hi
UC	Dip fc

## stack data

type	name
ASCII	name
UC	HH xfade enable
UC	HH rate sens
[STACKVOICE]*4	

Table C: effect parameter details

## C.1 HALL1~PLATE

param	range	name
1	0-69	reverb time
2	0-10	diffusion
3	0-63	initial delay
4	0-52	HPF cutoff frequency
5	34-60	LPF cutoff frequency
10	1-127	dry / wet balance
11	0-45	reverb delay
12	0-4	density
13	1-127	ER / rev balance
14	1-10	feedback high damp
15	1-127	feedback level

## C.2 WHITE ROOM~BASEMENT

param	range	name
1	0-69	reverb time
2	0-10	diffusion
3	0-63	initial delay
4	0-52	HPF cutoff frequency
5	34-60	LPF cutoff frequency
6	0-37	width
7	0-73	height
8	0-104	depth
9	0-30	wall vary
10	1-127	dry / wet balance
11	0-45	reverb delay
12	0-4	density
13	1-127	ER / rev balance
14	1-10	feedback high damp
15	1-127	feedback level

## C.3 CHORUS1~CHORUS4, CELESTE1~CELESTE4

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	1-127	feedback level
4	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
15	0-1	input mode mono / stereo

## C.4 FLANGER1~FLANGER3

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	1-127	feedback level
4	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
14	4-124	LFO phase difference

## C.5 SYMPHONIC

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

## C.6 PHASER1

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	phase shift offset
4	1-127	feedback level
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	*4,5,6*	stage
12	0-1	diffusion mono / stereo

## C.7 ENSEMBLE DETUNE

param	range	name
1	14-114	detune
2	0-127	initial delay Lch
3	0-127	initial delay Rch
10	1-127	dry / wet balance
11	4-40	EQ low frequency
12	52-76	EQ low gain
13	28-58	EQ high frequency
14	52-76	EQ high gain

## C.8 ROTARY SPEAKER

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

## C.9 TREMOLO

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	AM depth
3	0-127	PM depth
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
14	4-124	LFO phase difference
15	0-1	input mode mono / stereo

## C.10 AUTO PAN

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	L/R depth
3	0-127	F/R depth
4	0-5	PAN direction
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

## C.11 DISTORTION, OVERDRIVE

param	range	name
1	0-127	drive
2	4-40	EQ low frequency
3	52-76	EQ low gain
4	34-60	LPF cutoff frequency
5	0-127	output level
7	14-54	EQ mid frequency
8	52-76	EQ mid gain
9	10-120	EQ mid width
10	1-127	dry / wet balance
11	0-127	edge

## C.12 AMP SIMULATOR

param	range	name
1	0-127	drive
2	0-3	AMP type
3	34-60	LPF cutoff frequency
4	0-127	output level
10	1-127	dry / wet balance
11	0-127	edge

## C.13 HARMONIC ENHANCER

param	range	name
1	28-58	HPF cutoff frequency
2	0-127	drive
3	0-127	mix level

## C.14 COMPRESSOR

param	range	name
1	0-19	attack
2	0-15	release
3	79-121	threshold
4	0-7	ratio
5	0-127	output level

## C.15 NOISE GATE

param	range	name
1	0-19	attack
2	0-15	release
3	55-97	threshold
4	0-127	output level

## C.16 AUTO WAH

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	cutoff frequency offset
4	10-120	resonance
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance

## C.17 TOUCH WAH1, TOUCH WAH2

param	range	name
1	0-127	sensitive
2	0-127	cutoff frequency offset
3	10-120	resonance
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
16	52-67	release

## C.18 2BAND EQ

param	range	name
1	4-40	EQ low frequency
2	52-76	EQ low gain
3	28-58	EQ high frequency
4	52-76	EQ high gain

## C.19 3BAND EQ

param	range	name
1	52-76	EQ low gain
2	14-54	EQ mid frequency
3	52-76	EQ mid gain
4	10-120	EQ mid width
5	52-76	EQ high gain
6	8-40	EQ low frequency
7	28-58	EQ high frequency
15	0-1	input mode mono / stereo

## C.20 FILTER

param	range	name
1	0-60	EQ HPF frequency
2	10-120	EQ HPF Q
3	0-60	EQ LPF frequency
4	10-120	EQ LPF Q

## C.21 DELAY L, C, R

param	range	name
1	1-7429	delay time L
2	1-7429	delay time R
3	1-7429	delay time
4	1-7429	feedback time
5	1-127	feedback level
6	0-127	delay level C
7	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

## C.22 DELAY L, R

param	range	name
1	1-7429	delay time L
2	1-7429	delay time R
3	1-7429	feedback time 1
4	1-7429	feedback time 2
5	1-127	feedback level
6	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

## C.23 ECHO

param	range	name
1	1-3714	delay time L1
2	1-127	feedback level L
3	1-3714	delay time R1
4	1-127	feedback level R
5	1-10	feedback high damp
6	1-3714	delay time L2
7	1-3714	delay time R2
8	0-127	delay level
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

## C.24 CROSS DELAY

param	range	name
1	1-3714	delay time L>R
2	1-3714	delay time R>L
3	1-127	feedback level
4	0-2	input select
5	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

## C.25 KARAOKE1~KARAOKE3

param	range	name
1	0-127	delay time
2	1-127	feedback leve
3	0-52	HPF cutoff frequency
4	34-60	LPF cutoff frequency
10	1-127	dry / wet balance

## C.26 LOCALIZER

param	range	name
1	0-4	HRTF
2	1-120	rotation
3	0-15	distance
4	0-60	angle

# Drum Voice List

## AcKick (Acoustic Kick)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	2HeadHi	*		71	PhiDRY20	*	
2	2HeadLo	*		68	OpenFoot	*	
3	2HedMed1	*		69	OpenN'Mt	*	
4	2HedMed2	*		70	PhDRY20D	*	
5	AMBroom	*		72	Player	*	
6	Basic	*		73	PlayRoom	*	
7	BassCase	*		74	Pointy	*	
8	BassCasS	*		75	RC18	*	
9	BDafitty1	*		76	RC18Jazz	*	
10	BDafitty2	*		77	RC20		
11	BDbasc1			78	RC20JAZZ	*	
12	BDbasc2			79	RC20MUF		
13	BDbonzo2	*		80	Rock1		
14	BDersko1	*		81	Rock2		
15	BDevolvr	*		82	ROOM1		
16	BDpalmer	*		83	ROOM2		
17	BDstomp1	*		84	ROOM3		
18	Bdvmn	*		85	ROOM4		
19	BECHBASS			86	RoomBob		
20	BEECH22	*		87	ROOMer		
21	BEECH22T	*		88	Roomy1	*	
22	BEECHAMB			89	Roomy2	*	
23	BigSofty	*		90	SDRY 1		
24	Bottom	*		91	SDRY 2		
25	Bushy	*		92	SDRY 3		
26	DarkRoom	*		93	SDRY 4		
27	DryDirt	*		94	SDRYB1		
28	GATE1			95	SftPunch		
29	GATE2			96	ShortBak	*	
30	GATEbech	*		97	Simple	*	
31	GateM			98	Soft		
32	GM GATE			99	SoftBotm	*	
33	GMH			100	SoTight	*	
34	GMJ			101	Sympathy	*	
35	GML			102	TheBoot	*	
36	GMM			103	Thumper	*	
37	GMM2			104	TVDRY22	*	
38	Gr8Room	*		105	TVDRY22D	*	
39	HevyBsRm	*		106	TVDry24		
40	KONG1			107	VeloRoom	*	
41	LoRoom1	*		108	WetDirt	*	
42	LoRoomS	*		109	Who???	*	
43	MapleA22			110	WudPoint	*	
44	MapleAmb			111	XFKJak20	*	
45	MC20SIRM	*		112	XGKICK	*	
46	MCA20	*					
47	MC20SOFT	*					
48	MCA20Dry						
49	MCA20amb	*					
50	MCA20Wet						
51	MCA22	*					
52	MCA22AMB	*					
53	MCA22D	*					
54	MCABASS						
55	MCV20	*					
56	MCV20AMB	*					
57	MCV20D	*					
58	MCV20GT						
59	MCV20Rom						
60	MCVBASS						
61	Metal	*					
62	MONDO						
63	MotoCity	*					
64	MPGATE	*					
65	MPL20AMB	*					
66	MPL22AMB	*					
67	NN04C						

## ElKick (Electric Kick)

G.No	Name	Layer	Loop
1	ambykik		
2	AnaQuick		
3	BD bass1	*	
4	BDdigiro	*	
5	BDfunky1	*	
6	BDlong1	*	
7	BDNIN1	*	
8	BDudu1	*	
9	BDurban1	*	
10	BDurban2	*	
11	BigBoy	*	
12	BigBoy2		
13	BigSteam	*	
14	Boomer	*	
15	Dance1		
16	Dance2		
17	Dance3		
18	Dance4		
19	Dance5	*	
20	Dance6		
21	Dance7		
22	DelayBD		
23	DIGIBS	*	
24	DirtBD	*	
25	DlayBDlo		
26	DragKik	*	
27	DynamoHm		
28	ELEC1		
29	ELEC2		
30	feffifom	*	
31	Hopper	*	
32	IDbdmuff		
33	Indst1	*	
34	JingDrum	*	
35	Mr.E	*	
36	MtlPoint	*	
37	Off2War	*	
38	QuikBuzz		
39	RatlDrum	*	
40	Rave1	*	
41	Rave2	*	
42	Rave3	*	
43	Rave4		
44	Rave5	*	
45	Revers		
46	RoboKick	*	
47	Scarface	*	
48	SIMN KIK		
49	SparKick	*	
50	SpiraBD	*	
51	SpkrDNDR	*	
52	SteelBD	*	
53	Sub1		
54	Sub2		
55	Sub3	*	
56	TEKHC1	*	
57	TEKHC2	*	
58	TEKHC3	*	
59	TEKVFX	*	
60	Walkik	*	

## AcSnr1 (Acoustic Snare1)

G.No	Name	Layer	Loop
1	AJ137	*	
2	AJ137 R		
3	AMBomSD	*	
4	Bamboo	*	
5	BBoo L		
6	Beech55	*	
7	Beech55R		
8	BeechAF		
9	BeechAR		
10	BeechedM	*	
11	Big&Bad	*	
12	Big&BSHi	*	
13	Birch55	*	
14	Birch55R		
15	BomSD	*	
16	Brass 65	*	
17	Brass65B		
18	BrassMpl	*	
19	BrassRim		
20	BS edge		
21	DarkAmb	*	
22	DG35 BS	*	
23	DryPICSD	*	
24	DW1355AL	*	
25	DW1455AL	*	
26	DW1455R		
27	DW14amb		
28	DW14amR		
29	EarRing	*	
30	EarWig		
31	Franky	*	
32	FRP		
33	GARim		
34	HeartSD	*	
35	lightSD	*	
36	LittDevl		
37	LittlGuy		
38	LngTooth	*	
39	Manu55 R		
40	Manu55BS	*	
41	MapleAmb	*	
42	MCA55	*	
43	MCA55 R	*	
44	MCA55bz	*	
45	MCV edge		
46	MCV55	*	
47	MCV55 R		
48	MCV55buz	*	
49	MCVdynam	*	
50	Mick		
51	Mick R		
52	MixSSD		
53	MP Cncrt	*	
54	MP Elv70	*	
55	MP55amb	*	
56	MP55amR		
57	MPElv70R		
58	MPL1040		
59	Mple550R		
60	muter	*	
61	NoSnare1	*	
62	NoSnare2	*	
63	OIHoller	*	
64	PandaSnr	*	
65	Pecan		
66	PhilyPic	*	
67	PhilyRim		

### AcSnr1 (Acoustic Snare1)

G.No	Name	Layer	Loop
68	PicDDD	*	
69	RealRim	*	
70	RichShot	*	
71	Ringer	*	
72	RingGo	*	
73	RolrBall	*	
74	SlamDin2	*	
75	SngVINT		
76	Smoothy	*	
77	SN ambDG		
78	SN amBMC		
79	SnapOn	*	
80	Snippet	*	
81	Snippet2		
82	Sparky		
83	Standby	*	
84	Standby2	*	
85	Standby3	*	
86	Steel 65	*	
87	Steel55F	*	
88	Steel65R		
89	SunSD	*	
90	TambSNpf	*	
91	TambSnrH	*	
92	TambSnrL	*	
93	ThinMple	*	
94	Tracker	*	
95	VintageA		
96	WFLNYLOM		
97	Wood7rim		
98	WoodPic		
99	X3Loosy	*	
100	X3MANU55	*	
101	X3Smooth	*	
102	X4Loosy	*	
103	XG 55	*	
104	XG 65	*	
105	XG SnMuf	*	
106	XMANU55R	*	
107	XMCA55EQ	*	

### AcSnr2 (Acoustic Snare2)

G.No	Name	Layer	Loop
1	12soprno	*	
2	AL&BS	*	
3	Amb 01		
4	Amb 02		
5	Amb 03		
6	Ambient	*	
7	Ambient1	*	
8	AmbiRim	*	
9	Ambt1rim	*	
10	Barypic	*	
11	Baryrim	*	
12	BeatyRim		
13	Beauty	*	
14	BETA Sn	*	
15	BigWdRim	*	
16	BigWood		
17	Binky	*	
18	BlastX	*	
19	Blue90		
20	Blue90R	*	
21	BluePIC	*	
22	Brass55	*	
23	BrassRim		
24	Brassy	*	
25	BrysnH		
26	BrysnR		
27	BsSteel	*	
28	BuzRgRim	*	
29	Buzzring	*	
30	ClubOK	*	
31	ClubORri		
32	Cool Dry	*	
33	Deep&Dry	*	
34	Dry		
35	Drygyrim	*	
36	DryMetal	*	
37	Fat looz		
38	Fatbrass		
39	Fatbrim	*	
40	Fusion	*	
41	Gate		
42	Hip Hop		
43	Jelyrim	*	
44	Latinrim	*	
45	LesRim	*	
46	LiteSnr1	*	
47	Loosy	*	
48	LoosyRim	*	
49	Looz Pic		
50	Maple12	*	
51	Maple55A	*	
52	MapleV65	*	
53	Metalpic	*	
54	MickCJ8S	*	
55	MickDarS		
56	MickMHS	*	
57	MickOLD	*	
58	MrcSnrH		
59	MrcSnrM		
60	Nashvill	*	
61	OldCan	*	
62	OpnRim	*	
63	OpnRimA	*	
64	OpnRimB	*	
65	OpnRimC	*	
66	OpnRimD	*	
67	ParadeS	*	
68	PhlyRim	*	
69	Picket	*	

### EleSnr (Electric Snare)

G.No	Name	Layer	Loop
1	AnaAir	*	
2	AnaBuzz	*	
3	AnaBzRim	*	
4	AnaDaRim	*	
5	AnaDark		
6	AnaHit	*	
7	AnAirRim	*	
8	Analog H	*	
9	Analog L	*	
10	AnalogH1	*	
11	AnalogL1	*	
12	AnaMeRim	*	
13	AnaMetal	*	
14	AnaShh	*	
15	AnaShRim	*	
16	AnaSlegh	*	
17	AnaSlRim	*	
18	AnaTite		
19	AnaVel	*	
20	AnaWee	*	
21	AnaWeRim	*	
22	AnaWide		
23	AnaWiRim	*	
24	AnHitRim	*	
25	AnSStick		
26	AnVelRim	*	
27	ASOBI	*	
28	Blaaaghf	*	
29	CapGun	*	
30	CapRim	*	
31	Dance		
32	Dance01		
33	Dance02		
34	Dance03		
35	Dance05		
36	Dance06		
37	DanceP		
38	DelaySN		
39	DelyShot	*	
40	DIGISD	*	
41	DirtSN	*	
42	Distort	*	
43	Dry Guy	*	
44	Dryroom	*	
45	Electric		
46	Elektrik		
47	Elem1		
48	Elem2		
49	Elem3	*	
50	EltrcRIM	*	
51	Eno rim	*	
52	Enotype	*	
53	Fact rim	*	
54	Factory	*	
55	Fantam	*	
56	FantaRim	*	
57	Filtroll	*	
58	Filtrrim	*	
59	FX	*	
60	FX rim	*	
61	GhiGateS	*	
62	GrittySN	*	
63	HandSD	*	
64	Hi5Rim	*	
65	HiFive		
66	JelyRoll		
67	JnglSD1		
68	JnglSD2		
69	Manycure	*	

## EleSnr (Electric Snare)

G.No	Name	Layer	Loop
70	Philydry	*	
71	popSSD	*	
72	Rain	*	
73	Rapper	*	
74	RIMpopr	*	
75	RIMshort	*	
76	RIMSHOT1	*	
77	RIMSHOT2	*	
78	RIMSHOT3	*	
79	RockRim	*	
80	RollEm1	*	
81	RollEm2	*	
82	RollEm3		
83	RollRim1	*	
84	RollRim2		
85	RollRim3		
86	Ruberbnd	*	
87	S Gate1		
88	S Gate2		
89	S Gate3		
90	S RuberS		
91	SAmbie4	*	
92	Sambie6	*	
93	SAna1	*	
94	SAna2	*	
95	SAna3	*	
96	Sddark!	*	
97	SDdkrim	*	
98	SDind58	*	
99	SDRAW1	*	
100	SDRAW2	*	
101	Sheetmtl		
102	ShmtlrIm	*	
103	Shotgun	*	
104	SimmnS		
105	Smacker	*	
106	Snarf	*	
107	SnarfRim	*	
108	SnBright		
109	SnDelay		
110	SnSpctcl		
111	SoppSD	*	
112	SpiraSN	*	
113	SteelRim	*	
114	SteelSN	*	
115	TechoSN		
116	TECHSD1	*	
117	TECHSD2	*	
118	TECHSD3	*	
119	Tekk1		
120	Tekk2		
121	Tekk3		
122	tkattak!	*	
123	TV hihop		
124	TV SN A		
125	UnclAB	*	
126	UnclARim	*	
127	WackyEFX	*	

## OtrSnr (Snare & Others)

G.No	Name	Layer	Loop
1	BrHdMute		
2	BrHdMutP		
3	Brsh		
4	Brsh H		
5	Brsh1Rim	*	
6	Brsh2Rim	*	
7	BrshAtak		
8	BrshHit1		
9	BrshHrd2		
10	BrshOpen		
11	BrshSc		
12	BrshSlp		
13	BrshSlpL		
14	BrshSwp		
15	BrshSwp2		*
16	BrshTap		
17	BrshTpF		
18	BrshTpSo		
19	BrsUpRim	*	
20	BrSwH		*
21	BrSwL		*
22	BrSwTime		
23	BrSwTRim	*	
24	BrushHrd		
25	BrushOpn		
26	BrushPly		*
27	BruhPly2		*
28	BrushSwp		*
29	SdStkDry		
30	SStck1		
31	SStck2		
32	SStck3		
33	SStckWB	*	
34	Xstick		
35	XstickON		
36	StickOak		
37	Stickpon		
38	StickRed		
39	STK_HT		
40	SnRoll1		*
41	SnRoll2		*
42	SN RollL		*
43	SN Roll		
44	Roller		
45	RO_S		
46	41/2strk	*	
47	4strkRUF		
48	RollaRuf	*	
49	Buzz		
50	Drag		
51	Flam		
52	FlamaRuf	*	
53	Flammy		
54	FlubityB	*	
55	PingPong	*	

## XtrSnr

## (Special Snare) AcTom1 (Acoustic Tom1)

G.No	Shell
G.No	Name
1	Maple1370
2	MCABs55
3	MCVint55
4	Beech55
5	Maple55
6	Alumin55
7	Brass35
8	Brass55
9	Brass65
10	Steel65
11	Bamboo
12	FRPSnr

G.No	Snappy
G.No	Name
1	warm
2	crisp
3	cool
4	short
5	punchy
6	BS
7	silky
8	bright
9	old
10	VOX1
11	VOX2
12	VOX3
13	roll
14	trash

G.No	Name	Layer	Loop
1	MCA10CL	*	
2	MCA12CL	*	
3	MCA14CL	*	
4	MCA16CL	*	
5	MCA10	*	
6	MCA12	*	
7	MCA14	*	
8	MCA16	*	
9	MCV10CL	*	
10	MCV12CL	*	
11	MCV13CL	*	
12	MCV14CL	*	
13	MCV16CL	*	
14	MC10	*	
15	MC12	*	
16	MC14	*	
17	MC16	*	
18	MC10J	*	
19	MC12J	*	
20	MC14J	*	
21	DryMPL10	*	
22	DryMPL13	*	
23	DryMPL14	*	
24	DryMPL16	*	
25	RC10PN	*	
26	RC12PN	*	
27	RC14PN	*	
28	RC16PN	*	
29	RC10CL	*	
30	RC12CL	*	
31	RC14CL	*	
32	RC16CL	*	
33	BCA10	*	
34	BCA12	*	
35	BCA14	*	
36	BCA16	*	
37	BEECH10	*	
38	BEECH12	*	
39	BEECH14	*	
40	BEECH16	*	
41	BEECH18R	*	
42	XTMMCA10	*	
43	XTMMCA12	*	
44	XTMMCA13	*	
45	XTMMCA16	*	
46	XTMCV10	*	
47	XTMCV12	*	
48	XTMCV13	*	
49	XTMCV16	*	
50	TMMC&A10	*	
51	TMMC&A12	*	
52	TMMC&A14	*	
53	TMMC&A16	*	
54	TMMPG10		
55	TMMPG12		
56	TMMPG13		
57	TMMPG16		
58	TMLRC10C		
59	TMLRC12C		
60	TMLRC13C		
61	TMLRC16C		
62	XLGBCA10	*	
63	XLGBCA12	*	
64	XLGBCA13	*	
65	XLGBCA16	*	
66	MCA10abi	*	
67	MCA12abi	*	
68	MCA14abi	*	
69	MCA16abi	*	

G.No	Name	Layer	Loop
70	MCA10ab2	*	
71	MCA12ab2	*	
72	MCA14ab2	*	
73	MCA16ab2	*	
74	MCV10abi	*	
75	MCV12abi	*	
76	MCV14abi	*	
77	MCV16abi	*	
78	MPL10ab2		
79	MPL12ab2		
80	MPL14ab2		
81	MPL16ab2		
82	MC10ab2		
83	MC12ab2		
84	MC14ab2		
85	MC16ab2		
86	BCH10abi	*	
87	BCH12abi	*	
88	BCH14abi	*	
89	BCH16abi	*	
90	BCH10ab2	*	
91	BCH12ab2	*	
92	BCH14ab2	*	
93	BCH16ab2	*	
94	TMMvAm10		
95	TMMvAm12		
96	TMMvAm13		
97	TMMvAm16		
98	TMGrAm10		
99	TMGrAm13		
100	TMGrAm14		
101	TMGrAm16		
102	TMBAm10	*	
103	TMBAm12	*	
104	TMBAm14	*	
105	TMBAm16	*	
106	MALLET10	*	
107	MALLET12	*	
108	MALLET14	*	
109	MALLET16	*	
110	TMMallSH		
111	TMMallSM		
112	TMMallSL		
113	TMMallSF		
114			



## AcTom2 (Acoustic Tom2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	DRY8	*		70	JAZZ12	*	
2	DRY10	*		71	JAZZ14	*	
3	DRY12	*		72	JAZZ16	*	
4	DRY14	*		73	TOMntrlH		
5	DRY16	*		74	TOMntrlM		
6	XG8			75	TOMntrlL		
7	XG10			76	TOMntrlF		
8	XG12			77	Dry2 Hi		
9	XG14			78	Dry2 Mid		
10	XG16			79	Dry2 Lo		
11	TMTom10			80	Dry2 Flr		
12	TMTom12			81	Room3 Hi		
13	TMTom14			82	Room3Mid	*	
14	TMTom16			83	Room3 Lo	*	
15	NY8abi	*		84	Room3Flr	*	
16	NY10abi	*		85	RoomP H		
17	NY13abi	*		86	RoomP M		
18	NY16abi	*		87	RoomP L	*	
19	NY18abi	*		88	RoomP F		
20	V TOM10	*		89	RoomQH	*	
21	V TOM12	*		90	RoomQM	*	
22	V TOM14	*		91	RoomQL	*	
23	V TOM16	*		92	RoomQF	*	
24	richTom1	*		93	Room 6	*	
25	richTom2	*		94	Room 5	*	
26	richTom3	*		95	Room 4	*	
27	richTom4	*		96	Room 3	*	
28	IvoryTmH	*		97	Room 2	*	
29	IvoryTmM	*		98	Room 1	*	
30	IvoryTmF	*		99	Rock 6		
31	X3BigT12	*		100	Rock 5		
32	X3BigT14	*		101	Rock 4		
33	X3BigT16	*		102	Rock 3		
34	X3BigT18	*		103	Rock 2		
35	TMLBRSHH			104	Rock 1		
36	TMLBRSHM			105	SAmbTmH	*	
37	TMLBRSHL			106	SAmbTmM	*	
38	TMLBRSHF			107	SAmbTmL	*	
39	TMSBRSHH			108	SAmbTmF	*	
40	TMSBRSHM			109	AmbTomH		
41	TMSBRSHL			110	AmbTomM		
42	TMSBRSHF			111	AmbTomL		
43	BrshJzHi			112	AmbTomF		
44	BrshJzMd			113	ACTomH		
45	BrshJzLo			114	ACTomM		
46	BrshJzFl			115	ACTomL		
47	BrshRkHi			116	ACTomF		
48	BrshRkMd			117	Night10	*	
49	BrshRkLo			118	Night12	*	
50	BrshRkFl			119	Night14	*	
51	Dry1 Hi			120	Night16	*	
52	Dry1 Mid			121	TOMXfadH	*	
53	Dry1 Lo			122	TOMXfadM	*	
54	Dry1 Flr			123	TOMXfadL	*	
55	DRY GM6			124	TOMXfadF	*	
56	DRY GM5						
57	DRY GM4						
58	DRY GM3						
59	DRY GM2						
60	DRY GM1						
61	Maple10						
62	Maple12						
63	Maple14						
64	Maple16						
65	Lite Hi	*					
66	Lite Mid	*					
67	Lite Lo	*					
68	Lite Flr	*					
69	JAZZ10	*					

## EleTom (Electric Tom)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Ana 1Hi			70	SpiraTM1	*	
2	Ana 1Mid			71	SpiraTM2	*	
3	Ana 1Lo			72	DirtTM1	*	
4	Ana 1Flr			73	DirtTM2	*	
5	Ana 2Hi	*		74	DirtTM3	*	
6	Ana 2Mid	*		75	WetThumH		
7	Ana 2Lo	*		76	WetThumL	*	
8	Ana 2flr			77	StrngTom		
9	AnlgTom6			78	TOM2010	*	
10	AnlgTom5			79	TOMDOOML	*	
11	AnlgTom4			80	TOMNTRL	*	
12	AnlgTom3			81	TOMDOOMH	*	
13	AnlgTom2			82	Tombienc	*	
14	AnlgTom1			83	TomCymH	*	
15	TEKK 1H			84	TomCymL	*	
16	TEKK 1M			85	TM Revrs		
17	TEKK 1L			86	Analog		
18	TEKK 1F			87	T GongE		
19	TEKK 2H						
20	TEKK 2M						
21	TEKK 2L						
22	TEKK 2F						
23	TEKK 3H						
24	TEKK 3M						
25	TEKK 3L						
26	TEKK 3F						
27	AnalndsH	*					
28	AnalndsM	*					
29	AnalndsL	*					
30	AnalndsF	*					
31	E Tom6						
32	E Tom5						
33	E Tom4						
34	E Tom3						
35	E Tom2						
36	E Tom1						
37	SIMTOM H	*					
38	SIMTOM M	*					
39	SIMTOM L	*					
40	SIMTOM F	*					
41	HybridH	*					
42	HybridM	*					
43	HybridL	*					
44	HybridF	*					
45	ElectrcH						
46	ElectrcM						
47	ElectrcL						
48	ElectrcF						
49	Distrt H						
50	Distrt M						
51	Distrt L						
52	Distrt F						
53	ETMooRH						
54	ETMooRM						
55	ETMooRL						
56	ETMooRXL						
57	IndTmH	*					
58	IndTmM	*					
59	IndTmL	*					
60	IndTmF	*					
61	DIGITOM	*					
62	DIGITOM	*					
63	DIGITOM	*					
64	BRYTOM1	*					
65	BRYTOM2	*					
66	FASRTOM1	*					
67	FASRTOM2	*					
68	TECHTOM1	*					
69	TECHTOM2	*					

## Cymbal

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	BriteCrs			70	TrashCR2	*	
2	CR S18			71	TrashRid	*	
3	CR S18S	*		72	W.Cym	*	
4	CR Z18			73	HCym1		
5	CR Z18S	*		74	HCym2	*	
6	Crash 1			75	HCymCisL		
7	Crash 2			76	HCymCisM		
8	Crash 3			77	HCymOpnL		
9	Crash1Si	*		78	HCymOpnM		
10	CrshAC			79	C FX01		
11	Crash 16			80	C FX02		
12	CrshDRK			81	CR VFX		
13	FasCrash	*		82	RideVFDy		
14	Fast 14			83	RideVFX1		
15	Fast 17			84	RideVFX2		
16	PaperThn			85	FXCrshEg		
17	ReverseC			86	DIGICC		
18	SoftRoll			87	DIGIRC		
19	DeepCym	*		88	GlassCr		
20	FlatTopA			89	GlasRide		
21	FlatTopB			90	AngCym		
22	FTopSizz	*		91	Ride Anl		
23	JazzRide	*					
24	RideAC22						
25	Ride'EM	*					
26	RideFTK	*					
27	RideFTKS	*					
28	RideKC1S	*					
29	RideKC21						
30	RideKC22						
31	RideLite						
32	RideMlni						
33	RideP21						
34	Rider 3	*					
35	RideS Si	*					
36	RideS21						
37	RideXG						
38	RockRide						
39	RideSide						
40	SizzlDrk	*					
41	sizzle A	*					
42	Sizzler	*					
43	SizzLit	*					
44	SizzlRck	*					
45	SizzRide	*					
46	RideB20K						
47	RideBTip						
48	Bell A						
49	RidB Drk						
50	RidB Lit						
51	RidB Rc						
52	6"splash						
53	Splash 1						
54	Splash 2						
55	Splash 3						
56	Splash 4						
57	Splash 5						
58	Splash 6						
59	Splash 7						
60	6"china						
61	ChiMiSiz	*					
62	China						
63	China XG						
64	Chinese						
65	ChiXGSiz	*					
66	MinChina						
67	Clusher	*					
68	TrashBEL	*					
69	TrashCR1	*					

## HiHat

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Close01			70	H Splsht		
2	Close02			71	Hpsplsh1	*	
3	Close03			72	FSplshAC		
4	Close04			73	FSplshV		
5	Close09			74	HatPin		
6	Close0X	*		75	DIGIHHC		
7	Cis01AC	*		76	DIGIHHO		
8	Cis01NB	*		77	LitlHats		
9	Cis02AC	*		78	TEKHH1	*	
10	CisAC13F			79	TEKHH2	*	
11	CisAC13P						
12	CisAC13X	*					
13	CisSHFT						
14	RealHatC	*					
15	H Cis01						
16	H Cis13						
17	H CisA1						
18	H CisA2						
19	H CisMu						
20	H CisNB1						
21	H TiCis1						
22	H TiCis2						
23	HH32cls	*					
24	HHbrtcls	*					
25	HHcl2Xfd	*					
26	HHclsXfd	*					
27	Bell						
28	Bell tip						
29	H CisTc1						
30	H CisTc3						
31	CisDance						
32	Open09						
33	Open ACL						
34	Open01						
35	Open01L						
36	Open02						
37	Open02L						
38	Opn01AC	*					
39	Opn02AC	*					
40	QOpen AC						
41	RealHatO	*					
42	Open01						
43	H OPMu						
44	H Opn13						
45	H OpnDW	*					
46	H OpnL1	*					
47	H OpnL3	*					
48	H OpnLK	*					
49	H QOPMu						
50	HHopen#1	*					
51	H OpnAMu						
52	H OpnAn						
53	H OpnLA1	*					
54	H OpnLA2	*					
55	PDL XG1						
56	PDL XG2						
57	PDLAC13						
58	H Pdl13						
59	H PdlDW						
60	H PdlLit	*					
61	H PdlImu						
62	H PdlINB						
63	HHFTpd1						
64	Hpdcls1	*					
65	Hpdcls3	*					
66	FTsplRK						
67	FTsplRK2	*					
68	FTsplsh1						
69	H SplINB						

## Percs1 (Percussion1)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	AgogoCh			70	ShakerNw		
2	AgogoL			71	Shake1		
3	AgogoH			72	Shake2		
4	AgogoAgu			73	ShakeA		
5	AgogoJun			74	SiBell		
6	AnCongaM			75	SteelDrm		
7	AnCowbll			76	Surdo		
8	AnMaracs	*		77	SurdoM		
9	ATR			78	SurdoLo		
10	BassDr			79	Taiko		
11	Bell			80	TalkD		
12	Bell Tre			81	TalknDrD		
13	Bongo Hi			82	TalknDrU		
14	Bongo Lo			83	TalknDrV		
15	Bongo Mu			84	TamborAb		
16	Cabasa1			85	TamborDe		
17	Cabasa2	*		86	TamborVo		
18	Castanet			87	TambA		
19	Clap8			88	TambHH	*	
20	ClapA			89	Tambour1		
21	Clvs			90	Tambour2		
22	ClvsA			91	Tambour3		
23	Conga Hi			92	Timbale		
24	Conga Lw			93	Timbal1H		
25	CongaTw			94	Timbal1L		
26	Conga			95	Timbal2H		
27	Conga8H			96	Timbal2L		
28	CongaC			97	TimCas		
29	CongaG			98	TimpH		
30	CongaH			99	TimpL		
31	CongaM			100	Triangl		
32	CongaMV			101	Trianglo		
33	CongAn			102	TriMute1		
34	CongaO			103	TriMute2		
35	CongaS			104	TriMute3		
36	CongBe			105	XfadeTri	*	
37	CongC7			106	VibrSlap		
38	CowB1			107	WCHim		
39	CowB2			108	Whist		
40	CowBAn			109	WHP		
41	CowBM			110	WoodBloc		
42	CuicaAgu			111	SWhistH		*
43	CuicaMed			112	SWhistL		*
44	CuicaH						
45	CuicaL						
46	EthWB						
47	FSnap2						
48	Gong1						
49	Gong2	*					
50	Gong3						
51	GrCassa	*					
52	GrCassaM	*					
53	GrCassGM						
54	GCasMtGM						
55	Guiro						
56	GuiShtHi						
57	GuiShtLo						
58	HiQ						
59	JingBell						
60	Kalmb						
61	Log H						
62	Log L						
63	Maracas1	*					
64	Maracas2						
65	Maracas3						
66	Maracas4						
67	MtBel						
68	Mtron						
69	Scrach						

## Percs2 (Percussion2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	A Bndi D			70	Djem1Edg		
2	A Bndi T			71	Djem1Ed2		
3	A Duf D1			72	Djem1Sub		
4	A Duf D2			73	Dje1SlpO		
5	A Duf T1			74	Dje1SlpM		
6	A Duf T2			75	Djem2Sub		
7	A Duf T3			76	Djem2SbM		
8	A Finger			77	Djem2/24		
9	A Haga1			78	Dje2/24S		
10	A Haga2			79	Djem2Edg	*	
11	A Haga3			80	G Chench		
12	A Haga4			81	G Kajaha		
13	A Clap1			82	G Kundan		
14	A Clap2			83	G Kundn2		
15	A ReqDum			84	G Kundn3		
16	A ReqTak			85	G Kununa		
17	A ReqBrs			86	G Tinkrk		
18	A SagatC			87	G Tnkrk2		
19	A SagatO			88	J YagrD1		
20	Tabla Ta			89	J YagrR1		
21	TablaTk1			90	J YagrDM		
22	TablaTkH			91	J YagrD2		
23	TablaTkL			92	J YagrR2		
24	TablaDum			93	J Okawa		
25	Tabla B			94	J Atarg		
26	Tabla BL			95	J AtargM		
27	Tabla BM			96	J AtrgM2		
28	Tabla BV			97	J ShimD1		
29	Tabla OV			98	J ShimD2		
30	TablaH			99	J ShimD3		
31	TablaM			100	J ShimD4		
32	TablaN			101	J ShimD5		
33	TablaO			102	J ShDrl1		
34	TablaLP		*	103	J ShDrl2		
35	TablPlay			104	J ShDrl3	*	
36	TabFilLP		*	105	J Tsuzmi		
37	TablaFil			106	J TsuzmO		
38	Udo F			107	J TsuzmM		
39	Udo H			108	J OhtsuC		
40	Udo L						
41	Udu808H	*					
42	Udu808L	*					
43	CAXIXI						
44	PandroCa						
45	PandroDe						
46	PandTre						
47	PandTre2	*					
48	RecoReco						
49	Recoldpf						
50	Recolda3						
51	RepnqAbr						
52	RepnqAnl						
53	RepnqDed						
54	RepnqMao						
55	RpnqMMao						
56	RepnqKet						
57	ZabumbaA						
58	ZabumbaS						
59	ZabumbaV						
60	ChnBGfHi						
61	ChnBGfLo						
62	ChnBGRo1						
63	ChnBGRo2	*					
64	ChnBGRo3	*					
65	ChnBGRo4	*					
66	ChnCym						
67	ChnHCym						
68	ChnDrm1						
69	ChnDrm2						

### Efect1 (Effect1)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	6AMBreth	*		70	SlikRoad	*	
2	Ambush	*		71	SloSprkl	*	
3	AMRhythm	*		72	Stream		
4	Applau	*		73	TablaX	*	
5	Bird			74	TakeOff	*	
6	Bird-P			75	TekGt		
7	Bottle			76	Thundr		
8	BreakOut			77	TimbTimp	*	
9	BrsHit			78	TineDrum	*	
10	BuzzyWak	*		79	Tire		
11	C Crash			80	TungDrum	*	
12	CarPss			81	TV vo		
13	CBRadi			82	TymKeepr	*	
14	ComVc			83	USS		
15	CoolSA			84	VoclShKR	*	
16	Creature	*		85	WetMetal	*	
17	Crush			86	Yadee		
18	CStart						
19	Didger						
20	Dog						
21	DogHats						
22	Door						
23	DSqrm						
24	FM Met						
25	FStep						
26	Funky						
27	Gargoyle	*					
28	Glass1						
29	Gun 1						
30	Gun 2						
31	Gun 3						
32	HaHoHee	*					
33	HandyDad	*					
34	HandySon	*					
35	Heli						
36	HipNs						
37	INDbells	*					
38	INDchina						
39	INDconga	*					
40	INDcrash						
41	InddogCR	*					
42	INDhihat	*					
43	INDrave	*					
44	INDride	*					
45	INDride2	*					
46	INDride3						
47	INDshakr	*					
48	Indust						
49	InsAmb						
50	Laugh						
51	LoMo						
52	MetalDip	*					
53	MotoM						
54	Motor						
55	NoyzEB	*					
56	OOOWWW						
57	OrchSmsh	*					
58	OrcHt1						
59	OrcHt2						
60	PAD						
61	RatlBoom	*					
62	RaveRide	*					
63	RaveWave	*					
64	Reverse	*					
65	Ring						
66	RubbrOil						
67	Scream						
68	Seasho						
69	Shazam!	*					

### Efect2 (Effect2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	JNGLSN1	*		70	AmbHit01		
2	JNGLSN2	*		71	QueSPACE		
3	JNGLSN3	*		72	AmbHit02		
4	JNGLSN4	*		73	FRAG13		
5	JNGLSN5	*		74	Vocal04	*	
6	JNGLSN6	*		75	FRAG03		
7	JNGLSN7	*		76	FRAG14		
8	JNGLSN8			77	FRAG12		
9	JNGLSN9	*		78	FRAG08		
10	JNGLSN10			79	FRAG01		
11	JNGBASS1	*		80	FRAG18		
12	JNGBASS2	*		81	FRAG11		
13	JNGBASS3	*		82	FRAG05		
14	JNGBASS4	*		83	FRAG21		
15	JNGBASS5	*		84	FRAG20		
16	JNGBASS6	*					
17	JNGBASS7	*					
18	JNGBASS8	*					
19	GUMYBASS	*					
20	BDSUBSNK	*					
21	TENDO	*					
22	SPIKER	*					
23	PULSAR						
24	PULSAR2	*					
25	PULSAR3	*					
26	DALIBAS1	*					
27	DALIBAS2	*					
28	DALIBAS3						
29	IRONBASS	*					
30	SEAMNSTR	*					
31	D&BFRAG1						
32	POPPX						
33	WINER	*					
34	DOOMED	*					
35	ANVILISH						
36	TRANQUL	*					
37	MOSHER	*					
38	D&BFRAG8						
39	PEEPER						
40	WYZOG						
41	D&FRAG11						
42	SCRUNCH						
43	VOLTAGE	*					
44	D&FRAG14						
45	GRONKER						
46	SEMILOOP						
47	POINGER						
48	JNGSN11	*					
49	SUKRPNCH						
50	D&FRAG20						
51	BOUNCER	*					
52	SHUTDOWN	*					
53	DOPPLER	*					
54	DUCKSTER	*					
55	TAMTAMY	*					
56	PANKY	*					
57	ANAFROGR	*					
58	GOWAH	*					
59	DEEPDIVE	*					
60	ASCENDER						
61	JURASSIC	*					
62	CLOUDS	*					
63	TRAINBRK	*					
64	RUNNER	*					
65	RADAMACU	*					
66	UMK 47						
67	FRAG23						
68	AmbHit10						
69	WAKX PAD						

### Efect3 (Effect3)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Amb Hi			70	SEQ2010	*	
2	Amb Lo			71	Sexy		
3	Amb4db	*		72	Sinuses		
4	AsianBel	*		73	SLoop1	*	
5	BEEZDR	*		74	SLoop2	*	
6	BixBeadz			75	Spiralon		
7	BIZBASS	*		76	Spirlon2	*	
8	Boombam			77	TEHRAN	*	
9	BOONDWAT	*		78	TEKBASS1	*	
10	Booom!!	*		79	TEKNEW1	*	
11	Breezin1			80	TEKNEW2	*	
12	Breezin2			81	TEKNEW3		
13	Come'in	*		82	TEKNEW4	*	
14	Come'on	*		83	TEKNEW5	*	
15	Crazstab			84	TRAILNOR	*	
16	DBbdfx			85	Tree	*	
17	DBflifer			86	Tweeters	*	
18	DBfrag1			87	VAPORIZE	*	
19	DBfrag2			88	VFXBASS	*	
20	DBfrag3			89	VFXLPFG1	*	
21	DBfrag4			90	VFXLPFG2	*	
22	DBsnbd			91	Vnlsn		
23	DogChaze	*		92	Vocodvox		
24	Drink?!?			93	WatrBell		
25	DUOFRG1	*		94	WhichWay	*	
26	DUOFRG2	*		95	ZAPOIDS1	*	
27	Evilamb			96	ZAPOIDS2		
28	Fall			97	ZAPOIDS3	*	
29	fantSoun			98	ZAPOIDS4	*	
30	FATRIZER	*		99	ZAPOIDS5	*	
31	Fizlshot			100	Zip Opn		
32	Frapnel1			101	Zip fire		
33	Frapnel2			102	Zip Cls1		
34	GEDDON	*		103	Zip Cls2		
35	Ghost!!!						
36	GlasJngl						
37	GumiDrop	*					
38	Gun Bass	*					
39	HighNote						
40	IDbicut						
41	IDbright						
42	JLP						
43	LittleBe	*					
44	LoFiDlay	*					
45	LoozPhat	*					
46	METOID1	*					
47	METOID2	*					
48	Mnagerie						
49	MultiBas						
50	MUSE 1	*					
51	MUSE 2	*					
52	NEBULA	*					
53	newbreed	*					
54	nightbar						
55	No48.1						
56	No48.2						
57	NOYBER	*					
58	Padster						
59	RainSSS	*					
60	Ready?	*					
61	RevdbHL						
62	Rhimz						
63	Rhodeyze	*					
64	Rhody						
65	Ribbit						
66	Ricochet						
67	Running						
68	SANDMAN	*					
69	Scream						

### Loop

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	AlienSp	*	*	70	Spirals		*
2	BigBeat		*	71	SpyShift		*
3	Blaznoz		*	72	StreamLP		*
4	Cybryawn		*	73	SwingnL		*
5	C'YDNCE	*	*	74	TranZyLP	*	*
6	Cymbloop	*	*	75	TriLoop		*
7	Danse??	*	*	76	UK2x2LP	*	*
8	DBloop		*	77	UptownL		*
9	DBpanefx		*	78	VFXLoop		*
10	DBrevbt		*	79	VFX2Loop		*
11	DBtrbeat		*	80	WE LOOP		*
12	DIGERDO		*				
13	DigiTime	*	*				
14	DncFoot		*				
15	DpAfair		*				
16	DruggdLp	*	*				
17	Dubby		*				
18	E NZE		*				
19	ET Loop	*	*				
20	EvLloop		*				
21	FactryLP		*				
22	Go UP!		*				
23	HelilLoop		*				
24	HellsBel		*				
25	HipLoop		*				
26	Hipspoof		*				
27	Hollis L		*				
28	House1		*				
29	IDloop		*				
30	Indian		*				
31	JgFrag1		*				
32	JgFrag2		*				
33	JgFrag3		*				
34	JgLoop1		*				
35	JgLoop2		*				
36	JgLoop3		*				
37	JgLoop4		*				
38	JgLoop5		*				
39	JgLoop6		*				
40	JgLoop7		*				
41	JgLoop8		*				
42	JgLoop9		*				
43	JgLoop10		*				
44	JngleLuv	*	*				
45	KillnL		*				
46	Laurattl		*				
47	Lexrloop		*				
48	LITELOOP		*				
49	LoMLoop	*	*				
50	LoMO LP		*				
51	LoMsolo		*				
52	LoopFrg1		*				
53	LoopFrg2		*				
54	LoopHole	*	*				
55	Lowdown		*				
56	LPloop1		*				
57	LPloop2		*				
58	MachineL	*	*				
59	NightLP		*				
60	NYCLoop	*	*				
61	PhotoLP		*				
62	Printprz		*				
63	PsychoLP	*	*				
64	Reveroov		*				
65	Revloon		*				
66	Rolly		*				
67	ScrewLP		*				
68	SlicLoop		*				
69	SNAPLOOP		*				

### Voice (Human Voice)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	BD1 LR			70	Count10S	*	
2	BD1 TW			71	Count11S	*	
3	BD2 LR	*		72	Count12S	*	
4	BD3 LR			73	Count13S	*	
5	SD1 LR			74	Count14S	*	
6	SD2 LR			75	Count15S	*	
7	SD3 LR			76	Count16S	*	
8	SD4 LR						
9	SD5 LR						
10	SD5 TW						
11	SD6 LR						
12	SD7 LR	*					
13	TOM 1 H						
14	TOM 1 M						
15	TOM 1 L						
16	TOM 1 F						
17	TOM 2 H						
18	TOM 2 M						
19	TOM 2 L						
20	TOM 2 F						
21	SIMM H						
22	SIMM M						
23	SIMM L						
24	SIMM F						
25	Conga H						
26	Conga L						
27	Conga Mu						
28	Conga Sf						
29	Cabasa						
30	CabasSht						
31	Cowbell						
32	ChestTOM						
33	HH Cls						
34	HH Qter						
35	HH Opn						
36	Splash						
37	Ride						
38	SteamCy						
39	WaterCy						
40	Count 1						
41	Count 2						
42	Count 3						
43	Count 4						
44	Count 5						
45	Count 6						
46	Count 7						
47	Count 8						
48	Count 9						
49	Count 10						
50	Count 11						
51	Count 12						
52	Count 13						
53	Count 14						
54	Count 15						
55	Count 16						
56	Count A						
57	Count An						
58	CountAnd						
59	Count Da						
60	Count E						
61	Count 1S	*					
62	Count 2S	*					
63	Count 3S	*					
64	Count 4S	*					
65	Count 5S	*					
66	Count 6S	*					
67	Count 7S	*					
68	Count 8S	*					
69	Count 9S	*					

### Melody

G.No	Name	Layer	Loop
1	Brass 4		*
2	Brass 5		*
3	Celesta		
4	Chor 516		*
5	Chor 539		*
6	Chorus 4		*
7	GlockenH		
8	GlockenL		
9	GlockenM		
10	Marimba		
11	MTrip 4		*
12	ORGAN 3		*
13	SBrass 4		*
14	SBrass 5		*
15	sitar599		
16	SteelDr3		
17	SynPf 3		
18	Trb 3		*
19	Trp 4		*
20	vibe 541		
21	Xylophon		
22	SStrngA4		*
23	SStrngB4		*
24	STRNG 3		*
25	STRNG 4		*
26	Syn 3		*
27	SynSt 3		*
28	AcBass		
29	BassSAWH		*
30	BassSAWL		*
31	BassSINH		
32	BassSINL		
33	SyBass2H		
34	SyBass2L		



## GM Keyboard Voice List

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

## Preset Drum Kit List

NO	Kit Name	Pad song	NO	Kit Name	Pad song	NO	Kit Name	Pad song
1	MAPLE		31	Elec.Ave		61	MixedMtr	
2	MC Clear		32	GM Elec		62	AZSunset	
3	MC Reglr		33	ANALOG 1		63	3forMe	
4	MCV ambi		34	ANALOG 2		64	StarLite	
5	MCA Clea		35	GM Analg		65	GM Clasc	
6	MCA ambi		36	VOX 1		66	GM Clasc	
7	RC clear		37	VOX 2		67	GM Clasc	
8	RC PIN		38	VOX 3		68	GM Clasc	
9	RC Reglr		39	EthnicPr		69	GM Clasc	
10	RC Jazz		40	LatinPer		70	GM Clasc	
11	BEECH		41	OrientPr		71	GM Clasc	*
12	GM std 1		42	PBworld1		72	GM Clasc	
13	Acoustic		43	PBworld2		73	GM Clasc	
14	X Snare1		44	Hpstudio		74	GM Clasc	*
15	X Snare2		45	Hphall		75	GM Clasc	*
16	ROOM 1		46	HPmaple1		76	GM Clasc	*
17	ROOM 2		47	HPmaple2		77	GM Clasc	*
18	GM Room		48	LiteShot		78	GM Clasc	
19	HALL 1		49	Cockt@ail		79	GM Clasc	*
20	HALL 2		50	Studio		80	GM Clasc	*
21	ROCK 1		51	Be-Bop		81	GM Clasc	
22	ROCK 2		52	MPL Rock		82	GM Clasc	*
23	ROCK 3		53	AcoustcX		83	GM Clasc	*
24	GM Rock		54	GM std 2		84	GM Clasc	
25	7080HrdD		55	GM Jazz		85	GM Clasc	
26	POWER 1		56	GM Brush		86	GM Clasc	
27	POWER 2		57	VariGrvr		87	GM Clasc	
28	POWER 3		58	XTNATRL'		88	GM Clasc	*
29	POWER 4		59	VersaKIT		89	GM Clasc	*
30	ELECTRIC		60	LAFwy		90	GM Clasc	*

\* Using Pad Song

## No.1 MAPLE

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	NO	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom1	75	MCV12abi
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	76	MCV14abi
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	77	MCV16abi
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdIDW
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	53	MCA22D
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	39	CowB2
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.2 MC Clear

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	9	MCV10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	10	MCV12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	12	MCV14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	13	MCV16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcsl	44	HiHat	59	H PdIDW
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	7	BassCase
10	1st	36	AcKick	8	BassCasS
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	3	AgogoH
16	1st	93	Percs1	2	AgogoL

## No.3 MC Reglr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	48	MCV55buz
	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
2	1st	48	AcTom1	18	MC10J
	rim	86	AcTom1	74	MCV10abi
3	1st	47	AcTom1	19	MC12J
	rim	87	AcTom1	75	MCV12abi
4	1st	45	AcTom1	20	MC14J
	rim	88	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	17	MC16
	rim	89	AcTom1	77	MCV16abi

6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	14	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	41	Fast 14
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	15	Fast 17
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	6	Basic
10	1st	36	AcKick	6	Basic
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	6	Crash 1
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.4 MCV ambi

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	15	BomSD
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	94	TMMvAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	95	TMMvAm12
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	96	TMMvAm13
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	97	TMMvAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	9	Cis02AC
	fcsl	44	HiHat	62	H PdINB
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	38	Opn01AC
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	56	MCV20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	39	CowB2
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.5 MCA Clea

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
2	1st	48	AcTom1	1	MCA10CL
	rim	86	AcTom1	66	MCA10abi
3	1st	47	AcTom1	2	MCA12CL
	rim	87	AcTom1	67	MCA12abi
4	1st	45	AcTom1	3	MCA14CL
	rim	88	AcTom1	68	MCA14abi
5	1st	43	AcTom1	8	MCA16
	rim	89	AcTom1	69	MCA16abi
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	94	Cymbal	53	Splash 1
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	53	MCA22D
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk

12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.6 MCA ambi

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom1	66	MCA10abi
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	67	MCA12abi
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	68	MCA14abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	38	Opn01AC
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	37	Open02L
9	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
10	1st	36	AcKick	52	MCA22AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.7 RC clear

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	31	Franky
	rim	34	AcSnr2	15	BigWdRim
2	1st	48	AcTom1	29	RC10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	30	RC12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	31	RC14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	32	RC16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	21	FlatTopB
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sp1s	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	112	XGKICK
10	1st	36	AcKick	112	XGKICK
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	9	Crash1Si
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

## No.8 RC PIN

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	27	RC14PN
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	28	RC16PN
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.9 RC Reglr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	54	MP Elv70
	rim	34	AcSnr2	11	Baryrim
2	1st	48	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	61	TMLRC16C
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	78	RC20JAZZ
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.10 RC Jazz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom2	71	JAZZ14
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom2	72	JAZZ16
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	22	FTopSizz

7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	94	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal		Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	76	RC18Jazz
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.11 BEECH

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1		LittlGuy
	rim	34	AcSnr2	17	Binky
2	1st	48	AcTom1	37	BEECH10
	rim	86	AcTom1	102	TMBeAm10
3	1st	47	AcTom1	38	BEECH12
	rim	87	AcTom1	103	TMBeAm12
4	1st	45	AcTom1	39	BEECH14
	rim	88	AcTom1	104	TMBeAm14
5	1st	43	AcTom1	40	BEECH16
	rim	89	AcTom1	105	TMBeAm16
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.12 GM std 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

## No.13 Acoustic

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	47	Loosy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	2	DRY10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	3	DRY12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	4	DRY14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	5	DRY16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.14 X Snare1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	9	MCV10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	10	MCV12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	12	MCV14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	13	MCV16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	7	BassCase
10	1st	36	AcKick	8	BassCasS
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	3	AgogoH
16	1st	93	Percs1	2	AgogoL

## No.15 X Snare2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	27	RC14PN
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	28	RC16PN
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
8	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.16 ROOM 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	90	BCH10ab2
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	91	BCH12ab2
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	92	BCH14ab2
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	93	BCH16ab2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	7	Crash 2
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
7	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
8	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
	1st	33	AcKick	7	BassCase
10	1st	36	AcKick	7	BassCase
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.17 ROOM 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	37	LittlGuy
	rim	34	AcSnr1	67	PhilyRim
2	1st	48	AcTom1	94	TMMvAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	95	TMMvAm12
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	96	TMMvAm13
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	97	TMMvAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A

7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
11	1st	33	AcKick	72	Player
	1st	36	AcKick	72	Player
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	6	Crash 1
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.18 GM Room

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	98	SnareM
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	94	Room 5
	rim	86	AcTom2	66	MCA10abi
3	1st	47	AcTom2	95	Room 4
	rim	87	AcTom2	67	MCA12abi
4	1st	45	AcTom2	96	Room 3
	rim	88	AcTom2	68	MCA14abi
5	1st	43	AcTom2	97	Room 2
	rim	89	AcTom2	69	MCA16abi
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
11	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs2	39	Udo H
	1st	93	Percs2	40	Udo L

## No.19 HALL 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	90	BCH10ab2
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	91	BCH12ab2
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	92	BCH14ab2
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	93	BCH16ab2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
11	1st	33	AcKick	33	GMH
	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.20 HALL 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	75	MCV12abi
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	76	MCV14abi
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	76	MCV14abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	77	MCV16abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	7	Crash 2
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
11	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
	1st	36	AcKick	55	MCV20
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.21 ROCK 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	83	Standby
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	98	TMBAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	99	TMBAm13
	rim	87	AcTom1	104	TMBAm14
4	1st	45	AcTom1	100	TMBAm16
	rim	88	AcTom1	105	TMBAm16
5	1st	43	AcTom1	101	TMBAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	open	46	HiHat	38	Opn01AC
9	clse	42	HiHat	7	Cls01AC
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
11	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
	1st	36	AcKick	52	MCA22AMB
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
	1st	93	AcKick	0	NoAssign

## No.22 ROCK 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	15	BomSD
	rim	34	AcSnr2	66	OpnRimD
2	1st	48	AcTom2	94	Room 5
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom2	95	Room 4
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom2	96	Room 3
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom2	97	Room 2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
9	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	11	ClsAC13P
10	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
12	1st	33	AcKick	83	ROOM2
	1st	36	AcKick	83	ROOM2
13	1st	53	Cymbal	48	Bell A
	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
	1st	93	AcKick	0	NoAssign

## No.23 ROCK 3

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	29	EarRing
	rim	34	AcSnr2	20	Blue90R
2	1st	48	AcTom1	102	TMBAm10
	rim	86	AcTom1	98	TMGrAm10
3	1st	47	AcTom1	103	TMBAm12
	rim	87	AcTom1	99	TMGrAm13
4	1st	45	AcTom1	104	TMBAm14
	rim	88	AcTom1	100	TMGrAm14
5	1st	43	AcTom1	105	TMBAm16
	rim	89	AcTom1	101	TMGrAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	6	Crash 1
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
9	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
10	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
12	1st	33	AcKick	89	Roomy2
	1st	36	AcKick	89	Roomy2
13	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.24 GM Rock

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	85	RockM
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	100	Rock 5
	rim	86	AcTom2	117	Night10
3	1st	47	AcTom2	101	Rock 4
	rim	87	AcTom2	118	Night12
4	1st	45	AcTom2	102	Rock 3
	rim	88	AcTom2	119	Night14
5	1st	43	AcTom2	103	Rock 2
	rim	89	AcTom2	120	Night16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite

7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
11	1st	36	AcKick	32	GM GATE
	1st	36	AcKick	32	GM GATE
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
14	1st	92	Percs1	50	Gong3
	1st	93	Percs2	66	ChnCym

## No.25 7080HrdD

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	72	Powerpic
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	16	NY10abi
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	1	BriteCrs
9	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	20	H ClsNB1
10	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	35	Open01L
12	1st	33	AcKick	30	GATEbech
	2nd	25	AcKick	28	GATE1
13	1st	36	AcKick	33	GMH
	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	63	China XG
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

## No.26 POWER 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	99	X3Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	109	AmbTomH
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	110	AmbTomM
	rim	87	AcTom2	113	ACTomH
4	1st	45	AcTom2	111	AmbTomL
	rim	88	AcTom2	114	ACTomM
5	1st	43	AcTom2	112	AmbTomF
	rim	89	AcTom2	115	ACTomL
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
9	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
10	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
12	1st	33	AcKick	107	VeloRoom
	1st	36	AcKick	107	VeloRoom
13	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	4	CR Z18

14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.27 POWER 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	21	DarkAmb
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	117	Night10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	118	Night12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	119	Night14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	120	Night16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
9	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
10	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
11	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
12	1st	33	AcKick	41	LoRoom1
	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
13	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.28 POWER 3

			Voice		
Input	Note	Note#	Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	29	EarRing
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom2	77	Dry2 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	78	Dry2 Mid
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	79	Dry2 Lo
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	80	Dry2 Flr
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute rim	55	Cymbal	58	Splash 6
		57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	56	MCV20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM



## No.29 POWER 4

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	84	RockL
	rim	34	AcSnr2	12	BeatyRim
2	1st	48	AcTom2	20	V TOM10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	21	V TOM12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	22	V TOM14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	23	V TOM16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	29	RideKC21
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	4	CR Z18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	16	BDpalmer
10	1st	36	AcKick	16	BDpalmer
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.30 ELECTRIC

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	34	Dance03
	rim	34	AcSnr2	85	RockM
2	1st	48	EleTom	32	E Tom5
	rim	86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st	47	EleTom	33	E Tom4
	rim	87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st	45	EleTom	34	E Tom3
	rim	88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st	43	EleTom	35	E Tom2
	rim	89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	29	RideKC21
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	38	Opn01AC
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	35	AcKick	32	GM GATE
10	1st	36	AcKick	31	GateM
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect3	78	TEKBASS1
16	1st	93	Efect1	49	InsAmb

## No.31 Elec.Ave

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr2	84	RockL
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	50	EleTom	32	E Tom5
	rim	66	Percs1	94	Timbal1L
3	1st	47	EleTom	33	E Tom4
	rim	65	Percs1	93	Timbal1H
4	1st	43	EleTom	34	E Tom3
	rim	77	Percs1	69	Scrach
5	1st	45	EleTom	35	E Tom2
	rim	89	EleTom	36	E Tom1
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim		Cymbal	23	JazzRide

7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Efect1	50	Laugh
	rim	84	Cymbal	17	ReverseC
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	17	H ClsA1
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	16	HiHat	46	H OpnL1
9	1st	36	AcKick	31	GateM
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	58	EleSnr	65	HiFive
16	1st	79	Percs1	7	AnCowbll

## No.32 GM Elec

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr2	84	RockL
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	EleTom	32	E Tom5
	rim	86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st	47	EleTom	33	E Tom4
	rim	87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st	45	EleTom	34	E Tom3
	rim	88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st	43	EleTom	35	E Tom2
	rim	89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	2	CR S18
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	36	AcKick	31	GateM
10	1st	36	AcKick	31	GateM
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect1	15	CoolSA
16	1st	93	Efect1	48	Indust

## No.33 ANALOG 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	EleSnr	93	SAna1
	rim	34	EleSnr	3	AnaBzRim
2	1st	48	EleTom	37	SIMTOM H
	rim	86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st	47	EleTom	38	SIMTOM M
	rim	87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st	45	EleTom	39	SIMTOM L
	rim	88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st	43	EleTom	40	SIMTOM F
	rim	89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st	59	Cymbal	91	Ride Anl
	rim	51	Voice	37	Ride
7	1st	49	Cymbal	61	ChiMiSiz
	rim	57	Cymbal	88	GlassCr
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	53	H OpnLA1
9	1st	36	ElKick	48	SIMN KIK
10	1st	36	ElKick	48	SIMN KIK
11	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	90	AngCym
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.34 ANALOG 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	32	Dance01
	rim	34	EleSnr	36	Dance06
2	1st	48	EleTom	23	TEKK 3H
	rim	86	EleTom	23	TEKK 3H
3	1st	47	EleTom	24	TEKK 3M
	rim	87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st	45	EleTom	25	TEKK 3L
	rim	88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st	43	EleTom	26	TEKK 3F
	rim	89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st	59	Cymbal	91	Ride Anl
	rim	51	Cymbal	89	GlasRide
7	1st	49	Cymbal	90	AngCym
	rim	57	Cymbal	86	DIGCC
8	open	46	HiHat	51	H OpnAMu
	clse	42	HiHat	17	H ClsA1
	fcsl	44	HiHat	18	H ClsA2
	spls	91	HiHat	52	H OpnAn
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	ElKick	16	Dance2
10	1st	36	ElKick	16	Dance2
11	1st	53	Voice	37	Ride
12	1st	56	Percs1	40	CowBAn
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.35 GM Analg

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	EleSnr	10	AnalogH1
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	EleTom	2	Ana 1Mid
	rim	86	EleTom	23	TEKK 3H
3	1st	47	EleTom	3	Ana 1Lo
	rim	87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st	45	EleTom	3	Ana 1Lo
	rim	88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st	43	EleTom	4	Ana 1Flr
	rim	89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	90	AngCym
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	49	Cymbal	90	AngCym
8	open	46	HiHat	51	H OpnAMu
	clse	42	HiHat	17	H ClsA1
	fcsl	44	HiHat	18	H ClsA2
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	35	ElKick	2	AnaQuick
10	1st	36	ElKick	29	ELEC2
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	40	CowBAn
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect3	73	SLoop1
16	1st	93	Efect3	18	DBfrag1



### No.36 VOX 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	6	SD2 LR
	rim	34	Voice	8	SD4 LR
2	1st	48	Voice	13	TOM 1 H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	14	TOM 1 M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	15	TOM 1 L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	16	TOM 1 F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	29	Cabasa
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	34	HH Qter
8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcsl	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	Voice	1	BD1 LR
10	1st	36	Voice	1	BD1 LR
11	1st	53	Voice	39	WaterCy
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

### No.37 VOX 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	10	SD5 TW
	rim	34	Voice	5	SD1 LR
2	1st	48	Voice	17	TOM 2 H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	18	TOM 2 M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	19	TOM 2 L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	20	TOM 2 F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	29	Cabasa
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	34	HH Qter
8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcsl	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	Voice	2	BD1 TW
10	1st	36	Voice	2	BD1 TW
11	1st	53	Voice	31	Cowbell
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

### No.38 VOX 3

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	11	SD6 LR
	rim	34	Voice	5	SD1 LR
2	1st	48	Voice	21	SIMM H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	22	SIMM M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	23	SIMM L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	24	SIMM F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	36	Splash
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	39	WaterCy

8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcsl	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
9	1st	33	Voice	4	BD3 LR
	rim	36	Voice	4	BD3 LR
11	1st	53	Voice	31	Cowbell
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

### No.39 EthnicPr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Percs2	3	A Duf D1
	rim	34	Percs2	6	A Duf T2
2	1st	48	Percs2	71	Djem1Ed2
	rim	86	Percs2	79	Djem2Edg
3	1st	47	Percs2	77	Djem2/24
	rim	87	Percs2	73	Dje1SlpO
4	1st	45	Percs2	9	A Haga1
	rim	88	Percs2	24	TablaDum
5	1st	43	Percs2	75	Djem2Sub
	rim	89	Percs2	52	RepnqAnl
6	1st	59	Percs2	44	PandroCa
	rim	51	Percs2	47	PandTre2
7	1st	49	Percs2	17	A ReqBrs
	mute	94	Percs2	18	A SagatC
	rim	57	Percs2	16	A ReqTak
8	open	46	Percs2	15	A ReqDum
	clse	42	Percs2	4	A Duf D2
	fcsl	44	Percs2	55	RpnqMMao
	spls	91	Percs2	16	A ReqTak
	rim	90	Percs2	5	A Duf T1
9	1st	33	Percs2	72	Djem1Sub
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	45	PandroDe
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs2	48	RecoReco
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

### No.40 LatinPer

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	64	Percs1	26	Conga
	rim	20	Percs1	30	CongaH
2	1st	66	Percs1	94	Timbal1L
	rim	56	Percs1	38	CowB1
3	1st	65	Percs1	93	Timbal1H
	rim	55	Percs1	97	TimCas
4	1st	57	Percs2	39	Udo H
	rim	52	Percs2	33	TablaO
5	1st	28	Percs2	40	Udo L
	rim	58	Percs1	106	VibrSlap
6	1st	67	Percs1	3	AgogoH
	rim	68	Percs1	3	AgogoH
7	1st	81	Percs1	100	Triangl
	mute	80	Percs1	104	TriMute3
	rim	49	Cymbal	11	Crash 16
8	open	47	Percs1	62	Log L
	clse	63	Percs1	26	Conga
	fcsl	59	Percs2	40	Udo L
	spls	91	Percs2	39	Udo H
	rim	62	Percs1	31	CongaM
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	Percs1	36	CongBe
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	79	Percs1	45	CuicaL
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

### No.41 OrientPr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Percs2	97	J ShimD1
	rim	34	Percs2	93	J Okawa
2	1st	48	Percs2	105	J Tsuzmi
	rim	86	Percs2	107	J TsuzmM
3	1st	47	Percs2	106	J TsuzmO
	rim	87	Percs2	99	J ShimD3
4	1st	45	Percs2	88	J YagrD1
	rim	88	Percs2	89	J YagrR1
5	1st	43	Percs2	72	Djem1Sub
	rim	89	Percs2	101	J ShimD5
6	1st	59	Percs2	94	J Atarg
	rim	51	Percs2	95	J AtargM
7	1st	49	Percs2	66	ChnCym
	mute	94	Percs1	89	Tambour1
	rim	57	Percs2	66	ChnCym
8	open	46	Percs2	83	G Kundn2
	clse	42	Percs2	69	ChnDrm2
	fcsl	44	Percs2	80	G Chench
	spls	91	Percs2	102	J ShDr1
	rim	90	Percs2	84	G Kundn3
9	1st	33	Percs2	91	J YagrD2
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	96	J AtrgM2
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs1	50	Gong3
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

### No.42 Pbworldl

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	89	Percs2	35	TablPlay
	rim	90	Percs2	37	TablaFil
2	1st	49	Percs2	15	A ReqDum
	rim	51	Percs2	17	A ReqBrs
3	1st	57	Percs2	1	A Bndi D
	rim	56	Percs2	2	A Bndi T
4	1st	23	Efect1	66	RubbrOil
	rim	22	Efect1	78	TineDrum
5	1st	41	Percs2	40	Udo L
	rim	40	Percs2	39	Udo H
6	1st	80	Percs2	47	PandTre2
	rim	16	Percs1	109	WHP
7	1st	55	Percs1	90	Tambour2
	rim	51	Percs2	17	A ReqBrs
8	open	46	Percs2	66	ChnCym
	clse	42	Efect1	10	BuzzyWak
	fcsl	44	Percs2	67	ChnHCym
	spls	55	Percs1	90	Tambour2
	rim	53	Percs2	80	G Chench
9	1st	20	ElKick	39	RatIDrum
10	1st	31	Percs2	94	J Atarg
11	1st	31	Percs2	94	J Atarg
12	1st	58	Percs2	62	ChnBGRol
13	1st	92	Efect1	71	SloSprkl
14	1st	58	Percs2	62	ChnBGRol
15	1st	77	Percs2	10	A Haga2
16	1st	78	Percs2	11	A Haga3

## No.43 PBworld2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	72	Percs2	51	RepnqAbr
	rim	77	Percs2	56	RepnqKet
2	1st	60	Percs1	81	TalknDrD
	rim	69	Percs2	30	TablaH
3	1st	65	Percs2	101	J ShimD5
	rim	48	AcTom2	44	BrshJzMd
4	1st	84	EleTom	76	WetThumL
	rim	85	EleTom	76	WetThumL
5	1st	24	ElKick	37	Off2War
	rim	31	EleTom	84	TomCymL
6	1st	51	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	55	Cymbal	21	FlatTopB
	1st	83	Percs1	59	JingBell
	rim	94	Efect1	4	Applau
8	open	74	Percs2	53	RepnqDed
	clse	76	Percs2	55	RpnqMMao
	fcls	75	Percs2	54	RepnqMao
	spls	54	Percs1	91	Tambour3
	rim	73	Percs2	52	RepnqAnl
9	1st	36	AcKick	23	BigSofty
10	1st	22	Percs2	19	A SagatO
11	1st	22	Percs2	19	A SagatO
12	1st	56	Percs2	108	J OhtsuC
13	1st	26	Percs2	49	Recoldpf
14	1st	56	Percs2	108	J OhtsuC
15	1st	89	Percs2	63	ChnBGRo2
16	1st	90	Percs2	64	ChnBGRo3

## No.44 Hpstudio

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

## No.46 HPMaple1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite

7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

## No.47 HPMaple2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	49	MCVdynam
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom1	102	TMBeAm10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	103	TMBeAm12
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	104	TMBeAm14
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	105	TMBeAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	51	MCA22
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	39	CowB2
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

## No.48 LiteShot

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	50	Mick
	rim	34	AcSnr1	51	Mick R
2	1st	48	AcTom1	5	MCA10
	rim	86	Percs1	89	Tambour1
3	1st	47	AcTom1	5	MCA10
	rim	87	Percs1	38	CowB1
4	1st	45	AcTom1	7	MCA14
	rim	88	Cymbal	66	MinChina
5	1st	43	Percs2	75	Djem2Sub
	rim	89	Percs2	79	Djem2Edg
6	1st	59	Cymbal	31	RideLite
	rim	51	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	72	W.Cym
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	60	H PdlLit
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
9	1st	33	AcTom1	16	MC14
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.49 Cockt@il

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	54	MickCJ8S
	rim	34	AcSnr2	105	TrashRIM
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	Percs1	93	Timbal1H
3	1st	47	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	87	Percs1	94	Timbal1L
4	1st	45	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	88	Percs1	94	Timbal1L
5	1st	43	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	89	Percs1	94	Timbal1L
6	1st	59	Cymbal	71	TrashRid
	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
7	1st	49	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	11	Crash 16
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	60	H PdlLit
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
9	1st	33	AcTom2	74	TOMntrIM
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	35	RideS Si
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	52	6"splash
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.50 Studio

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom2	7	XG10
	rim	86	AcTom1	86	BCH10abi
3	1st	47	AcTom2	8	XG12
	rim	87	AcTom1	87	BCH12abi
4	1st	45	AcTom2	9	XG14
	rim	88	AcTom1	88	BCH14abi
5	1st	43	AcTom2	10	XG16
	rim	89	AcTom1	89	BCH16abi
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	27	RideFTKS
7	1st	49	Cymbal	6	Crash 1
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	112	XGKICK
10	1st	36	AcKick	112	XGKICK
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

## No.51 Be-Bop

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	AcTom2	43	BrshJzHi
3	1st	47	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	87	AcTom2	44	BrshJzMd
4	1st	45	AcTom2	71	JAZZ14
	rim	88	AcTom2	45	BrshJzLo
5	1st	43	AcTom2	72	JAZZ16
	rim	89	AcTom2	46	BrshJzFl
6	1st	59	Cymbal	41	sizzle A
	rim	51	Cymbal	42	Sizzler
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	45	H OpnDW
	clse	42	HiHat	45	H OpnDW
	fcsl	44	HiHat	57	PDLAC13
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	76	RC18Jazz
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.52 MPL Rock

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	16	NY10abi
	rim	86	AcTom1	103	TMBAm12
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	rim	87	AcTom1	104	TMBAm14
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	65	MPL20AMB
10	1st	36	AcKick	65	MPL20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

## No.53 AcoustcX

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	75	AcSnr2	15	BigWdRim
	3rd	37	AcSnr1	85	Standby3
	rim	74	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	15	NY8abi
	rim	13	AcTom2	89	RoomQH
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	7th	56	Percs1	72	Shake2
	8th	39	Efect3	82	TEKNEW4
	9th	61	Percs2	74	Dje1SlpM
	rim	14	AcTom2	90	RoomQM
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	15	AcTom2	91	RoomQL

5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	7th	54	Percs1	89	Tambour1
	8th	56	Percs1	82	Shake2
	9th	54	Percs1	79	Tambour1
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClsNB1
	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	91	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	36	AcKick	99	SoftBotm
	2nd	33	AcKick	4	2HedMed2
	3rd	35	AcKick	24	Bottom
10	1st	58	Percs1	39	CowB2
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	40	Cymbal	62	China
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

## No.54 GM std 2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	83	Standby
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	25	RC10PN
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	26	RC12PN
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	27	RC14PN
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	28	RC16PN
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	61	H PdlMu
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	112	XGKICK
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs2	45	PandroDe
16	1st	93	Percs2	46	PandTre

## No.55 GM Jazz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	58	TMLRC10C
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2

8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	34	GMJ
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	OtrSnr	7	BrshAtak
16	1st	93	OtrSnr	30	SSctk1

## No.56 GM Brush

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	13	BrshSlpL
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	43	BrshJzHi
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom2	44	BrshJzMd
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom2	45	BrshJzLo
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom2	46	BrshJzFl
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	55	PDL XG1
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	34	GMJ
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	107	WCHim
16	1st	93	Percs1	100	Triangl

## No.57 VariGrv

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr1	46	MCV55
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom2	2	DRY10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom2	3	DRY12
4	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	88	AcTom2	5	DRY16
5	1st	41	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom2	5	DRY16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	57	Splash 5
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
8	fcsl	44	HiHat	59	H PdlDW
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	14	BDersko1
10	1st	85	Cymbal	44	SizzIRck
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	55	Cymbal	64	Chinese
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.58 XTNatrL'

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	84	Standby2
	2nd	38	AcSnr2	32	Cool Dry
	3rd	71	AcSnr1	95	VintageA
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	13	AcTom2	105	SAmbTmH
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	14	AcTom2	106	SAmbTmM
4	1st	43	AcTom1	27	RC14PN
	rim	15	AcTom2	107	SAmbTmL
5	1st	41	AcTom1	28	RC16PN
	rim	16	AcTom2	107	SAmbTmL
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	53	Cymbal	44	SizzlRck
7	1st	49	Cymbal	1	BriteCrs
	mute	94	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	27	DryDirt
	2nd	35	AcKick	36	GMM
	3rd	74	AcKick	46	MCA20
10	1st	53	Cymbal	44	SizzlRck
11	1st	51	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	52	Cymbal	63	China XG
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.59 VersaKIT

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	84	Standby2
	2nd	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	37	BEECH10
	rim	13	AcTom1	74	MCV10abi
3	1st	47	AcTom1	37	BEECH10
	rim	14	AcTom1	75	MCV12abi
4	1st	45	AcTom1	38	BEECH12
	rim	15	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	40	BEECH16
	rim	16	AcTom1	77	MCV16abi
6	1st	59	Cymbal	41	sizzle A
	rim	51	Cymbal	44	SizzlRck
7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	rim	55	Cymbal	58	Splash 6
8	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	39	Opn02AC
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	36	AcKick	27	DryDirt
	2nd	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	56	Percs1	38	CowB1
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	71	Cymbal	64	Chinese
13	1st	57	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.60 LAFwy

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	70	MCA10ab2
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	71	MCA12ab2

4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	72	MCA14ab2
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	73	MCA16ab2
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	84	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	58	Splash 6
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsls	44	HiHat	61	H PdIMu
	sppls	20	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	43	H OPMu
9	1st	33	AcKick	72	Player
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	51	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	52	Cymbal	62	China

## No.61 MixedMtr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	11	TMTom10
	rim	86	AcTom1	71	MCA12ab2
3	1st	47	AcTom2	12	TMTom12
	rim	87	AcTom1	72	MCA14ab2
4	1st	45	AcTom2	13	TMTom14
	rim	88	AcTom1	73	MCA16ab2
5	1st	43	AcTom2	14	TMTom16
	rim	89	AcTom1	73	MCA16ab2
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	20	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	16	HiHat	46	H OpnL1
9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

## No.62 AZSunset

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	51	Dry1 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	52	Dry1 Mid
	rim	13	AcTom2	113	ACTomH
4	1st	45	AcTom2	53	Dry1 Lo
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
5	1st	43	AcTom2	54	Dry1 Flr
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
6	1st	52	Cymbal	23	JazzRide
	rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	20	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	46	H OpnL1

9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	56	Percs1	39	CowB2
16	1st	54	Percs1	89	Tambour1

## No.63 3forMe

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	51	Dry1 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	52	Dry1 Mid
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	53	Dry1 Lo
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	54	Dry1 Flr
	rim	17	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	20	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
9	1st	36	AcKick	8	BassCasS
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

## No.64 StarLite

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	11	TMTom10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	12	TMTom12
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	13	TMTom14
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	14	TMTom16
	rim	17	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	52	Cymbal	23	JazzRide
	rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcsls	44	HiHat	59	H PdIDW
	sppls	20	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

## No.65 GM Clasc

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	58	TMLRC10C
	rim	86	AcTom1	110	TMMallSH
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom1	111	TMMallSM
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom1	112	TMMallSL
5	1st	43	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	89	AcTom1	113	TMMallSF
6	1st	59	Cymbal	76	HCymClisM
	rim	51	Cymbal	76	HCymClisM
7	1st	49	Cymbal	77	HCymOpnL
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	78	HCymOpnM
	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	Percs1	53	GrCassGM
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	51	GrCassa

## No.66 SYMPHONY

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	48	MCV55buz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	Percs1	98	TimpH
	rim	86	AcTom1	110	TMMallSH
3	1st	47	Percs1	98	TimpH
	rim	87	AcTom1	111	TMMallSM
4	1st	45	Percs1	99	TimpL
	rim	88	AcTom1	112	TMMallSL
5	1st	43	Percs1	99	TimpL
	rim	89	AcTom1	113	TMMallSF
6	1st	59	Cymbal	77	HCymOpnL
	rim	51	Cymbal	76	HCymClisM
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Percs2	66	ChnCym
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	15	H Cls01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	Percs1	51	GrCassa
10	1st	36	Percs1	53	GrCassGM
11	1st	53	Cymbal	23	JazzRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs1	50	Gong3
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.67 Brush

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	7	BrshAtak
	rim	34	OtrSnr	13	BrshSlpL
2	1st	48	AcTom2	43	BrshJzHi
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom2	44	BrshJzMd
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom2	45	BrshJzLo
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom2	46	BrshJzFl
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A

7	1st	49	Cymbal	16	PaperThn
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.68 Mallet

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	62	NoSnare2
	rim	34	AcSnr2	42	Hip Hop
2	1st	48	AcTom1	106	MALLET10
	rim	86	AcTom1	110	TMMallSH
3	1st	47	AcTom1	107	MALLET12
	rim	87	AcTom1	111	TMMallSM
4	1st	45	AcTom1	108	MALLET14
	rim	88	AcTom1	112	TMMallSL
5	1st	43	AcTom1	109	MALLET16
	rim	89	AcTom1	113	TMMallSF
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	16	PaperThn
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

## No.69 Inputs?

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	40	Count 1
	rim	34	Voice	31	Cowbell
2	1st	48	Voice	41	Count 2
	rim	86	Voice	21	SIMM H
3	1st	47	Voice	42	Count 3
	rim	87	Voice	22	SIMM M
4	1st	45	Voice	43	Count 4
	rim	88	Voice	23	SIMM L
5	1st	43	Voice	44	Count 5
	rim	89	Voice	23	SIMM L
6	1st	59	Voice	45	Count 6
	rim	51	Voice	37	Ride
7	1st	49	Voice	46	Count 7
	rim	57	Voice	39	WaterCy
8	open	46	Voice	47	Count 8
	clse	42	Voice	47	Count 8
	fcls	44	Voice	56	Count A
	spls	91	Voice	26	Conga L
	rim	90	Voice	11	SD6 LR
9	1st	33	Voice	48	Count 9
	2nd	36	Voice	2	BD1 TW
10	1st	56	Voice	49	Count 10
11	1st	53	Voice	50	Count 11
12	1st	13	Voice	51	Count 12
13	1st	14	Voice	52	Count 13
14	1st	15	Voice	53	Count 14
15	1st	16	Voice	54	Count 15
16	1st	17	Voice	55	Count 16

## No.70 FX-UL8R!

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	75	AcSnr2	15	BigWdRim
	3rd	76	AcSnr2	46	LiteSnr1
	4th	37	AcSnr1	85	Standby3
	edge	37	AcSnr1	85	Standby3
	rim	74	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	15	NY8abi
	rim	13	AcTom2	89	RoomQH
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	7th	56	Percs1	72	Shake2
	8th	39	Efect3	82	TEKNEW4
	9th	61	Percs2	74	Dje1SlpM
	rim	14	AcTom2	90	RoomQM
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	15	AcTom2	91	RoomQL
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	16	AcTom2	92	RoomQF
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	53	Cymbal	35	RideS Si
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	81	CR VFX
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	Efect3	46	METOLD1
9	1st	36	AcKick	99	SoftBotm
	2nd	33	AcKick	4	2HedMed2
	3rd	35	EIKick	24	DirBD
10	1st	58	Percs1	39	CowB2
11	1st	51	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	40	Cymbal	62	China
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2



## No.71 MIAMINO

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	77	MIDI 9ch : PC=109 Kalimba	8	AnMaracs
	2nd	65			
	3rd	54	Percs1	93	Timbal1H
	rim	86	Percs1		
3	1st	58	Percs1	69	Scrach
	2nd	62			
	3rd	55			
	rim	87			
4	1st	76	Percs1	8	AnMaracs
	2nd	64			
	3rd	54			
	rim	88			
5	1st	58	Percs1	55	Guio
	2nd	60			
	3rd	57			
	rim	89			
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	PadSong	R57	MIAMINO		*1
	rim	57	Percs1	55	Guio
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	Efect3	39	HighNote
	sppls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	24	MIDI 8ch : PC=35 ElectricBass (pick)	*2	
	2nd	31			
	3rd	36			
	4th	31			
10	1st	36	ElKick	59	TEKVFX
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

\*1 Assigned with a pdsong. \*2 GM voice on other than ch10.

## No.72 SHAMY

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	40	DIGISD
	rim	34	Efect2	41	D&FRAG11
2	1st	90	Melody	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	59			
	5th	54			
	6th	55			
3	1st	91	Melody	28	AcBass
	2nd	59			
	3rd	64			
	4th	67			
	5th	53			
	6th	57			
4	1st	92	Melody	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	69			
	5th	55			
	6th	57			

5	1st	93	Melody	28	AcBass
	2nd	64			
	3rd	57			
	4th	66			
	5th	61			
	6th	71			
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51			
7	1st	23	Melody	15	sitar599
	2nd	25			
	3rd	23			
	4th	20			
	5th	18			
	6th	15			
	7th	18			
	8th	20			
	mute	94			
	rim	20			
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42			
	fcsl	44			
	sppls	91			
	rim	90			
9	1st	33	Percs2	37	TablaFil
	2nd	35			
10	1st	36	AcKick	59	MCV20D
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Efect3	83	TEKNEW5
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Melody	28	AcBass
16	1st	93	Melody	28	AcBass

## No.73 Live'D&B

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	38	AcSnr1	20	BS edge
	edge	37	OtrSnr	31	SSctk2
	rim	34	AcSnr1	29	EarRing
2	1st	72	Loop	68	SlicLoop
	rim	83			
3	1st	47	EleTom	78	TOM2010
	rim	77			
4	1st	49	MIDI 1ch : PC101 Brightness	102	J ShDr11
	2nd	56			
	3rd	59			
	4th	63			
	rim	78			
5	1st	59	MIDI 1ch : PC101 Brightness	39	HighNote
	2nd	66			
	3rd	64			
	4th	71			
6	1st	53	Cymbal	44	SizzlRck
	rim	16			
7	1st	82	Efect2	75	FRAG03
	rim	57			
8	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42			
	fcsl	44			
	sppls	91			
	rim	42			
9	1st	33	AcKick	27	DryDirt
	2nd	35			
10	1st	71	Efect3	51	MUSE 2
11	1st	18	Efect3	28	Fall
12	1st	52	Cymbal	63	China XG
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.74 VFX/NYC1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	45	MCV edge
	2nd	75	AcSnr1	29	EarRing
	3rd	76	AcSnr2	46	LiteSnr1
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	74	AcSnr1	36	LitlDevl
2	1st	68	Efect2	31	D&BFRAG1
	rim	88			
3	Padsong : R4 Shyn4D&B rim	89	Efect3	56	No48.2
4	Padsong : R66 Suspens3 rim	90	Efect3	97	ZAPOIDS3
5	Padsong : R1 Shyn1D&B rim	24	Efect2	16	JNGBASS6
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	46	RideB20K
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70			
	fcsl	44			
	sppls	91			
	rim	42			
9	1st	36	AcKick	11	BDbascl
	2nd	33			
10	1st	13	Efect3	81	TEKNEW3
11	1st	30	Loop	8	DBloop
12	1st	40	Loop	9	DBpanefx
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

## No.75 VFX/NYC2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	92	SD1931W
	2nd	38	AcSnr2	75	RIMdry1
	edge	37	Efect3	21	DBfrag4
	rim	34	AcSnr2	79	RIMouch!
2	1st	27	Efect3	55	No48.1
	rim	37	Efect3	21	DBfrag4
3	Padsong : R11 Beyond B rim	25	Efect3	88	VFXBASS
4	Padsong : R12 Beyond C rim	89	Efect3	28	Fall
5	Padsong : R16 Beyond G rim	24	Efect3	88	VFXBASS
6	1st	51	Cymbal	35	RideS Si
	rim	53	Cymbal	51	RidB Rc
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcsl	44	HiHat	61	H PdIMu
	sppls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	HiHat	19	H ClsMu
9	1st	35	AcKick	107	VeloRoom
	2nd	36	ElKick	18	Dance4
10	1st	64	Percs2	79	Djem2Edg
	2nd	65	Percs2	75	Djem2Sub
	3rd	66	Percs2	72	Djem1 Sub
	4th	62	Percs2	73	Dje1SlpO
	5th	60	Percs2	78	Dje2/24S
	6th	62	Percs2	73	Dje1SlpO
11	1st	26	Efect3	93	WatrBell
12	1st	56	Percs1	72	Shake2
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

## No.76 FutrKIT1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	34	AcSnr1	85	Standby3
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	32	AcSnr1	36	LtltDevl
2	1st	68	Percs2	38	Udo F
	2nd	78	Percs2	40	Udo L
	3rd	83	Percs2	39	Udo H
3	rim	51	Loop	52	LoopFrg1
	Padsong: R33 Electro4 rim	72	Voice	42	Count 3
4	Padsong: R31 Electro2 rim	71	Voice	64	Count 4S
	5	30	Efect3	20	DBfrag3
6	1st	79	Cymbal	29	RideKC21
	rim	84	Cymbal	51	RidB Rc
7	1st	59	Efect3	92	Vocodvox
	rim	57	Cymbal	81	CR VFX
8	open	46	HiHat	32	Open09
	clse	44	HiHat	31	ClsDance
	fcls	44	HiHat	31	ClsDance
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	Efect3	66	Ricochet
9	1st	35	AcKick	108	WetDirt
	2nd	33	ElKick	2	AnaQuick
10	1st	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
11	1st	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
12	1st	56	Percs1	72	Shake2
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

## No.77 Portzhed

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	71	AcSnr2	3	Amb 01
	2nd	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	37	Efect3	46	METOID1
2	1st	48	AcTom2	118	Night12
	rim	26	Efect3	9	BOONDWAT
3	Padsong: R41 Triphop2 rim	27	Efect3	9	BOONDWAT
	4	78	Efect3	75	Spiralon
5	Padsong: R43 Triphop4 rim	84	Percs2	65	ChnBGRo4
	6	59	Cymbal	36	RideS21
7	1st	51	Cymbal	33	RideP21
	rim	57	Cymbal	5	Chinese CR Z18S
8	open	46	HiHat	32	Open09
	clse	44	HiHat	31	ClsDance
	fcls	44	HiHat	31	ClsDance
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	Efect3	46	METOID1
9	1st	34	AcKick	108	WetDirt
10	1st	23	Efect3	81	TEKNEW3
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	83	Efect3	77	TEHRAN
13	1st	52	Cymbal	64	Chinese
14	1st	24	Efect2	16	JNGBASS6
15	1st	56	Percs1	71	Shake1
16	1st	56	Percs1	71	Shake1

## No.78 AmbiEfx

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	41	DirtSN
	rim	34	Efect3	1	Amb Hi
2	1st	48	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	30	Efect3	40	IDbicut
3	1st	47	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	89	Efect3	22	DBsnbd
4	1st	43	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	90	Efect3	5	BEEZDR
5	MIDI EG: InsertFX1 rim	88	Efect3	26	DUOFRG2
	6	59	Cymbal	26	RideFTK
7	1st	51	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	49	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	24	HHbtrcls
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	72	FSplshAC
	rim	92	HiHat	43	H OPMu
9	1st	36	ElKick	48	SIMN KIK
10	1st	53	Cymbal	84	RideVFX2
11	1st	53	Cymbal	84	RideVFX2
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.79 HouseJaz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	AcSnr1	38	LngTooth
	rim	34	EleSnr	56	FantaRim
2	1st	48	Voice	17	TOM 2 H
	2nd	48	Voice	17	TOM 2 H
	3rd	50	Voice	18	TOM 2 M
	4th	45	Voice	19	TOM 2 L
	5th	43	Voice	20	TOM 2 F
	6th	45	Voice	19	TOM 2 L
3	Padsong: R47 HJ Piano rim	86	EleTom	42	HybridM
	4	88	EleTom	43	HybridL
5	Padsong: R49 HJ Bass rim	89	EleTom	44	HybridF
	6	59	Cymbal	25	Ride'EM
7	1st	51	Cymbal	31	RideLite
	rim	49	Voice	38	SteamCy
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
9	1st	36	Voice	1	BD1 LR
10	2nd	35	ElKick	29	ELEC2
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	62	China
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.80 DanzFlor

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	9	Analog L
	edge	37	OtrSnr	31	SStck2
	rim	34	EleSnr	31	Dance
2	1st	48	EleTom	33	E Tom4
	rim	85	EleTom	31	E Tom6
3	Padsong: R52 DanzIT-C rim	86	EleTom	34	E Tom3
4	Padsong: R51 DanzIT-B rim	88	EleTom	35	E Tom2
5	Padsong: R50 DanzIT-A rim	89	EleTom	36	E Tom1
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	43	H OPMu
9	1st	36	ElKick	21	Dance7
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.81 BigBeat2

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	117	TECHSD2
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	Efect3	75	Spiralon
	rim	88	Loop	41	JgLoop8
3	1st	47	Efect3	75	Spiralon
	rim	89	Loop	43	JgLoop10
4	1st	43	Efect3	39	HighNote
	rim	90	Loop	2	BigBeat
5	1st	92	Loop	17	Dubby
	rim	91	Loop	76	UK2x2LP
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Efect3	12	Breezin2
7	1st	49	Cymbal	17	ReverseC
	rim	52	Efect3	11	Breezin1
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	Loop	76	UK2x2LP
	rim	93	HiHat	43	H OPMu
9	1st	36	AcKick	33	GMH
10	1st	53	Efect3	71	Sexy
11	1st	53	Efect3	71	Sexy
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Efect3	11	Breezin1
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1



## No.82 7/8Craze

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	87 34	AcSnr2	33 62	Deep&Dry OpnRim
2	1st rim	48 85	AcTom2	56 56	DRY GM5
3	PadSong : R55 7Craze-B				
4	rim	86	AcTom2	57	DRY GM4
5	1st rim	41 89	AcTom2	60 59	DRY GM1
6	1st rim	59 51	Cymbal	31 47	RideLite
7	1st rim	49 57	Cymbal	11 7	Crash 16
8	open clse	46 42	HiHat	43 19	H OPMu
	fcls	44	HiHat	19	H ClsMu
	spls	91	Percs1	38	CowB1
	rim	46	AcTom1	0	NoAssign
9	1st rim	36	HiHat	43	H OPMu
10	1st	53	AcKick	41	LoRoom1
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Percs1	38	China
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.83 PhatGel

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	87 34	EleSnr	110 112	SnSpctcl
2	1st rim	48 85	EleTom	70 41	SpiraTM1
3	PadSong : R54 PhatGe2				
4	rim	86	EleTom	42	HybridM
5	1st rim	41 89	EleTom	60 44	DRY GM1
6	1st rim	59 51	Cymbal	43 31	HybridF
7	1st mute	49 94	Cymbal	11 81	Crash 16
8	open clse	46 42	Cymbal	81 7	CR VFX
	fcls	44	Cymbal	7	Crash 2
	spls	91	HiHat	44	H Opn13
	rim	46	HiHat	16	H Cls13
9	1st rim	36	HiHat	61	H PdlMu
10	1st	53	HiHat	69	H SplNB
11	1st	53	HiHat	44	H Opn13
12	1st	56	HiKick	50	SpiraBD
13	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
14	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	52	Percs1	38	China
17	1st	56	Percs1	38	CowB1
18	1st	56	Percs1	38	CowB1

## No.84 TR @ LSH!

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	51	Flam
	2nd	39	Percs1	19	Clap8
	3rd	37	EleSnr	65	HiFive
	rim	34	OtrSnr	48	RollaRuf
2	1st rim	48 86	AcTom1	67 42	MCA12abi
3	1st rim	47 87	AcTom1	68 43	XTMCA10
	rim		AcTom1		MCA14abi
	rim		AcTom1		XTMCA12

4	1st rim	45 88	AcTom1	69 44	MCA16abi
5	1st rim	43 89	AcTom1	69 45	XTMCA13
6	1st rim	59 51	AcTom1	45	XTMCA16
7	1st mute	49 94	Cymbal	68 55	TrashBEL
	rim	57	Cymbal	71	TrashRid
8	open clse	46 42	Cymbal	55	Splash 3
	fcls	44	Cymbal	54	Splash 2
	spls	91	Cymbal	61	ChiMiSiz
	rim	90	Cymbal	61	Open01
9	1st	33	HiHat	42	Open01
	2nd	18	HiHat	24	HHbrtcls
	3rd	17	HiHat	56	PDL XG2
10	1st	36	HiHat	71	Hpsplsh1
11	1st	53	Cymbal	83	RideVFX1
12	1st	56	AcKick	46	MCA20
13	1st	52	AcKick	75	RC18
14	1st	84	AcKick	46	MCA20
15	1st	92	GMH	33	GMH
16	1st	93	Efect3	91	Vnlsn
			Efect3	91	CowB1
			Percs1	38	CowB1
			Cymbal	63	China XG
			Percs1	12	Bell Tre
			Percs1	50	Gong3
			Percs1	48	Gong1

## No.85 DEJAVU??

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Efect3	17	DBflufer
	2nd	18	EleSnr	39	DelyShot
	rim	34	EleSnr	116	TECHSD1
2	1st	48	Efect3	29	fantSoun
	2nd	43	Efect3	71	Sexy
	rim	86	Percs2	22	TablaTKH
3	1st	47	Efect3	55	No48.1
	2nd	49	Efect3	56	No48.2
	rim	87	Percs2	26	Tabla BL
4	1st	45	Efect3	58	Padster
	rim	88	Percs2	37	TablaFil
5	1st	41	Efect3	72	Sinuses
	rim	89	Percs2	35	TablPlay
6	1st	53			
	2nd	56			
	3rd	58			
	4th	60			
	5th	63			
	6th	65			
	7th	63			
	8th	60			
	9th	63			
	rim	51			
7	1st	70			
	2nd	72			
	3rd	70			
	4th	68			
	5th	65			
	6th	63			
	7th	60			
	8th	63			
	9th	65			
	mute	94			
	rim	65			
8	open	46	Percs2	49	Recoldpf
	clse	42	Percs2	46	PandTre
	fcls	44	Percs2	64	ChnBGRo3
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	Percs2	47	PandTre2
9	1st	33	Efect3	7	BIZBASS
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1

13	1st	63		26	Conga
	2nd	63	MIDI 8ch : PC56 Orch.Hit	26	Conga
	3rd	65		93	Timbal1H
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

## No.86 AnDerd !

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31 34	Efect3	49 52	MultiBas
2	1st rim	48 86	EleSnr	69 32	Enotype
3	1st	94	Efect3	69	Scream
	2nd	93	EleTom	32	E Tom5
	3rd	92	Voice	40	Count 1
	4th	91	Voice	60	Count E
	rim	87	Voice	57	Count An
4	1st rim	45 88	Voice	59	Count Da
			EleTom	34	E Tom3
5	1st rim	43 89	Efect3	41	IDbright
			EleTom	35	E Tom2
6	1st rim	43 89	Efect3	67	Running
			EleTom	36	E Tom1
7	1st rim	59 51	Cymbal	46	RideB20K
			Cymbal	31	RideLite
8	1st mute	49 94	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	40	Count 1
			Voice	39	WaterCy
9	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	Percs1	1	AgogoCh
	spls	82	Percs1	71	Shake1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
10	1st	33	HiHat	6	BixBeadz
11	1st	36	Efect3	33	GMH
12	1st	53	AcKick	33	GMH
13	1st	56	EleTom	50	Distrt M
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Cymbal	63	China XG
			Percs1	12	Bell Tre
			Voice	57	Count An
			Voice	60	Count E

## No.87 bontibon

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31 34	EleSnr	10 36	AnalogH1
2	1st rim	48 86	EleSnr	36	Dance06
3	1st rim	48 86	EleTom	56 45	ETMooRXL
			EleTom	45	ElectrcH
4	1st rim	47 87	EleTom	55 46	ETMooRL
			EleTom	46	ElectrcM
5	1st rim	45 88	Loop	55	Lowdown
			EleTom	47	ElectrcL
6	1st rim	43 89	Loop	57	LPllop2
			EleTom	48	ElectrcF
7	1st rim	59 51	Percs2	48 69	RecoReco
			Percs1	69	Scrach
8	1st rim	49 57	Cymbal	46 7	RideB20K
			Cymbal	7	Crash 2
9	open	46	HiHat	79	TEKHH2
	clse	42	HiHat	74	HatPin
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	Percs1	78	SurdoLo
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
10	1st	33	HiHat	25	DlayBDlo
	2nd	19	Efect3	86	Tweeters
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	AcKick	56	RepnqKet
13	1st	56	Percs2	38	CowB1
14	1st	52	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Cymbal	63	China XG
16	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
			Percs1	49	Gong2
			Percs1	50	Gong3

### No.88 WAZA

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge	38 37	AcSnr1 AcSnr1	24 110	DW1355AL Amb 01
2	Padsong : R58 Waza1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	Padsong : R59 Waza2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	Padsong : R60 Waza3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st 2nd 3rd 4th rim	44 127 36 125 41	HiHat EleTom AcKick Effect3 AcTom1	55 0 13 0 24	PDL XG1 NoAssign BDbonzo2 NoAssign DryMPL16
6	1st rim	59 51	Cymbal Cymbal	45 21	SizzRide FlatTopB
7	1st rim	49 52	Cymbal Cymbal	1 62	BriteCrs China
8	open clse fcls splsh rim	46 42 44 91 90	HiHat HiHat HiHat HiHat HiHat	36 4 55 67 36	Open02 Close04 PDL XG1 FTsplRK2 Open02
9	1st	36	AcKick	13	BDbonzo2
10	1st	53	Cymbal	47	RideBTip
11	1st	53	Cymbal	47	RideBTip
12	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
13	1st	55	Cymbal	82	RideVFDy
14	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
15	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
16	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16

### No.90 Mistery

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31 34	Efect2 Efect2	82 1	FRAG05 JNGLSN1
2	Padsong : R64 Suspens1 rim	86	Efect2	41	D&FRAG11
3	Padsong : R65 Suspens2 rim	87	Efect2	73	FRAG13
4	Padsong : R66 Suspens3 rim	88	Efect2	82	FRAG05
5	1st rim	43 89	Efect3 Efect2	93 69	WatrBell WAKX PAD
6	1st rim	59 51	Cymbal Cymbal	91 82	Ride Anl RideVFDy
7	1st mute rim	49 94 57	Cymbal Cymbal Cymbal	85 54 66	FXCrshEg Splash 2 MinChina
8	open clse fcls splsh rim	46 42 44 91 90	HiHat HiHat HiHat HiHat HiHat	43 19 55 71 35	H OPMu H ClsMu PDL XG1 Hpsplsh1 Open01L
9	1st	33	ElKick	7	BDNIN1
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

### No.89 zEn

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st edge	38 37	AcSnr2 AcSnr1	43 110	Jelyrim Amb 01
2	Padsong : R61 zEn1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	Padsong : R62 zEn2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	Padsong : R63 zEn3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st rim	40 41	AcSnr1 AcTom1	35 24	lightSD DryMPL16
6	1st rim	52 49	Cymbal Cymbal	62 1	China BriteCrs
7	1st rim	49 52	Cymbal Cymbal	1 62	BriteCrs China
8	open clse fcls splsh rim	46 42 44 91 90	HiHat HiHat HiHat HiHat HiHat	36 25 55 67 36	Open02 HHcl2Xfd PDL XG1 FTsplRK2 Open02
9	1st	36	AcKick	18	Bdvman
10	1st	53	Cymbal	34	Rider 3
11	1st	53	Cymbal	34	Rider 3
12	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
13	1st	55	Cymbal	66	MinChina
14	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
15	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
16	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16

# Preset Song List

## P1– P31 Demo Songs

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Horizon	59	VersaKIT
2	Robin's7	61	MixedMtr
3	Crimson	62	AZSunset
4	RokChick	21	ROCK 1
5	AOR	5	MCA Clea
6	Vbop2001	57	VariGrvr
7	With You	64	StarLite
8	BaconBlis	22	ROCK 2
9	Rock Inn	52	MPL Rock
10	UnionSQ	58	XTNatrL'
11	B to B	31	Elec.Ave
12	Jemseg	63	3forMe
13	Latiniq	11	BEECH
14	Antenna	43	PBworld2
15	Funct U	13	Acoustic
16	Fastlane	60	LAFwy
17	Mestizo	12	GM std1
18	Ritual	43	PBworld2
19	tribe	42	PBworld1
20	Vee Bop	51	Be-Bop
21	ZarousDB	78	AmbiEfx
22	BigDadd	12	GM std1
23	Muses	12	GM std1
24	KitDemo1	8	RC PIN
		34	ANALOG 2
		2	MC Clear
		1	MAPLE
		5	MCA Clea
		11	BEECH
25	KitDemo2	21	ROCK 1
		22	ROCK 2
		23	ROCK 3
		26	POWER 1
		29	POWER 4
		30	ELECTRIC
26	KitDemo3	9	RC Reglr
		10	RC Jazz
27	KitDemo4	3	MC Reglr
		50	Studio
28	KitDemo5	7	RC clear
29	KitDemo6	86	AnDerd!
		84	TR@→→sH!
		87	bontibon
		85	DEJAVU??
		88	WAZA
		89	zEn
30	KitDemo7	70	FX-UL8R!
		73	Live'D&B
		74	VFX/NYC1
		75	VFX/NYC2
		77	Portzhed
31	KitDemo8	79	HouseJaz
		80	DanzFlor
		81	BigBeatz
		82	7/8Craze
		83	PhatGel

\*P24 to P31 are provided for introducing drum kits.  
Songs except for P28 use multiple drum kits (Kits are switched automatically during playback).

## Practice Songs from Q1– Q67 Various Genres

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Samba 1	12	GM std 1
2	Samba 2	12	GM std 1
3	8beat 1	12	GM std 1
4	8beat 2	12	GM std 1
5	16 beat	12	GM std 1
6	HdRck 1	24	GM Rock
7	HdRck 2	24	GM Rock
8	HdRck 3	24	GM Rock
9	HdRck 4	24	GM Rock
10	SlowRock	12	GM std 1
11	Ballad1	12	GM std 1
12	Ballad2	12	GM std 1
13	Ballad3	12	GM std 1
14	Ballad4	55	GM Jazz
15	Ballad5	35	GM Analg
16	Ballad6	12	GM std 1
17	Ballad7	35	GM Analg
18	Ballad8	12	GM std 1
19	RckPop1	12	GM std 1
20	RckPop2	55	GM Jazz
21	RckPop3	24	GM Rock
22	RckPop4	55	GM Jazz
23	RckPop5	18	GM Room
24	RckPop6	55	GM Jazz
25	Dance 1	33	ANALOG 1
26	Dance 2	35	GM Analg
27	Dance 3	35	GM Analg
28	Dance 4	32	GM Elec
29	Latin 1	12	GM std 1
30	Latin 2	40	LatinPer
31	Latin 3	12	GM std 1
32	Latin 4	12	GM std 1
33	Latin 5	12	GM std 1
34	Latin 6	12	GM std 1
35	Latin 7	12	GM std 1
36	Latin 8	55	GM Jazz
37	Latin 9	12	GM std 1
38	Latin10	55	GM Jazz
39	Jazz 1	55	GM Jazz
40	Jazz 2	55	GM Jazz
41	Jazz 3	12	GM std 1
42	Jazz 4	10	RC Jazz
43	Jazz 5	56	GM Brush
44	Jazz 6	10	RC Jazz
45	Jazz 7	56	GM Brush
46	R&B 1	12	GM std 1
47	R&B 2	55	GM Jazz
48	R&B 3	18	GM Room
49	R&B 4	32	GM Elec
50	R&B 5	55	GM Jazz
51	R&B 6	55	GM Jazz
52	R&B 7	12	GM std 1
53	R'n'R 1	12	GM std 1
54	R'n'R 2	12	GM std 1
55	Funk 1	12	GM std 1
56	Funk 2	12	GM std 1
57	Funk 3	12	GM std 1
58	Funk 4	12	GM std 1
59	Funk 5	12	GM std 1
60	Reggae1	18	GM Room
61	Reggae2	35	GM Analg
62	Waltz	18	GM Room
63	March	12	GM std 1
64	Shuffle1	12	GM std 1
65	Shuffle2	12	GM std 1
66	Fusion 1	12	GM std 1
67	Fusion 2	12	GM std 1

## R1 – R66 Pad Songs

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Shyn1D&B	74	VFX/NYC1
2	Shyn2D&B	74	VFX/NYC1
3	Shyn3D&B	74	VFX/NYC1
4	Shyn4D&B	74	VFX/NYC1
5	Shyn5D&B	74	VFX/NYC1
6	Shyn6D&B	74	VFX/NYC1
7	DwnSideA	74	VFX/NYC1
8	DwnSideB	74	VFX/NYC1
9	DwnSideC	74	VFX/NYC1
10	Beyond A	75	VFX/NYC2
11	Beyond B	75	VFX/NYC2
12	Beyond C	75	VFX/NYC2
13	Beyond D	75	VFX/NYC2
14	Beyond E	75	VFX/NYC2
15	Beyond F	75	VFX/NYC2
16	Beyond G	75	VFX/NYC2
17	Beyond H	75	VFX/NYC2
18	Hrdcor1	76	FutrKIT1
19	Hrdcor2	76	FutrKIT1
20	Hrdcor3	76	FutrKIT1
21	Hrdcor4	76	FutrKIT1
22	Hrdcor5	76	FutrKIT1
23	Hrdcor6	76	FutrKIT1
24	Hrdcor7	76	FutrKIT1
25	Hrdcor8	76	FutrKIT1
26	Hrdcor9	76	FutrKIT1
27	Hrdcor10	76	FutrKIT1
28	Hrdcor11	76	FutrKIT1
29	Hrdcor12	76	FutrKIT1
30	Electro1	76	FutrKIT1
31	Electro2	76	FutrKIT1
32	Electro3	76	FutrKIT1
33	Electro4	76	FutrKIT1
34	Electro5	76	FutrKIT1
35	D&Bfill1	76	FutrKIT1
36	D&Bfill2	76	FutrKIT1
37	D&Bintro	76	FutrKIT1
38	D&BgrvA	76	FutrKIT1
39	D&Bbridg	76	FutrKIT1
40	TripHop1	77	Portzhed
41	TripHop2	77	Portzhed
42	TripHop3	77	Portzhed
43	TripHop4	77	Portzhed
44	TekHous1	77	Portzhed
45	TekHous2	77	Portzhed
46	TekHous3	77	Portzhed
47	HJ_Piano	79	HouseJaz
48	HJ_Synth	79	HouseJaz
49	HJ_Bass	79	HouseJaz
50	DanzIt-A	80	DanzFlor
51	DanzIt-B	80	DanzFlor
52	DanzIt-C	80	DanzFlor
53	PhatGel	83	PhatGel
54	PhatGel2	83	PhatGel
55	7Craze-A	82	7/8Craze
56	7Craze-B	82	7/8Craze
57	MIAMINO	71	MIAMINO
58	Waza1	88	WAZA
59	Waza2	88	WAZA
60	Waza3	88	WAZA
61	zEn1	89	zEn
62	zEn2	89	zEn
63	zEn3	89	zEn
64	Suspens1	90	Mystery
65	Suspens2	90	Mystery
66	Suspens3	90	Mystery

# Effect Parameter List

## System Reverb

HALL1,2,ROOM1,2,3,STAGE1,2,PLATE,WHITEROOM,  
TUNNEL,CANYON,BASEMENT

Parameter	Value
Time	0.3– 30
Diffusion	0– 10
InitDlay	0.1– 99.3
RevDlay	0.1– 99.3
HPF	thru,22– 8.0k
LPF	1k– 18k,thru
ErBalance	1– 127
FBLevel	-63– 63
Pan	L64– C– R63
RevRetrn	0– 127

## System Chorus

CHORUS1,2,3,4,CELESTE1,2,3,4,FLANGER1,2,3,

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
FBLevel	-63 – +63
DlayOfst	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

## SYMPHONIC

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
DlayOfst	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

## ENSEMBLE

Parameter	Value
Detune	-50 – +50
LchDlay	0.0 – 50.0
RchDlay	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

## PHASER

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
FBLevel	-63 – +63
PhseOfst	0 – 127
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

## Insertion Effects

Parameters marked with a ● in the "Control" column can be control using the DTXTREME's MIDI EG function and external MIDI controllers.

## THRU

Parameter	Value
RevSend	0 – 127
ChoSend	0 – 127

HALL1,2,ROOM1,2,3,STAGE1,2,PLATE

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Time	0.3 – 30	
Diffusion	0 – 10	
InitDlay	0.1 – 99.3	
LPF	1k – 18k,thru	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

## DelayLCR

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 742.9	
RchDlay	0.1 – 742.9	
CchDlay	0.1 – 742.9	
FBDlay	0.1 – 742.9	
FBLevel	-63 – 63	
HiDamp	0.1 – 1.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

## DelayLR

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 742.9	
RchDlay	0.1 – 742.9	
FBDlay1	0.1 – 742.9	
FBDlay2	0.1 – 742.9	
FBLevel	-63 – 63	
HiDamp	0.1 – 1.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

## ECHO

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 371.4	
RchDlay	0.1 – 371.4	
L_FBLvl	-63 – 63	
R_FBLvl	-63 – 63	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**CrossDelay**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
L→R Delay	0.1 – 371.4	
R→L Delay	0.1 – 371.4	
FBLevel	-63 – 63	
Input	L,R,L&R	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**KARAOKE1,2,3**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
DelayTm	0 – 127	
FBLevel	-63 – 63	
HPF	thru,22 – 8.0k	
LPF	1k – 18k,thru	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**CHORUS1,2,3,4,CELESTE1,2,3,4,FLANGER1,2,3**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
FBLevel	-63 – +63	
DelayOfst	0.0 – 50.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**SYMPHONIC**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
DelayOfst	0.0 – 50.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**ENSEMBLE**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Detune	-50 – +50	
LchDelay	0.0 – 50.0	
RchDelay	0.0 – 50.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**ROTARY**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**TREMOLO**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
AMDepth	0 – 127	
PMDepth	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**AUTOPAN**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
L/RDpth	0 – 127	
F/RDpth	0 – 127	
PanDir	L<>R,L->R,L<-R,Lturn,Rturn,L/R	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**PHASER**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
PhseOfst	0 – 127	
FBLevel	-63 – 63	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**DISTORTION,OVERDRIVE**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Drive	0 – 127	
LPF	1.0k – 18k,thru	
OutLevel	0 – 127	
Edge	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**AMPSIM**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Drive	0 – 127	
Amp	0,1,2,3	
LPF	1.0k – 18k,thru	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**3BandEQ**

Parameter	Value	Control
LoFreq	50 – 2.0k	●
LoGain	-12 – +12	
MidFreq	100 – 10k	
MidWidth	10 – 120	
MidGain	-12 – +12	
HiFreq	500 – 16k	
HiGain	-12 – +12	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND46	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**2BandEQ**

Parameter	Value	Control
LoFreq	32 – 2.0k	●
LoGain	-12 – +12	
HiFreq	500 – 16k	
HiGain	-12 – +12	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**FILTER**

Parameter	Value	Control
LPFFreq	thru,22 – 18k,thru	●
LPFQ	0.0 – 12.0	
HPFFreq	thru,22 – 18k,thru	
HPFQ	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**AUTOWAH**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
CtofOfst	0 – 127	
Q	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**TOUCHWAH1,2**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Sens	0 – 127	
CtofOfst	0 – 127	
Q	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**ENHANCER**

Parameter	Value	Control
HPF	500 – 16k	●
Drive	0 – 127	
MixLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**COMP**

Parameter	Value	Control
Attack	1 – 40	●
Release	10 – 680	
Threshld	-48 – -6	
Ratio	1.0 – 20.0	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**NOISEGATE**

Parameter	Value	Control
Attack	1 – 40	●
Release	10 – 680	
Threshld	-48 – -6	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

# Effect Parameter Description

LCD	Parameter name	Effect types in which the parameter exists	Explanation of parameter
AMDepth	AM Depth	TREMOLO	Depth of volume modulation
Amp	AMP Type	AMPSIM	Select the type of amp to be simulated
Attack	Attack	COMP NOISEGATE	Time until the compressor effect begins to apply Time until the gate begins to open
CchDlay	Cch Delay	DelayLCR	Length of the center channel delay
ChoSend	Chorus Send	All types	Send level of insertion effect output to system chorus effect
ChoRetrn	Chorus Return	System Chorus only	Return level of system chorus effect
CtoOfst	Cutoff Frequency Offset	WAH type	Frequency offset value that will control the wah filter
Depth	LFO Depth	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC ROTARY PHASER AUTOWAH	Depth of delay modulation Depth of modulation caused by speaker rotation Depth of phase modulation Depth at which the wah filter will be controlled
Detune	Detune	ENSEMBLE	Amount of pitch shift
DelayOfst	Delay Offset	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC	Offset value of delay modulation
DelayTrn	Delay Time	KARAOKE type	Spacing of reflections for karaoke echo
Diffusion	Diffusion	REVERB type, PHASER	Control the spaciousness
Drive	Drive	DISTORTION type ENHANCER	Depth of distortion Depth at which the excite is applied
Dry/Wet	Dry/Wet	All types	Balance between dry sound and effect sound
Edge	Edge	DISTORTION,OVERDRIVE	Curve of distortion characteristics (sharp(127) distorts suddenly, mild(0) distorts gradually)
F/RDpth	F/R Depth	AUTOPAN	Depth of front/back panning (valid when PAN Direction=Lturn,Rturn)
FBDlay	Feedback Delay	DelayLCR	Length of feedback delay
FBDlay1	Feedback Delay1	DelayLR	Length of feedback delay 1
FBDlay2	Feedback Delay2	DelayLR	Length of feedback delay 2
FBLevel	Feedback Level	System Reverb only DelayLCR,DelayLR,CrossDelay KARAOKE type CHORUS type, FLANGER type PHASER	Feedback amount of initial delay Feedback amount Setting for repeated reflections Level at which delay output is again returned to the input (negative values invert the phase) Level at which phaser output is again returned to the input (negative values insert the phase)
ErBalance	Er/Rev Balance	REVERB type	Level balance between the early reflections and the reverberation
HiDamp	High Damp	DelayLCR,DelayLR	Attenuation of the high frequency range (lower values will cause the high range to decay more rapidly)
HiFreq	High Frequency	3BAND EQ,2BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting higher frequencies
HiGain	High Gain	3BAND EQ,2BAND EQ	Gain level for boosting or cutting higher frequencies
HPF	HPF Cutoff Frequency	REVERB type, KARAOKE type, ENHANCER	Frequency below which frequencies are cut off by high-pass filter
HPFFreq	HPF Cutoff Frequency	FILTER	Frequency below which frequencies are cut off by high-pass filter
HPRQ	HPF Q	FILTER	Q value for high-pass filter
InitDlay	Initial Delay	REVERB type	Delay time until the early reflections
Input	Input Select	CrossDelay	Input select
L/RDpth	L/R Depth	AUTOPAN	Depth of left/right panning
L→R Delay	L→R Delay	CrossDelay	Delay time from left (input) to right (output)
LchDlay	Lch Delay	DelayLCR,DelayLR,ECHO,ENSEMBLE	Length of left channel delay
L_FBLvl	Lch Feedback Level	ECHO	Amount of left channel feedback
LFO	LFO Frequency	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC ROTARY TREMOLO AUTOPAN PHASER AUTOWAH	Frequency of delay modulation Frequency at which the speaker will rotate Modulation frequency Autopan frequency Phase modulation frequency Frequency at which wah filter will be controlled
LoFreq	Low Frequency	3BAND EQ,2BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting lower frequencies
LoGain	Low Gain	3BAND EQ,2BAND EQ	Gain level for boosting or cutting lower frequencies
LPF	LPF Cutoff Frequency	REVERB type, KARAOKE type, DISTORTION type	Frequency above which frequencies are cut off by low-pass filter
LPFFreq	LPF Cutoff Frequency	FILTER	Frequency above which frequencies are cut off by low-pass filter
LPFQ	LPF Q	FILTER	Q value for low-pass filter
MidFreq	Mid Frequency	3BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting middle frequencies
MidGain	Mid Gain	3BAND EQ	Gain level for boosting or cutting middle frequencies
MidWidth	Mid Width	3BAND EQ	Bandwidth for boosting or cutting middle frequencies
MIDI Ctl#	MIDI Control Change Number	All types	Controller number used for real-time control of the effect
MIDI Sens	MIDI ControlSensitivity	All types	Seneitivity used for real-time control of the effect
MixLevel	Mix Level	ENHANCER	Level of the effect sound that is mixed into the dry sound
OutLevel	Output Level	DISTORTION type, COMP, NOISEGATE	Output level
Output	Output Select	All types	Output routing



LCD	Parameter name	Effect types in which the parameter exists	Explanation of parameter
Pan	Pan	All types	Pan of first unit
PanDir	Pan Direction	AUTOPAN	Autopan type
PhseOfst	Phase Shift Offset	PHASER	Offset value for phase modulation
PMDepth	PM Depth	TREMOLO	Depth of delay modulation
Q	Q	WAH type	bandwidth for wah filter
R→Ldlay	R→L Delay	CrossDelay	Delay time from right (input) to left (output)
Ratio	Ratio	COMP	Compression ratio of the compressor
RchDlay	Rch Delay	DelayLCR, DelayLR, ECHO, ENSEMBLE	Length of right channel delay
R_FBLvl	Rch Feedbak Level	ECHO	Amount of right channel feedback
Release	Release	COMP NOISEGATE	Time until the sound is released from the compressor effect Time until the gate closes
RevDlay	Reverb Delay	System Reverb only	Delay time between the early reflections and the reverberation
RevSend	Reverb Send	All types	send level of insertion effect output to system reverb effect
RevRetrn	Reverb Return	System Reverb only	return level of system reverb effect
Sens	Sensitive	TOUCHWAH1,2	sensitivity range of wah filter for input level
Threshld	Threshold	COMP NOISEGATE	Input level at which compression will begin Input level at which the gate will begin to open
Time	Reverb Time	REVERB type	duration of reverb effect

#### Supplements

REVERB type	HALL1, 2, ROOM1, 2, 3, STAGE1, 2, PLATE
DELAY type	DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDelay
KARAOKE type	KARAOKE1, 2, 3
CHORUS type	CHORUS1, 2, 3, 4, CELESTE1, 2, 3, 4
FLANGER type	FLANGER1, 2, 3
DISTORTION type	DISTORTION, OVERDRIVE, AMPSIM
WAH type	AUTOWAH, TOUCHWAH1, 2

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode	Default Messages Altered	X X *****	3 3 X	
Note Number	: True voice	0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note Off	O 9nH,v=1-127 X 9nH,v=0	O v=1-127 X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bender		X	O	7 bit resolution
Control Change	0,4,7,10,32 1,6,11,64 71,72,73 74,84,91 93,100,101	O X X X X	O O O O O	
Prog Change	: True #	O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	
System	: Song Pos. : Song Sel. Common : Tune	X X X	X O X	
System	:Clock Real Time :Commands	O O	O O	
Aux	:All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	X X O X O X	O O O O (123-127) O X	

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      O : Yes  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO      X : No

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,**  
Departamento de ventas  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del  
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Argentina S.A.**  
Viamonte 1145 Piso-2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panama S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,**  
**Division Professionnelle**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,**  
**Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

### GREECE

**Philippe Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, PCode 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,**  
**International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-81-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)**  
**PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto  
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea  
Tel: 02-3486-0011

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Singapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor,  
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,  
Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,**  
**International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205, Australia  
Tel: 3-699-2388

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,**  
**International Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

**HEAD OFFICE** **Yamaha Corporation, Guitar & Drum Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2581

