



DRUM TRIGGER MODULE

# DTXPRESS

取扱説明書

**YAMAHA**

AUX IN    AUX IN VOL    CLICK VOL  
KICK

PHONES    POWER VOL    ACCOMP VOL  
PUSH ON OFF    SNARE

YAMAHA  
DTXPRESS

GENERAL MIDI

PLAY TRIG  
UTIL VOICE  
CLICK SONG

REC START/S  
MUTE PAGE  
TEMPO  
SAVE/ENT    SEL GRV  
SHIFT    VALUE+

# 安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

△記号は、危険、警告または注意を示します。

⊘記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

●記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

\*お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

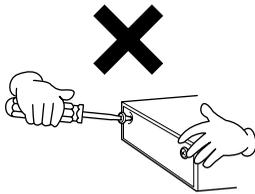
## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。



DTXPRESS本体およびパッド類に水などの液体がかかった場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。水分が十分に乾くまでは使用しない。感電や火災、または故障の原因になります。



電源アダプターコード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



電源は必ず交流100Vを使用する。エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-3BまたはPA-3C)を使用する。(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、発火などの原因になります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

## 注意

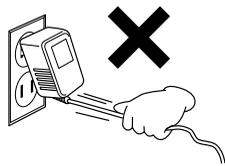
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



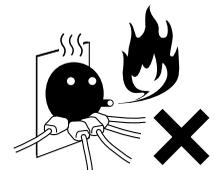
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

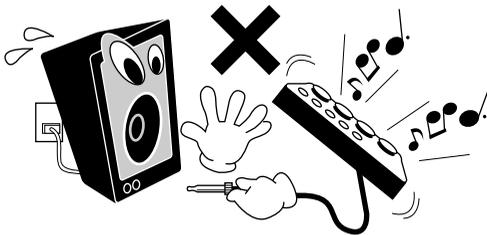


タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

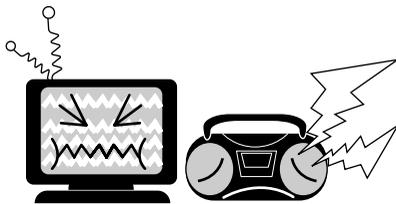


使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。また、電力エネルギーの無駄使いとなります。

- ❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小(0)にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、またほこりや振動の多い場所で使用しない。本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/ゴム製品などを置かない。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

### 音楽を楽しむエチケット



これは日本電子工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないように適度な音量でお楽しみください。

- ⊘ 指定のスタンド/ラック以外では使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。
- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。



### バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、LCD画面に“Battery Low”が表示されます。バックアップバッテリーがなくなると内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをヤマハMIDIデータファイラー-MDF3などの外部機器に保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。

- ⊘ バックアップバッテリーは自分で交換しない。感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。
- ⊘ バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。お客様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

### 作成したデータの保存について

- ❗ 作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータはヤマハMIDIデータファイラー-MDF3などの外部機器に保存されることをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

\*この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

このたびは、ヤマハDTXPRESSをお買い上げいただき、まことにありがとうございます。  
DTXPRESSは、AWM音源とシーケンサー機能を搭載したコンパクトなドラムトリガーマ  
ジュールです。

DTXPRESSの優れた機能を十分にご活用いただくために、この取扱説明書をよくお読みく  
ださいようご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管い  
ただきますようお願いいたします。

## この取扱説明書の使い方

この取扱説明書は、次の4つの章で構成されています。

- ・基礎編 (P. 2 ~ 13)..... DTXPRESSの各部の名称と機能、接続などと、DTXPRESSを安全に正しくお使いいただくための注意事項などが記載されています。必ずお読みください。
- ・入門編 (P. 14 ~ 26)..... 実際にDTXPRESSを使っての演奏やソングを録音/再生、オリジナルのドラムキットの作成などを、手順を追って解説していきます。
- ・リファレンス編 (P. 27 ~ 61).... DTXPRESSの持つ各機能について、その詳細を解説しています。
- ・資料編 (P. 63 ~ )..... 仕様、ボイスリスト、ソングリスト、MIDIデータフォーマットなどの資料集です。

## 表記について

本書では、次のルールでボタンや説明内容を表します。

- ・[ PLAY ] [ START/S ]など フロントパネル上のボタンは、[ ]で囲んで表します。
- ・[ SHIFT ]+[ START/S ]など [ SHIFT ]ボタンを押しながら[ START/S ]ボタンを押すことを意味します。
- ・[ PAGE▲ ] [ PAGE▼ ]など [ PAGE▲ ]ボタンまたは[ PAGE▼ ]ボタンを使うことを意味します。
- ・“ Complete ! ”など ディスプレイに表示される文字は、“ ”で囲んで表します。
- ・ P. 12 など 参照ページを表します。

- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや表示画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

## 同梱品について

DTXPRESSには、以下のものが同梱されています。箱を開けたら、すべての付属品がそろっていることをご確認ください。

- ・DTXPRESS本体
- ・電源アダプター
- ・取扱説明書(本書)
- ・保証書

# DTXPRESSの特長

DTXPRESSは、ハーフラック1Uサイズのコンパクトなボディにドラムトリガー機能、GMシステムレベル1に準拠した32音ポリフォニック音源、2トラックシーケンサーを内蔵したドラマーのためのスーパーユニットです。ライブパフォーマンスに、トレーニング用に、音楽データの作成やレコーディングなど、幅広くお使いいただけます。

## ドラムトリガー機能

- ・ 10個のトリガー入力端子とハイハットコントローラー端子を装備。トリガーパッドだけでなくヤマハドラムトリガーDT10などにも対応しています。ステレオタイプパッドにも対応しています。
- ・ 接続しているすべてのパッドのトリガー入力のタイプや感度などのセットアップデータを、プリセットで7パターン用意しました。ユーザー書き込み可能エリアも4パターン分あります。
- ・ ドラムキットもプリセット48セット、ユーザー書き込み可能を32セット用意しました。

## 音源部

- ・ GMシステムレベル1に準拠した高品位16ビットAWM2(PCM)音源を装備しています。32音ポリフォニック。
- ・ ドラム/パーカッションボイスを合計910種類、キーボード音色も128種類(GMシステムレベル1)内蔵しています。
- ・ ヤマハGM/XG対応音源MUシリーズで定評のあるデジタルリバーブを内蔵。
- ・ ユーザードラムキット用のドラムマップを1セット自由に組み上げることができます。

## シーケンサー機能

- ・ ソングは2トラック。それぞれのトラックにMIDIチャンネル1~16を含むことが可能。
- ・ ソングはプリセット95曲、ユーザーが録音可能なユーザーソングエリアを32曲分用意しました。
- ・ パネルやMIDIからコントロールされるメインのソング1曲に加え、トリガー入力によって独立してコントロールできるパッドソングを3曲同時に再生できます。
- ・ トリガー入力があるたびにソングを1小節づつ再生することもできます。
- ・ 演奏および外部からのシーケンスデータをリアルタイム録音することができます。
- ・ ソングのドラムパート、または任意のドラム音を簡単にミュートすることができます。
- ・ 外部シーケンサーとの同期再生もできます。
- ・ パッドを叩くタイミングの正確さをチェックするグループチェック機能を搭載。トレーニングに役立ちます。

## インターフェース

- ・ MIDI IN/OUT端子とTO HOST端子を装備。外部MIDI機器やコンピューターとの接続でDTXPRESSを幅広く活用することができます。
- ・ TO HOST端子とHOST SELECTスイッチにより、コンピューターに直接接続することができます。
- ・ AUX IN端子を装備、CDやMDなどの音楽に合わせて演奏することができます。
- ・ ヘッドフォン端子を装備。



## GM

「GM」(General MIDI)とは、メーカーや機種が異なる音源でも、ほぼ同じ音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。

# もくじ

## 基礎編

安全上のご注意	2
この取扱説明書の使い方	4
表記について	4
同梱品について	4
DTXPRESSの特長	5
各部の名称と機能	8
フロントパネル	8
リアパネル	9
音を出す準備	10
パッドの接続	10
アコースティックドラムをDTXPRESSに接続するには	11
ミキサーやオーディオ機器との接続	12
MIDI機器の接続	12
コンピューターとの接続	12
CDプレーヤーなどの接続(AUX IN端子)	13
ヘッドフォンの接続(PHONES端子)	13
電源の準備	13

## 入門編

DTXPRESS早わかり(基本機能一覧)	14
DTXPRESSを叩いてみよう!	16
メトロノームに合わせて演奏しよう!	17
ソングと一緒に演奏してみよう!	18
演奏を録音してみよう!	20
自分だけのドラムキットを作ろう!	22
DTXPRESSをもっと活用するために	24
ファクトリーセット	24
接続と入力ソース(パッド)に関する機能	24
リバーブの設定	24
ドラムボイス(の発音)に関する設定	24
音源に関する設定	25
ソングに関する設定	25
その他の機能	25
MIDIを活用する	25
コンピューターとの接続	26

## リファレンス編

DTXPRESSの内部構成	28
ドラムキットプレイモード	30
1. ドラムキット&ソング	30
2. トリガーセットアップ&テンポ	30
3. ソング&ミュート	31
グループチェック機能	31
ソングについて	32
ソングの再生	32
ソングの録音	34
トリガーセットアップエディットモード	35
1. INPUT(インプット)パラメーター	36
1-1. パッドタイプ	36
1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ	36
1-3. ベロシティカーブ	36
1-4. セルフリジェクション、リジェクション	37
1-5. 指定リジェクション	37
1-6. トリガーセットアップコピー	37
2. COMMON(コモン)パラメーター	38
2-1. インクリメント/デクリメント	38
2-2. インプットエクスチェンジ	38
2-3. トリガーセットアップネーム	38
ドラムキットボイスエディットモード	39
1. ボイスパラメーター	40
1-1. ボイス	41
1-2. ボリューム、パン	41
1-3. チューニング	41
1-4. レイヤーバランス	42
1-5. ディケイ、カットオフ周波数	42
1-6. ノートナンバー	42
1-7. チャンネル、ゲートタイム	42
2. インプットコモンパラメーター	43
2-1. クロスフェード	43
2-2. リバーブセンド	43
2-3. オルタナイトグループ、キーアサインモード	43
2-4. ホールドモード	44
2-5. キーオフイネーブル	44
2-6. ファンクション	44
2-7. パッドソング	44
2-8. リムトゥパッド	45
3. リバーブパラメーター	45
3-1. リバーブタイプ、タイム	45
3-2. リバーブマスターリターン	45

4. セットアップ	46
4-1. プログラムチェンジ、バンクセレクト	46
4-2. ボリューム、パン	46
4-3. ドラムキットボイスコピー	46
5. ドラムキットCOMMONパラメーター	47
5-1. ボリューム	47
5-2. ドラムリバーブセンド	47
5-3. ハイハットセンシティビティ	47
5-4. ソングセレクト	47
5-5. ドラムキットネーム	47
<b>ソングジョブモード</b>	48
1. テンポ、リピート再生	48
2. プログラムチェンジ、バンクセレクト	48
3. ボリューム、パン	49
4. ソングコピー	49
5. クオンタイズ	49
6. クリアトラック	50
7. マージトラック	50
8. クリアソング	50
9. ソングネーム	50
<b>ユーティリティモード</b>	51
1. SYSTEM(システム)グループ	52
1-1. ラーン(学習)モード	52
1-2. トリガーバイパス	52
1-3. ボリュームモード	52
1-4. ジャンプトゥリセントページ	52
1-5. ハイハットオフセット	53
1-6. ファクトリーセット	53
2. MID(ミディ)グループ	53
2-1. バルクダンプ	53
2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/ チャンネルイベントの受信	54
2-3. プログラムチェンジ/システム エクスクルーシブメッセージの受信	54
2-4. プログラムチェンジテーブル	55
2-5. MIDIモード	55
2-6. デバイスナンバー、ローカルコントロール	55
2-7. MIDIマージ	55
2-8. ダンプインターバル	56
2-9. センド ハイハット コントロール	56
2-10. ホストスルーポート	56
3. SEQ(シーケンサー)グループ	56
3-1. クリックボイス	56
3-2. クリックチューン	57
3-3. クリックノートナンバー	57
3-4. MIDIコントロール	57
3-5. カウントスイッチ	57
3-6. シンクモード	57
3-7. ユーズテンポ	58
3-8. クリックモード	58

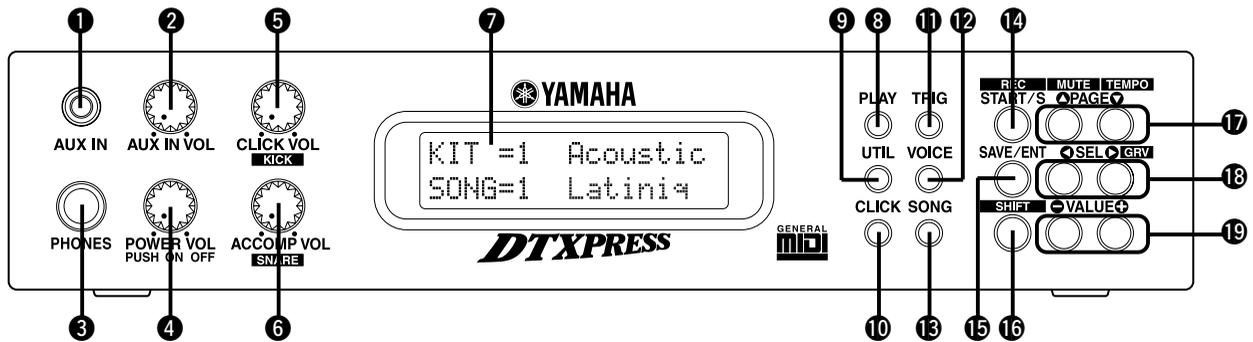
4. TG(音源)グループ	58
4-1. イコライザー(EQ)	58
4-2. チューニング	58
4-3. ボリューム	58
4-4. リバーブバイパス	59
5. MAP(ドラムマップ)グループ	59
5-1. ボイス	59
5-2. ボリューム、パン	60
5-3. チューニング	60
5-4. レイヤーバランス	60
5-5. ディケイ、カットオフ周波数	60
5-6. リバーブセンド	61
5-7. オルタナイトグループ、キーアサインモード	61
5-8. キーオフ イネーブル	61
5-9. マップコピー	61

## 資料編

仕様	64
エラーメッセージ一覧	65
故障かな?と思ったら	66
ドラムボイスリスト	68
GMキーボードボイスリスト	72
プリセットドラムキットリスト	72
プリセットソングリスト	79
トリガーセットアップリスト	79
MIDIデータフォーマット	80
MIDIインプリメンテーションチャート	82
さくいん	83
ブランクチャート	85
保証とアフターサービス	87

# 各部の名称と機能

## フロントパネル



### ① AUX IN端子

外部のオーディオ機器などの出力をこの端子(ステレオミニジャック)に接続します。(13ページ)  
CDやカセットテープの音楽に合わせて演奏するときなどに使用すると便利です。

### ② AUX INボリューム(AUX IN VOL)

AUX IN端子①から入力されたCDやカセットテープなどの音量を調節します。

### ③ ヘッドフォン端子(PHONES)

ヘッドフォンを使用するときに接続する端子です。(13ページ)

### ④ 電源スイッチ/マスターボリューム(POWER/VOL)

電源のオン/オフ切り替えと、DTXPRESS全体の音量(OUTPUT端子およびPHONES端子の出力)を調節します。  
時計方向に回すと音量が大きくなり、反対方向で小さくなります。強く押し込むことによって電源のオン/オフが切り替わります。

### ⑤ クリックボリューム(CLICK VOL)

メトロノームのクリック音の音量を調節します。(17ページ)  
[SHIFT] を押しながら回すとバスドラムの音量を調整できます。

### ⑥ アカンパニメントボリューム(ACCOMP VOL)

ソングの伴奏(アカンパニメント)音の音量を調節します。(18ページ)  
[SHIFT] を押しながら回すとスネアドラムの音量を調整できます。

### ⑦ LCDディスプレイ

DTXPRESSを操作していく上で必要な、情報やデータが表示されます。

### ⑧ プレイボタン(PLAY)

ドラムキットプレイモードに入ります。(30ページ)

### ⑨ ユーティリティボタン(UTIL)

DTXPRESS全体の基本設定を行う、ユーティリティーモードに入ります。(51ページ)

### ⑩ クリックボタン(CLICK)

メトロノーム(クリック音)のスタート/ストップを行います。(17ページ)

### ⑪ トリガーボタン(TRIG)

トリガーセットアップエディットモードに入ります。(35ページ)  
すばやく2回押した場合は、トリガーセットアップエディットモードの「ゲイン、ミニマムベロシティ」(36ページ)の設定画面が表示されます。

### ⑫ ボイスボタン(VOICE)

ドラムキットボイスエディットモードに入ります。(39ページ)  
ドラムキットボイスエディットモードで押した場合は、パッドを叩いたのと同様に設定中のボイスを発音させることができます(オーディション機能)  
すばやく2回押した場合は、ドラムキットボイスエディットモードの「ボリューム・パン」(41ページ)の設定画面が表示されます。  
[SHIFT] を押しながら[VOICE] を押すと、OUTPUT端子⑦およびPHONES端子③の出力を強制的に止めることができます。

### ⑬ ソングボタン(SONG)

ソングジョブモードに入ります。(48ページ)  
すばやく2回押した場合はソングジョブモードの「クリアソング」(50ページ)の設定画面が表示されます。

### ⑭ スタート/ストップボタン(START/S)

ソングの再生や録音をスタート/ストップします。  
[SHIFT] を押しながら[START/S] を押すと、レコーディングスタンバイ状態になります。

### ⑮ セーブ/エンターボタン(SAVE/ENT)

コマンドの実行(エンター)や保存(セーブ)を行います。

### ⑯ シフトボタン(SHIFT)

このボタンを押しながら各ボタンを押すことで、ボタンの別の機能に切り替わえます。

**17 ページボタン (PAGE▲, PAGE▼)**

このボタンを押して設定画面のページを移動します。

[PAGE▲] ボタンで1つ前のページに戻り、[PAGE▼] ボタンで次のページに移動します。

ボタンを押し続けると、ページが連続して移動します。

[SHIFT] を押しながら [PAGE▲] ボタンを押すと、再生中のソングのドラム音だけを聞こえなくすることができます(リズムミュート機能)。

[SHIFT] を押しながら [PAGE▼] ボタンを押すと、ソングのテンポ設定画面(18ページ)が表示されます。

**18 セレクトボタン (SEL◀, SEL▶)**

このボタンを押してカーソルの位置を移動します。

[SHIFT] を押しながら [SEL▶] を押すと、“グループチェック機能”(17ページ)に切り替わります。

**19 バリューボタン (VALUE -, VALUE +)**

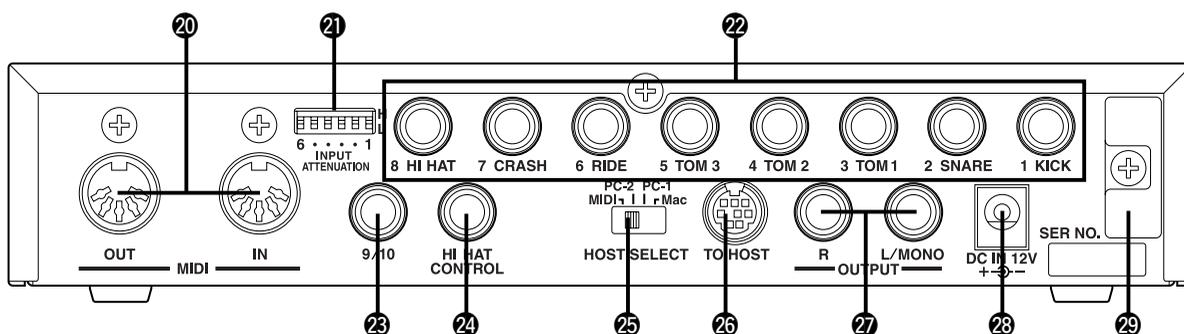
カーソルのある位置のデータを変更します。

ボタンを押し続けると値が連続して変化します。

[VALUE +] を押しながら [VALUE -] を押すと、値が10ずつ連続して増加します。

[VALUE -] を押しながら [VALUE +] を押すと、値が10ずつ連続して減少します。

## リアパネル

**20 MIDI IN/OUT 端子**

外部のMIDI機器とのMIDIデータの送受信を行うための端子です。外部のMIDI機器と組み合わせれば、DTXPRESSをさらに拡張することが可能です。

**21 入力感度設定スイッチ (INPUT ATTENUATION)**

トリガー入力端子(1 KICK ~ 6 RIDE)ごとに入力感度をおおまかに設定します。スイッチL側で感度が低くなり、H側で高くなります。接続するパッドやトリガーセンサーの仕様に合わせて設定します。(10ページ)

**22 トリガー入力端子 (1 KICK ~ 8 HI HAT)**

パッドやトリガーセンサーを接続する端子です。キック、スネアなど、パネルに書かれたパッドを接続します。(10ページ)ステレオ出力のパッドにも対応しています。

**23 トリガー入力端子 (9/10)**

パッドを接続します。ステレオジャックでLが9番、Rが10番に対応しています。ステレオフォンプラグを使用すれば、2つのトリガー入力(パッド)が可能です。モノラルフォンプラグの場合は9番だけの入力になります。

**24 ハイハットコントロール端子 (HI HAT CONTROL)**

ハイハットフットコントローラーを接続する端子です。(10ページ)

\* 接続には、ステレオプラグ付ケーブルが必要です。

**25 ホストセレクトスイッチ**

(HOST SELECT Mac/PC-1/PC-2/MIDI)

TO HOST端子26に接続するコンピューターの種類によりスイッチを切り替えます。MIDI端子を使用する場合は“MIDI”にセットします。(12, 26ページ)

**26 TO HOST 端子**

コンピューターと本体をシリアルケーブルで接続するための端子です。お持ちのコンピューターの種類に合ったケーブルを使用してください。(26ページ)

**27 出力端子 (OUTPUT L/MONO, R)**

外部アンプやミキサーなどへ接続する端子です。モノラルで出力する場合はL/MONO端子を使用し、ステレオで出力する場合はL/R両方の端子に接続します。

**28 電源端子 (DC IN 12V)**

付属の電源アダプターを接続します。電源アダプターが抜け落ちないように、コードをフック29に巻き付けておいてください。

**29 コードフック**

誤ってコードが抜け落ちないためにコードを巻き付けておく場所です。(13ページ)

# 音を出す準備(接続)

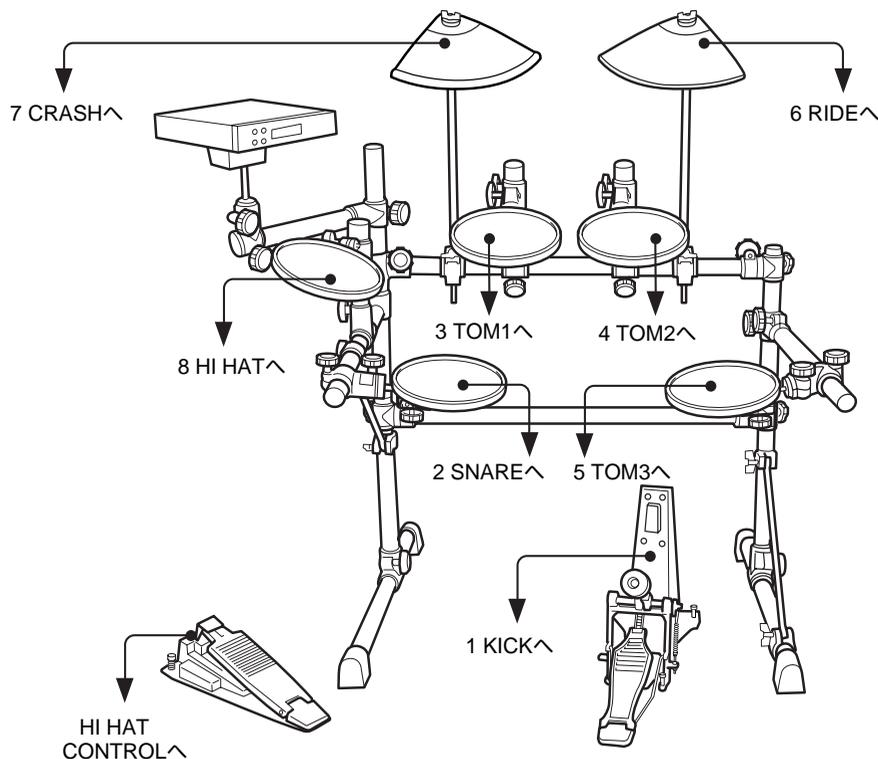


DTXPRESSの各入出力端子との接続は、感電と機器の損傷を防ぐため、必ずDTXPRESSおよび各機器の電源を切った状態で行ってください。

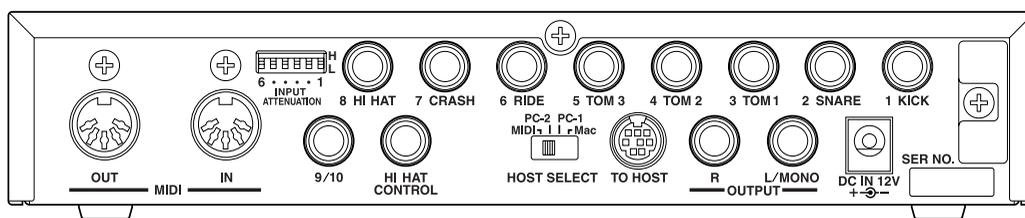
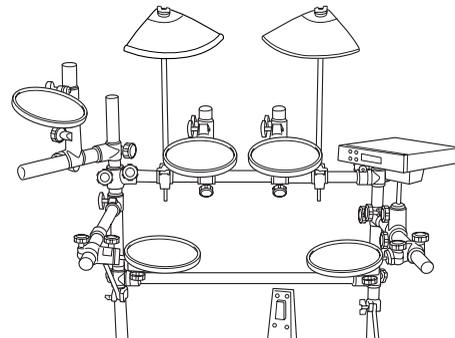
## パッドの接続

下の図を参考に、各パッドからの出力ケーブルをDTXPRESSリアパネルの各トリガー入力端子へ接続します。

各トリガー入力端子には、それぞれ接続するパッドの名称が「1 KICK」などと印刷されていますので、該当するパッドを接続します。



スネアパッドとハイハットパッドのポジションを大きく変えたい場合は、以下のようなセッティングをおすすめします。



- トリガー入力端子は、すべてステレオ入力に対応しています。TP80S、PCY80Sなどのスイッチ付きパッドも接続することができます。
- トリガー入力端子の印刷(1 KICKなど)の通りにパッドを接続している場合は、それぞれDTXPRESS側で最適な内部設定がされていますが、特性の異なるパッドやドラムトリガーを接続した場合は、感度などの設定を行う必要があります。
- 感度の設定はトリガーセットアップエディットモードの「1-1. パッドタイプ(P. 36)」で設定します。[TRIG]をすばやく2回押し、感度を設定したいパッドを叩くことで、この設定画面を呼び出すことができます。
- 入力感度設定スイッチ(INPUT ATTENUATION)は、トリガー入力端子1 KICK~6 RIDEに対応した感度設定スイッチです。スイッチL側で感度が低くなりTP、KP、PCY、BPなどのパッドに

対応します。スイッチH側で感度が高くなりDT10などのドラムトリガーに対応します。

- 1 KICK端子には、TP60、TP80S、PCY80Sなどのパッドを接続することもできます。また、HH60、HH80、HH80Aなどのハイハットコントローラーをキックペダルとして使用することもできます(設定は「1-1. パッドタイプ(P. 36)」で行います)。
- 1 KICK端子に加えて9/10端子にキックペダルを接続して、2バスドラムのドラムセットを組むこともできます。
- 9/10端子は、ステレオジャックのL(9番)とR(10番)を使って2つのトリガー入力に対応しています。ヤマハパーパッド(BP-80)を接続する場合は、この端子に接続することをおすすめします。変換ケーブル(ステレオプラグ モノラルプラグ×2)を使用すれば、2つのトリガー信号を入力することが可能です。

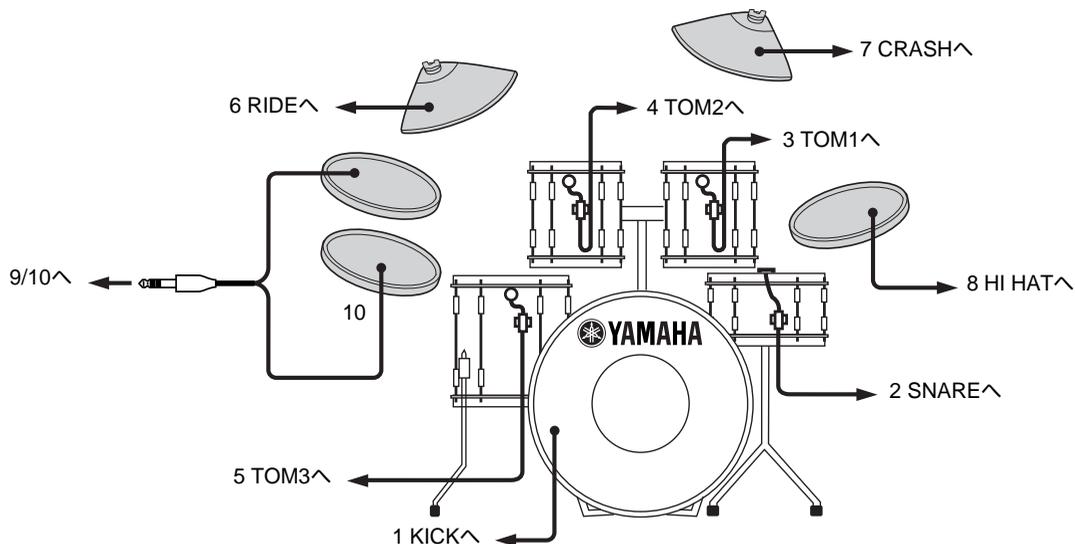
## アコースティックドラムをDTXPRESSに接続するには

別売のヤマハドラムトリガーDT10を装着することで、アコースティックドラムをDTXPRESSに接続して使うことができます。

### アコースティックドラムとドラムパッドとのセットアップ例

下の図を参考に、各パッド、ドラムトリガーからの出力ケーブルをDTXPRESSリアパネルの各トリガー入力端子へ接続します。

\* ドラムトリガーを使用する場合は、トリガーセットアップエディットモード「1-1. パッドタイプ」(P. 36)を設定してください。



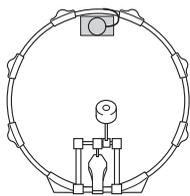
### ドラムトリガーの取り付け方

以下の手順で、アコースティックドラムにドラムトリガーのセンサー部を装着します。

#### ・バスドラムへの取り付け

バスドラムの打面側ヘッドの、リムに最も近いところにドラムトリガーのセンサー部を取り付けます。

\* センサー部がリムに接触しないように注意してください。



#### ・スネアドラムへの取り付け

スネアドラムの打面側ヘッドの、プレイヤーとは反対側のリムに最も近いところにドラムトリガーのセンサー部を取り付けます。

\* センサー部がリムに接触しないように注意してください。

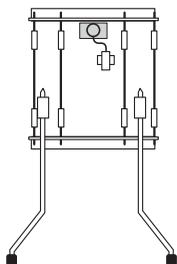


#### ・タムタムへの取り付け

タムタムのシェルの、打面側のリムに最も近いところにドラムトリガーのセンサー部を取り付けます。

\* センサー部がリムに接触しないように注意してください。

\* 他の楽器(ドラムやパーカッション類)の影響を受けない離れた場所に取り付けてください。



### ドラムトリガーの取り外し方

ドラムのヘッドを交換するときは、ヘッドをゆるめる前にナイフなどを使っていないにドラムトリガーのセンサー部を取り外してください。

\* センサー部を取り外すときに、コードを引っ張らないように注意してください。

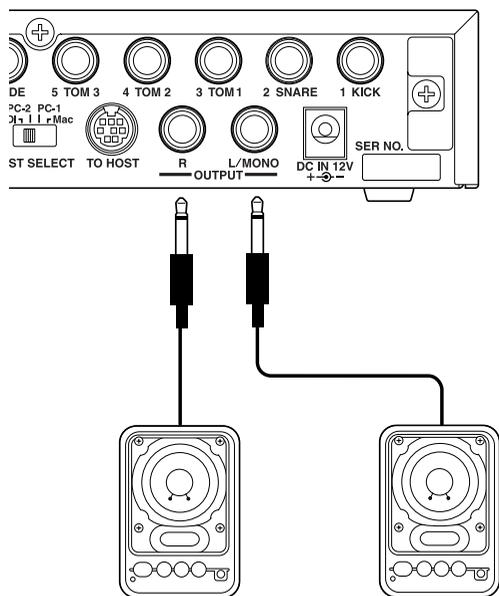
### ドラムトリガー取扱上の注意

- ・ドラムヘッドやシェルのセンサー取付部の汚れや油分を、アルコールなどを使ってきれいに落としてから、センサーを貼り付けてください。
- ・ドラムに取り付ける場合は、振動による断線を防ぐため、テープでセンサー部およびコードを覆ってください。
- ・響きが長く、不規則な振動がヘッドに残る場合、ダブルトリガーを起こす可能性があります。このような場合はヘッドの余分な振動を抑えるためにミュートが必要です。ミュートにはヤマハリングミュートをおすすめします。
- ・取り外したセンサー部を再度貼り付ける場合は、残っているテープを完全に取り去り、新しいテープを使用してください。古いテープが残っていると感度不良、ダブルトリガーなどのトラブルの原因になります。

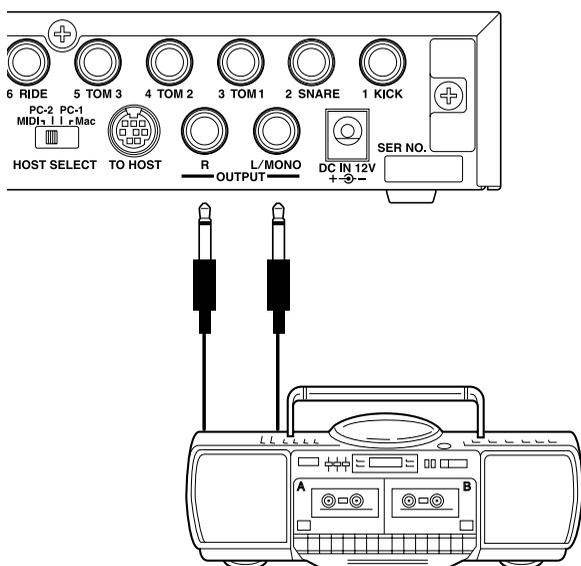
### ミキサーやオーディオ機器との接続

OUTPUT L/MONO, R端子にミキサーやオーディオ機器を接続して、外部スピーカーを鳴らしたり、自分の演奏を録音したりすることができます。

#### ・アンプ内蔵スピーカーを鳴らす場合



#### ・DTXPRESSの演奏をカセットテープに録音する場合



- \* OUTPUT端子は標準モノラルフォンジャックです。接続する機器の端子形状に適合したプラグを持つケーブルを使って接続してください。
- \* モノラル入力の機器と接続する場合は、DTXPRESSのOUTPUT L/MONO側端子と接続してください。

### MIDI機器の接続

MIDI IN/OUT端子を使って外部MIDI機器とMIDI情報のやりとりを行うことができます。

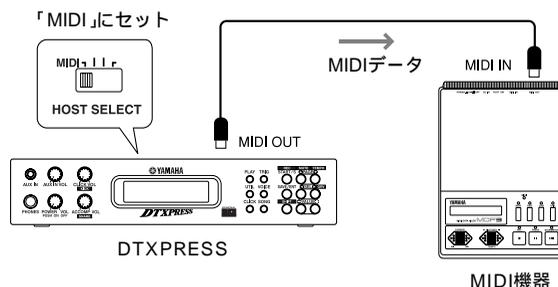
DTXPRESSのデータをヤマハMIDIデータファイラーMDF3などのMIDI機器に保存(バルクダンプ)することができます。また、外部のシーケンサーを、DTXPRESSの音源を使って鳴らすこともできます。ほかにも、MIDI機能を利用すればDTXPRESSを使っていることができます。

MIDI機能の活用方法については、「MIDIを活用する(P. 25)をご覧ください。

#### ・MIDIデータの送信

DTXPRESSのMIDI OUT端子と、外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

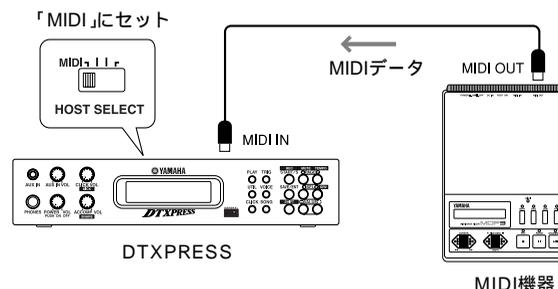
HOST SELECTスイッチは「MIDI」にセットします。



#### ・MIDIデータの受信

DTXPRESSのMIDI IN端子と、外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。

HOST SELECTスイッチは「MIDI」にセットします。



MIDIケーブルはMIDI規格のものをお使いください。また、MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルの使用は、誤動作などトラブルの原因となります。

### コンピューターとの接続

DTXPRESSにはMIDIインターフェイス機能が内蔵されているので、コンピューターのシリアルポートとDTXPRESSのTO HOST端子とを直接接続することができます。

コンピューター側のシーケンスソフトをDTXPRESSのキーボードボイスで鳴らしたり、DTXPRESSで作成したソングのシーケンスデータをコンピューター側で編集したりできます。

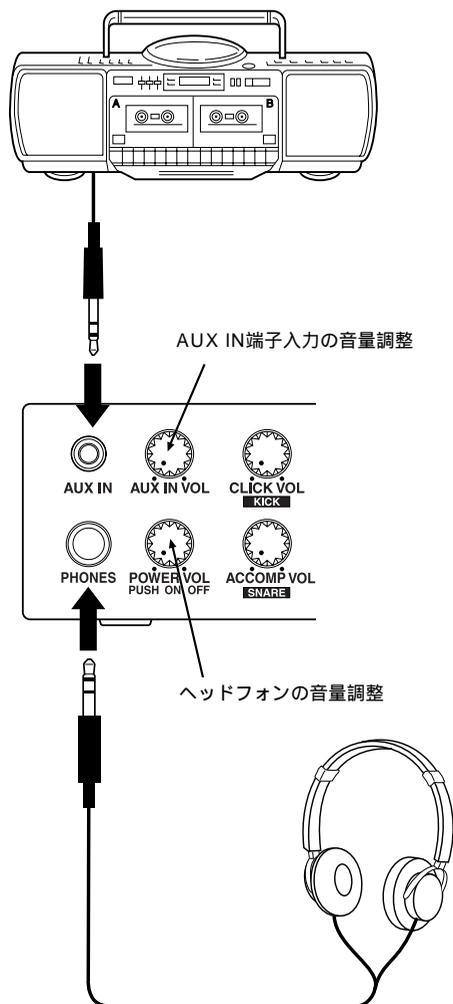
コンピューターと接続しての活用方法については、「コンピューターとの接続(P. 26)をご覧ください。

### CDプレーヤーなどの接続(AUX IN端子)

フロントパネルのAUX IN端子(ステレオミニ)に接続したCDプレーヤーやカセットデッキからの出力を、DTXPRESSのサウンドとミックスして出力させることができます。

好きな曲と一緒に演奏したり、仲間とバンド演奏を楽しみたいときなどに便利です。

入力した外部信号の音量は、AUX IN VOLつまみで調節します。



### ヘッドフォンの接続(PHONES端子)

ヘッドフォンでDTXPRESSのサウンドを聴きたい場合は、フロントパネルのPHONES端子(ステレオ標準)に接続します。

ヘッドフォンの音量はPOWER/VOLつまみで調節します。

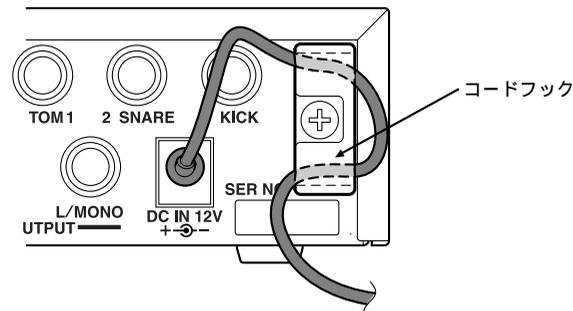
ヘッドフォンをご使用になる場合は、耳をあまり刺激しないよう適度な音量に調節してお楽しみください。

### 電源の接続

DTXPRESSは、専用電源アダプターで動作します。

本体の電源スイッチがオフになっていることを確認し、付属の電源アダプターをリアパネルのDC IN端子に接続します。

電源アダプターのコードが抜け落ちないようにコードフックに巻き付けて固定します。



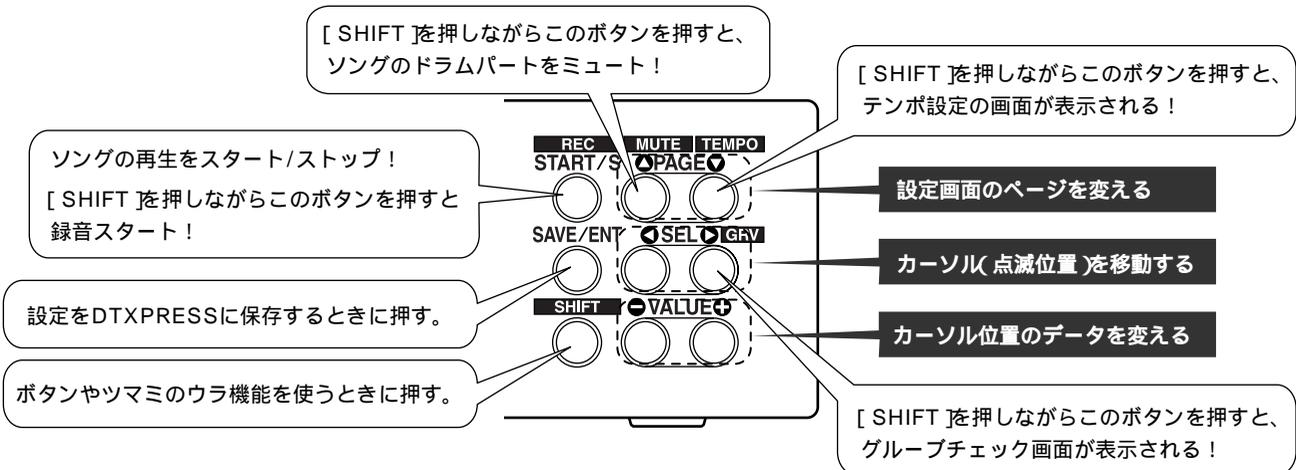
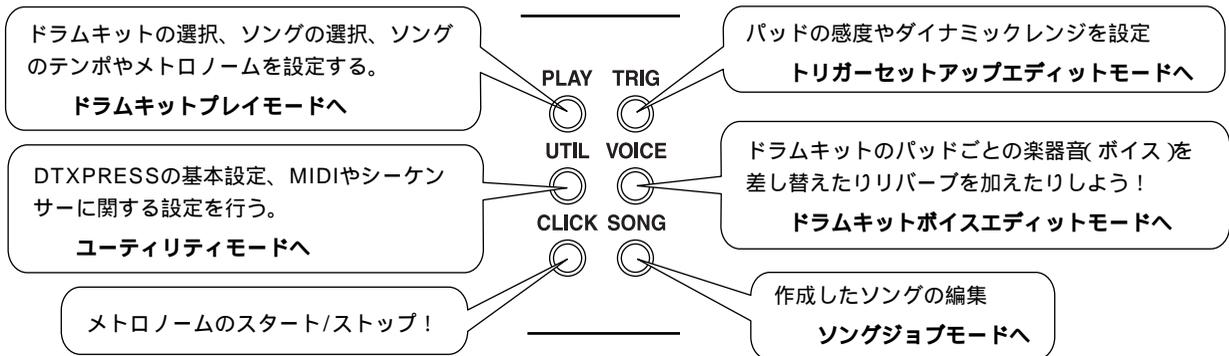
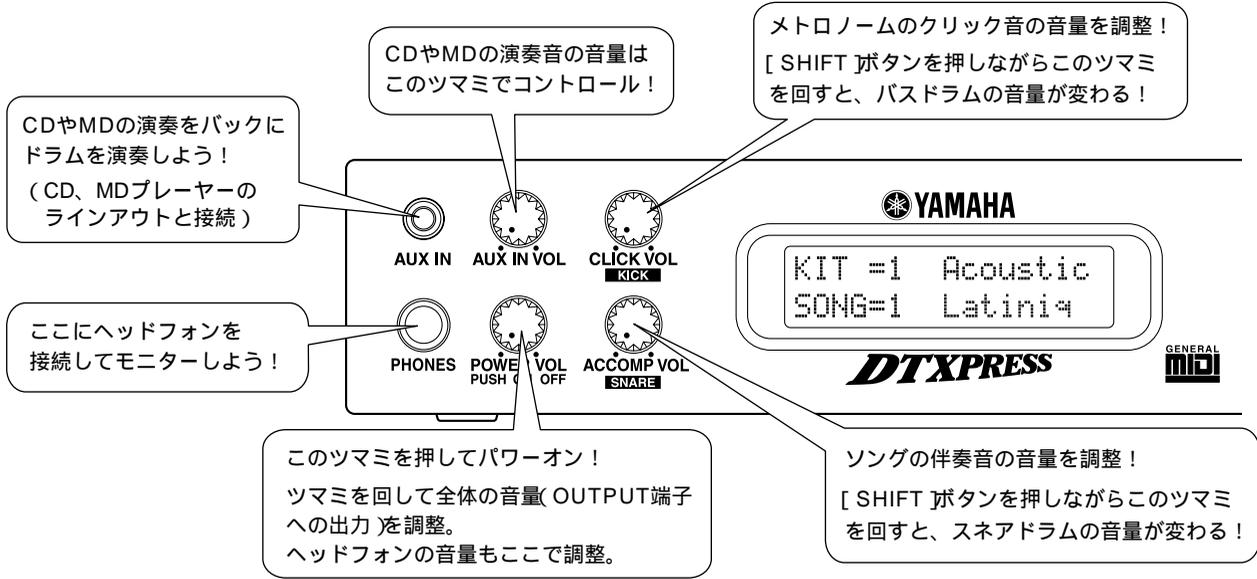
電源アダプターは必ず付属の物をお使いください。他の電源アダプターをご使用になりますと、誤作動や故障の原因となります。

また、長時間ご使用にならない場合は、電源アダプターをコンセントから外してください。

### 電源を入れる前に

- 電源を入れる前に、フロントパネルのPOWER/VOLを左いっぱい(音量最小)に絞っておきます。電源ON時にスピーカーやヘッドフォン、DTXPRESSに過大な信号が流れないようにするためです。
- DTXPRESSに接続している外部機器の電源は、まだ切った状態にしておきます。DTXPRESSの電源を入れた後で順次入れていきます。

# DTXPRESS早わかり(基本機能一覧)



**ソングを選んで聴くには**

1. [PLAY] を押してこの画面 を出し、

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

ソング番号      ソング名

2. [SEL◀][SEL▶] でソング番号を点滅させ、
3. [VALUE - ][VALUE + ] でソングを選ぶ。
4. [START/S] を押して再生スタート!

**ソングのテンポを変えるには**

1. [SHIFT] を押しながら [PAGE▼] を押してこの画面 を出し、

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

テンポ

2. [SEL◀][SEL▶] でテンポを点滅させ、
3. [VALUE - ][VALUE + ] でテンポを設定。

**メトロノームを設定するには**

1. [SHIFT] を押しながら [PAGE▼] を押してこの画面 を出し、

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

テンポ      拍子      音符

2. [SEL◀][SEL▶] で設定したい項目を点滅させ、
3. [VALUE - ][VALUE + ] で値を設定。

**パッドの感度を変えるには**

1. [TRIG] をすばやく2回押してこの画面 を出し、

```
TRIG IN= 1 ( 0%)
Gain=64 MVel= 32
```

入力ゲイン(感度)

2. 感度を変えたいパッドを叩く(そのパッドが選択される)。
3. [SEL◀][SEL▶] と [VALUE - ][VALUE + ] で調整。

**出力の音質を変えるには**

1. [UTIL] をすばやく2回押してこの画面 を出し、

```
UT TG MASTER
EQ Lo=+ 6 Hi=+ 0
```

低音      高音

2. [SEL◀][SEL▶] で Lo (低音) または Hi (高音) を選び、
3. [SEL◀][SEL▶] と [VALUE - ][VALUE + ] で調整。

**ドラムキットを選ぶには**

1. [PLAY] を押してこの画面 を出し、

```
ドラムキット番号      ドラムキット名
KIT =1 Acoustic
SONG=1 Latinia
```

2. [SEL◀][SEL▶] でドラムキット番号を点滅させ、
3. [VALUE - ][VALUE + ] でドラムキットを選ぶ。

**パッドごとのボイスの音量を変えるには**

1. [VOICE] をすばやく2回押してこの画面 を出し、

```
KIT IN=pad 1 V=-
Vol= 116 Pan= C
```

音量

2. 音量を変えたいパッドを叩く(そのパッドが選択される)。
3. [SEL◀][SEL▶] と [VALUE - ][VALUE + ] で調整。

**パッドに割り当てたボイスを変えるには**

1. [VOICE] を押してこの画面 を出し、

```
KIT IN=pad 1 V=1
=K/017 BDaftty1
```

ボイスの種類      ボイス番号

2. ボイスを変えたいパッドを叩く(そのパッドが選択される)。
3. [SEL◀][SEL▶] と [VALUE - ][VALUE + ] でボイスの種類とボイス番号を選択。

**ドラム音のリバースを変えるには**

1. リバースを変えたいドラムキットを選んでから、[VOICE] を押し、[PAGE▲][PAGE▼] を押してこの画面 を出す。

```
KIT IN=pad 1
Reverb send= 15
```

リバースセンド量

2. [SEL◀][SEL▶] と [VALUE - ][VALUE + ] でリバース量を調整。

**変更した設定を保存するには**

1. [VOICE] または [TRIG] を押し、それぞれのモード画面中で設定を変更する。
2. [SAVE/ENT] を押し、
3. [VALUE - ][VALUE + ] で保存先を設定。

```
Store Drumkit
To= 49 Init kit
```

保存先

4. [SAVE/ENT] を押し、確認後もう一度 [SAVE/ENT] を押す。

# DTXPRESSを叩いてみよう！

接続を終わりDTXPRESSを目の前にしてウズウズしているあなた！  
それでは、パッドを叩いてDTXPRESSのサウンドを聴いてみましょう。

## 1. 電源を入れる

パッドや周辺機器などの各機器が正しく接続されていることを確認した後、フロントパネルのPOWER/VOLつまみを押し込んで電源を入れます。

以下のようなドラムキットとソングを選ぶ画面が表示されたら準備O.Kです。

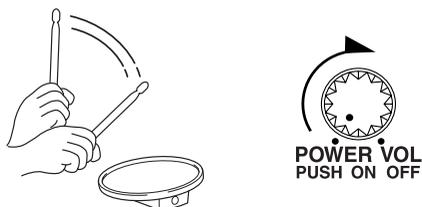
\* ドラムキットやソングは、前回最後に選択していたものが選ばれています。



❗ スピーカー保護のため、DTXPRESSの電源を先に入れ、その後ミキサーやアンプの順でオーディオ機器の電源をオンにしてください。

## 2. DTXPRESSを叩いてみよう

パッドを叩きながらPOWER/VOLつまみを少しずつ右に回していき、全体の音量を好みの大きさに調節しましょう。右に回すと音が大きくなり、左に回すと小さくなります。



## 3. ドラムキットを変えてみよう

パッドを叩いた時に鳴る音色を、キットごとに変えてみましょう。ドラムキット番号1～48には、ヤマハが厳選したプリセットドラムキットが48種類用意されています。

「プリセットドラムキットリスト」(P. 72)

[SEL◀][SEL▶]を押してドラムキット番号を点滅させ、[VALUE-][VALUE+]を押してドラムキットを選びます。

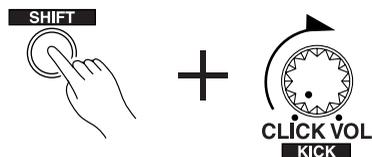


いろいろなドラムキットを試してみて、気に入ったドラムキットを選んでください。

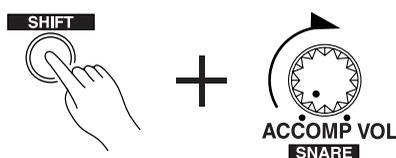
\* ドラムキットの中には、パッドを叩くと自動的に曲が始まる「パッドソング」ものや、ドラムループ音色が設定されているものがあります。

## 4. パッドごとの楽器音の音量を変えてみよう

・ [SHIFT] を押しながらCLICK VOLつまみを回すと、バスドラムの音量を調整することができます。



・ [SHIFT] を押しながらACCOMP VOLつまみを回すと、スネアドラムの音量を調整することができます。



\* 上記バスドラムおよびスネアドラムの音量設定は、DTXPRESSの電源を切ると元に戻ります。

・ [VOICE] をすばやく2回押すと、各パッド(入力ソース)ごとの音量設定画面が表示されます。



音量を設定したいパッドを叩き、[VALUE-][VALUE+]を押して音量を調整します。

\* 同じ画面上でパッドごとのパン(楽器のステレオでの定位)を調整することもできます。(P. 41)

📌 ユーティリティモードの「1-3. ボリュームモード」(P. 52)の設定により、シンバルやドラムのその他の楽器の音量を上記つまみで調整することもできます。

## 5. モニター音の音質を変えてみよう

[UTIL] をすばやく2回押すと、OUTPUT端子およびPHONES端子に出力されるオーディオ信号の音質設定画面が表示されます。



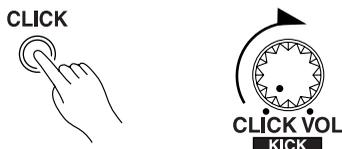
[SEL◀][SEL▶]を押して高域か低域を点滅させ、[VALUE-][VALUE+]を押してその音質を設定します。

# メトロノームに合わせて演奏しよう！

メトロノームを鳴らしながら、DTXPRESSを演奏してみましょう。  
ショットのズレをチェックするグループチェック機能も使ってみましょう。

## 1. メトロノームを鳴らしてみよう

[ CLICK ] を押すとメトロノームがスタートします。  
メトロノームの頭のクリックのタイミングで [ CLICK ] のランプ  
が点灯します。  
もう一度 [ CLICK ] を押すと停止します。  
クリック音の音量は、CLICK VOLつまみで行います。



### 1-1. メトロノームのテンポの設定

[ SHIFT ] を押しながら [ PAGE▼ ] を押すと、テンポ設定画面が  
表示されます。  
[ SEL◀ ] [ SEL▶ ] を押してテンポ値を点滅させ、[ VALUE  
- ] [ VALUE + ] を押して好みのテンポに設定します。  
テンポは ♩ = 30 ~ 300 の範囲で変更できます。



### 1-2. メトロノームの拍子の設定

上記テンポ設定画面で [ SEL▶ ] を押して拍子を点滅させ、  
[ VALUE - ] [ VALUE + ] を押して好みの拍子に変更します。  
拍子は 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16 の範囲で変  
更できます。

### 1-3. メトロノームの音符の設定

上記テンポ設定画面で [ SEL▶ ] を押して音符を点滅させ、  
[ VALUE - ] [ VALUE + ] を押してクリックのテンポ(細かさ)  
を変更します。

### 1-4. クリック音のその他の設定

メトロノームでは3種類のクリック音が鳴ります。  
小節の頭で鳴る“hi”、四分音符ごとに鳴る“mid”、さらに細かい  
音符で鳴る“lo”。  
これらそれぞれについて、好きなボイス(ドラム楽器音) 好き  
な音程で鳴らすことができます。  
ボイスの差し替えは、次の「ソングと一緒に鳴らしてみよう」で  
詳しい手順を説明しています。  
詳しくはユーティリティモード「3. SEQ(シーケンサー)グルー  
プ」(P. 56)をご覧ください。

## 2. グループチェック機能を使ってみよう

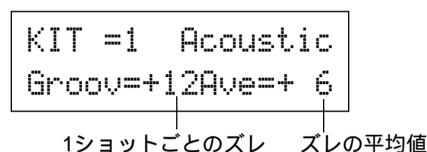
DTXPRESSには、パッドを叩くタイミングをチェックし、ズ  
レを表示するグループチェック機能があります。  
設定したメトロノームのクリックを基準に、そこからのズレを  
表示します。

### 2-1. メトロノームの設定

あらかじめ、自分が練習したい速さや拍子、クリックの細かさ  
などを設定しておきます。

### 2-2. グループチェック画面の表示

[ SHIFT ] を押しながら [ SEL▶ ] を押して、グループチェックの  
画面(下図)を表示させます。



### 2-3. メトロノームに合わせてパッドを叩いてみよう

[ CLICK ] を押してメトロノームをスタートし、スネアドラム  
パッドを叩いてみてください。

- 画面左側の Groov= に表示される数字は、パッドを打つタ  
イミングのずれを1ショットずつ表示します。  
クリック音(ジャストタイミング)より遅れている場合は+  
(プラス)の値が、速い場合は-(マイナス)の値が表示されま  
す。
- 画面右側の Ave= に表示される数字は、パッドを叩くごと  
に Groov= に表示される数字の平均を計算して表示してい  
きます。ドラムセット全体を使って演奏しているときのグ  
ループ感のチェックや、1曲通しての演奏精度のチェックが  
できます。

スネアドラムに限らず、どのパッドでもグループチェック機能  
は有効です。また、メトロノームのパターンも16分音符にし  
たり3連符にしたりできるので、いろいろに設定して練習して  
みてください。

\* データをリセットする場合は、[ SHIFT ] を押しながら  
[ SEL▶ ] を2回押します。

# ソングと一緒に演奏してみよう！

DTXPRESSには、ドラム練習に最適なソングがプリセットで95曲も用意されています。  
ソングに合わせて演奏してみましょう。

## 1. ソングを選ぼう

DTXPRESSにセットされているソングを選んで聴いてみましょう。ソング番号1~95には、ヤマハが作成したプリセットソングが95種類用意されています。

「プリセットソングリスト」( P. 79 )

[ PLAY ] を押して、ドラムキットとソングを選ぶ画面を表示させます。



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

[ SEL◀ ]/[ SEL▶ ] を押してソング番号を点滅させ、[ VALUE - ]/[ VALUE + ] を押してソングを選びます。



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

ソング番号      ソング名

\* ソングを切り替えると、ドラムキットもそのソング用のものに切り替わります。

## 2. ソングを聴いてみよう

[ START/S ] を押すと、ソングが先頭からスタートします。各小節の頭で [ SONG ] のランプが点灯します。



曲の最後まで再生すると、ソングは停止します。また、[ START/S ] を押すとソングの途中で停止します。

\* リピートするソングもあります。

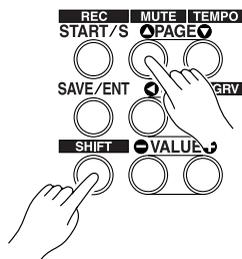
**ヒント** ソングの再生の前に、2小節のカウントを入れることができます。(「ユーティリティモード」3-5. カウントスイッチ」P. 57)

## 3. ドラムパートをミュートしよう

それでは、ソングと一緒に演奏してみましょう。

[ SHIFT ] を押しながら [ PAGE▲ ] を押してから、[ START/S ] を押してソングを再生してみてください。ソングの中のドラムパートがミュート(発音させない)されます(リズムミュート機能)。

ドラムパートはあなたが演奏しましょう。



リズムミュート設定中は、ソング名の最後に「M」マークが表示されます。

```
KIT =1 Acoustic
SONG=1 LatiniaM
```

リズムミュートのマーク

リズムミュートを解除するには、もう一度、[ SHIFT ] を押しながら [ PAGE▲ ] を押します。

**ヒント** ミュート作業はソング演奏中でも可能です。

ミュートを解除するには、もう一度、[ SHIFT ] を押しながら [ PAGE▲ ] を押します。

## 4. ソングの音量を調節しよう

ソングの音量は ACCOMP VOL つまみで調節します。

POWER/VOL つまみ(ソングもパッド演奏も含めた全体の音量)と合わせて、自分の演奏音とソングの音量とのバランスを調整してください。



## 5. ソングのテンポを変えてみよう

[ SHIFT ] を押しながら [ PAGE▼ ] を押すと、テンポ設定画面が表示されます。

メトロノームの場合と同様に [ SEL◀ ]/[ SEL▶ ] を押してテンポ値を点滅させ、[ VALUE - ]/[ VALUE + ] を押して好みのテンポ(♩ = 30 ~ 300)に設定します。



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

テンポ値

[ PAGE▲ ] を押すと、元の画面(ドラムキット&ソング選択画面)に戻ります。

## 6. クリックを鳴らしながら演奏してみよう

ドラムのパートをミュートすると、テンポが取りづらくなります。そのような場合はソングと同時にメトロノームを動作させ、クリック音を流すと演奏しやすくなります。

[ CLICK ] を押すとメトロノームがソングのテンポに従ってスタートします。もう一度 [ CLICK ] を押すと停止します。クリック音の音量は、CLICK VOL つまみで行います。



**ヒント** ソングの再生/停止と同時にメトロノーム(クリック音)の発音/停止させることができます。(「3-8. クリックモード」P. 58)

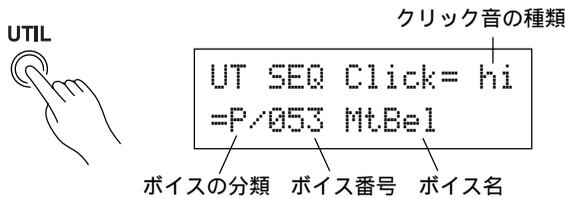
## 7. クリック音の音色を変えるには

クリック音がソングにまぎれて聞こえにくい場合などは、クリックの音を変えてみましょう。

- ここでは、4/4拍子のクリック音「キン・コ・コ・コ」と鳴っている場合を例にします。

1拍目の「キン」を変えてみましょう。

[UTIL] をゆっくり3回押して、以下の画面を表示させます。



7-1. まず、[SEL◀][SEL▶] を押してクリック音の種類を点滅させ、[VALUE - ][VALUE +] を押して「hi」(1拍目のクリック音) を指定します。

7-2. 次に、[SEL◀][SEL▶] を押してボイスの分類を点滅させ、[VALUE - ][VALUE +] を押してクリック音に使用するドラムボイスの分類を指定します。

ドラムボイスの分類は、以下のようにアルファベット表示されています。

- K: アコースティックなキック
- k: エレクトリックなキック
- S: アコースティックなスネア
- s: エレクトリックなスネア
- T: アコースティックなタム
- t: エレクトリックなタム
- C: シンバル
- H: ハイハット
- P: パーカッション
- E: 効果音その1
- e: 効果音その2
- L: ドラムのループ
- m: その他の音色

ここでは「m」その他の音色を選択してみましょう。

7-3. 分類を選んだら、[SEL▶] を押してボイス番号を点滅させ、[VALUE - ][VALUE +] を押してクリック音に使用するドラムボイスを指定します。

ここでは「010 Marimba」を選択してみましょう。

[CLICK] を押してメトロノームをスタートすると、「キン」の音がマリンバの音になっているはずですが。

他のクリック音("mid", "lo")も、同様の手順で、自分の好みの音色に変えることができます。

[PLAY] を押すと、元の画面(ドラムキット&ソング選択画面)に戻ります。

## 8. ドラムキットを変更してみよう

気に入ったソングをもっと違うドラムキットで鳴らしたい場合は、ドラムキット&ソング選択画面でドラムキット番号だけを変更します。



## 9. ソングを切り替えてもドラムボイスをそのままにするには

通常は、ソングを切り替えるとそのソングに設定されているドラムキットに自動的に切り替わりますが、リズムミュート([SHIFT]+[PAGE▲])をしておく、ソングを切り替えてもドラムキットは切り替わりません。

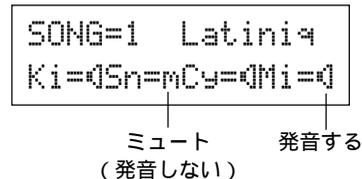
- \* ユーティリティモードの「2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/チャンネルイベントの受信」(P. 54)でMIDIチャンネル10のプログラムチェンジメッセージを受信しない設定にすることで、ソングだけを切り替えることができます。

## 10. ドラムの楽器ごとにミュートしよう

「バスドラム」「スネアドラム」「シンバル」「その他のドラム楽器」ごとにミュートすることができます。

パート別に練習したい時に便利な機能です。

ドラムキット&ソング選択画面で [PAGE▼] を2回押して、以下の画面(ソング&ミュート画面)を表示させます。



[SEL◀][SEL▶] を押してミュートしたいドラム楽器 Ki: バスドラム、Sn: スネアドラム、Cy: シンバル、Mi: その他) を選び、[VALUE +] を押してスピーカー表示(0)をミュート表示(0)に変更します。

ミュートを解除(ドラム音を鳴らす)場合は、[VALUE -] を押してスピーカー表示(0)に変更します。

# 演奏を録音してみよう！

こんどは、演奏をDTXPRESSのシーケンサーに録音してみましょう。

録音したデータは、プリセットソングと同様にドラムキットを差し替えたりテンポを変えたりして再生できます。

## 録音のしくみ

- 録音は、録音用に用意されたユーザーソング(No. 96 ~ 127)に対して行います。プリセットソング(No. 1 ~ 95)には録音できません。
- ユーザーソングには録音用トラックが2つあり、どちらかを選んで1トラックずつ録音していきます。
- ソングには、パッドをどのようにどのタイミングで叩いたかといった演奏情報が録音(記録)されます。これをシーケンスデータといいます。MIDI IN/TO HOST端子からのMIDIデータも同時に録音できます。
- シーケンスデータは、再生する際に自由に音色やドラムキットを選んだりテンポを変えたりすることができます。  
P. 48「2. プログラムチェンジ、バンクセレクト」
- あらかじめ録音したい小節数を設定しておき、演奏をリアルタイムで録音していきます。指定した小節数を録音したら自動的に停止する方法(リブレース)と、ソングの頭に戻りデータを加えて録音していく方法(オーバーライト)があります。

それでは、録音を始めましょう。

## 1. 録音先のソングを選びます

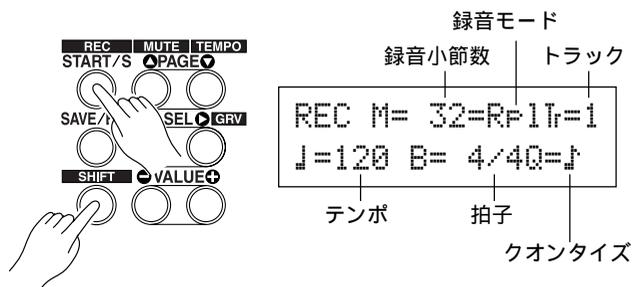
[PLAY] を押してドラムキット&ソング選択画面を表示させ、録音先のユーザーソング番号(No. 96 ~ 127)を選びます。

- \* すでに2トラック共にデータのあるユーザーソングには録音できません。
- \* ソングを選ばずに録音すると、データの入っていない若い番号のユーザーソングに録音されます。プリセットソングを選んで録音しても同様に処理されます。

## 2. 録音条件を設定します

[SHIFT] を押しながら[START/S] を押して、以下の録音条件設定画面を表示させます。

[SEL◀][SEL▶] で設定項目を選び、[VALUE-][VALUE+] を押して以下の各録音条件を設定します。



### 2-1. 録音小節数の設定

これから録音しようとする小節数をあらかじめ設定しておきます。

- \* すでにもう一方のトラックにデータがある場合は、そのデータの小節数に固定となります。

### 2-2. 録音モードの設定

以下のいずれかの録音方法を選びます。

オーバーライト(OVR): リピート録音状態となり、小節の終わりに達すると自動的に曲の始めから繰り返し、入力したデータは前回のデータに加えて(積み重ねて)記録されます。

リブレース(RPL): 指定した小節数に達するか、[START/S] を押すと録音を終了します(リピートしない)。

### 2-3. 録音対象トラックの設定

1、2どちらのトラックに録音するかを選びます。

### 2-4. メトロノームのテンポと拍子の設定

録音時のメトロノームのテンポと拍子を設定します。

### 2-5. クオンタイズの設定

クオンタイズとは、タイミングがずれて演奏されたパッド情報を、ジャストなタイミングに矯正する機能です。矯正する精度を音符で指定します。DTXPRESSではクオンタイズをかけながら録音することができます。

- \* "no" にするとクオンタイズはかかりません。

- \* 録音後にクオンタイズをかけることもできます。( P. 49 )

### クオンタイズの動作例

- ・ タイミングがずれて入力されたデータ



- ・ クオンタイズによりタイミングが矯正されたデータ

## 3. 録音を開始しましょう

[START/S] を押すと、2小節のカウントの後に録音が始まります。メトロノームのクリック音を聞きながら演奏しましょう。

- \* 選択したトラックにすでにデータが存在していた場合、[START/S] を押して録音をスタートしようとするとき「Data not Empty」とエラー表示が出て、録音は行われません。

**録音モードをリブレース("Rpl")にしている場合**

録音中は、以下のような表示となります(表示のみで変更はできません)。



設定した小節数を録音し終わると自動的に録音終了し、ドラムキット&ソング画面に戻ります。

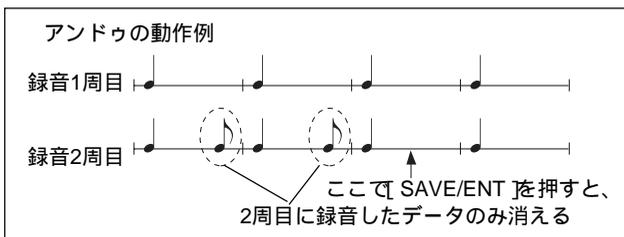
\* [START/S] を押すと録音を途中で終了することができます。

**録音モードをオーバーライト("Ovr")にしている場合**

録音中は、以下のような表示となります(表示のみで変更はできません)。



[START/S] を押すまでリピート録音されます。  
設定した小節数の終わりまで行くと曲の先頭に戻り録音し続けます。演奏データは、1周目に録音されたデータに加えて(積み重ねて)録音されます。  
録音モードをオーバーライトにしている場合は、録音中に [SAVE/ENT] を押すと、曲の先頭から録音をやり直す(アンドゥ)ことができます。録音中の周回の曲の先頭から [SAVE/ENT] を押すまでの間のデータは元に戻ります。



[START/S] を押すと録音終了し、ドラムキット&ソング画面に戻ります。

**!** 録音中に電源を切ると、ユーザーソングすべてのデータが失われることがあります。ご注意ください。

**4. ソングを聴いてみよう**

[START/S] を押すと、今録音した演奏が最初から再生されます。ドラムキットを変更して再生することもできます。

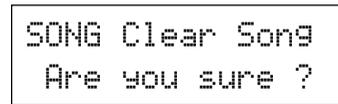
P. 48「2. プログラムチェンジ、バンクセレクト」

**5. 録音をやり直すには**

録音をやり直したい場合は、以下の手順でトラックに録音されているデータを消去してから録音を行ってください。

**・ソングデータ(1, 2トラックとも)を消去する場合**

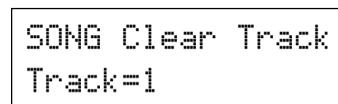
[SONG] をすばやく2回押して、以下のクリアソング画面を表示させます。



[SAVE/ENT] を押すと、現在選ばれているソングのデータがすべて消去されます。

**・一方のトラックデータだけを消去する場合**

[SONG] をすばやく2回押して、上記クリアソング画面を表示させた後 [PAGE▲] を2回押して、以下のクリアトラック画面を表示させます。



[VALUE-] [VALUE+] で消去したいトラックの番号を選び、[SAVE/ENT] を押すと、「Are you sure ?」と表示されます。[SAVE/ENT] を押すと、現在選ばれているソングの指定したトラックのデータがすべて消去されます。

**6. もう一方のトラックにも録音できます**

もう一方のトラックにも、同様にして演奏を録音することができます。ただし、小節数は変更できません。

**7. ソングに名前を付けよう**

ディスプレイにはソングネームが「no name」と表示されています。この名前を変更して、オリジナルのソング名を付けましょう。

[SONG] を押してソングモードに入り、[PAGE▲] [PAGE▼] を押して以下のソングネームの設定画面を表示させます。



[SEL◀] [SEL▶] を押して変更する文字を点滅表示させ、[VALUE-] [VALUE+] を押して文字を選びます。使用できる文字は以下の通りです。(表示順)

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

ソングネームは全部で8文字まで付けることができます。

**完成したソングは、電源を切っても保存されます。**



[SEL◀]/[SEL▶]を押してディケイの値を点減させ、  
[VALUE - ]/[VALUE + ]を押して値を設定します。  
+( プラス )の値にすると速く減衰します。

## 6. 音色を変えてみよう(フィルターの設定)

同じ画面でフィルターのカットオフ周波数を設定して、ドラムボイスの音色(音の明るさ)を変えてみましょう。  
[SEL▶]を押して“Fc=”の値を点減させ、[VALUE - ]/[VALUE + ]を押して値を設定します。  
+( プラス )の値にすると明るい音色になります。

## 7. 2レイヤーボイスの音量バランスを調整しよう

選択しているドラムボイスが2レイヤー構造(1ドラムボイスが2つの音色波形で構成されている)の場合は、2つの音色波形間の音量バランスを調整することができます。  
[PAGE▲]を押して以下の画面を表示させます。

```
KIT*IN=pad 2 U=1
LayerBalance=+20
```

レイヤー番号  
レイヤーバランス

[SEL◀]/[SEL▶]と[VALUE - ]/[VALUE + ]で、レイヤー番号を選びます。

\* 2レイヤー構造のボイスが割り当てられていないレイヤー番号を指定した場合は、この設定はできません。

[SEL▶]を押してレイヤーバランスの数値を点減させ、  
[VALUE - ]/[VALUE + ]で、レイヤーバランスを設定します。

## 8. リバース(残響)のかかり具合を調整しよう

ドラムボイスにかけるリバースエフェクトのかかり具合を調整しましょう。

[PAGE▲]/[PAGE▼]を押して以下の画面を表示させます。

```
KIT*IN=pad 2
Reverb send= 40
```

リバースへの送り量

[SEL◀]/[SEL▶]を押してリバースへの送り量を点減させ、  
[VALUE - ]/[VALUE + ]を押して値を設定します。

数値を大きくするほどリバースが多くかかり、“0”にするとリバースはかかりません。

\* ここでの設定は、入力ソースごとのリバース量です。ドラムキット全体のリバース量の設定は、「5-2. ドラムリバースンド」(P. 47)で行います。

## 9. レイヤー1と2の間のバランスを調整しよう

2レイヤーに設定している場合は、それぞれの音作りをしたら、両者の音量や音色のバランスを調整しましょう。

\* 2つのボイスの音量変化のカーブを選ぶことができます。  
ドラムキットエディットモード「2-1. クロスフェード」(P. 43)

## 10. 出来上がったボイスを保存しよう

音作りのできたドラムボイスをDTXPRESSに保存しましょう。ドラムキット番号“49”~“80”(ユーザードラムキットといえます)に、ドラムキット単位で保存されます。

[SAVE/ENT]を押して、以下の画面を表示させます。

```
Store Drunkit
To= 49 Init Kit
```

[VALUE - ]/[VALUE + ]を押して保存先のドラムキット番号(“49”~“80”)を設定します。

[SAVE/ENT]を押すと、“Are you sure ?”(実行してもいいですか?)と表示されます。

\* 保存をキャンセルする場合は[VALUE - ]を押します。

もう一度[SAVE/ENT]を押すと、保存が実行され“Complete!”と表示した後ドラムキット&ソング選択画面に戻ります。

## 11. ドラムキットに名前を付けよう

完成したドラムキットは、最初に材料として選んだ、元になるドラムキットの名前になっています。

[VOICE]を押してドラムキットボイスエディットモードに入り、[PAGE▼]を押して以下のドラムキットネームの設定画面を表示させ、ソングの場合と同じ手順でオリジナルドラムキットに名前を付けましょう。( P. 21 )

```
KIT Common
KitName=Aeoustic
```

これでオリジナルボイスのスネアドラムを持ったドラムキットができました。

同様の手順で、他のパッド(入力ソース)のドラムボイスも作って、自分だけのドラムキット作りにチャレンジしてみてください。

### ヒント

DTXPRESSはGMシステムレベル1に準拠したキーボードボイスを持っているので、ドラムボイスだけでなくピアノやギター、ベース、ストリングス、ブラス、管楽器、効果音などさまざまな種類の音をパッドを叩いて鳴らすことができます。

パッドにキーボードボイスを割り当てるには、まずそのパッドのMIDIチャンネルを“10”以外にし(P. 42「1-7. チャンネル、ゲートタイム」)、P. 42「ノートナンバー」で鳴らしたいボイスのMIDIノートナンバーを指定します。

また、分類“L”にはドラムパターンのループが入っています。こちらもお試しくささい。

\* 「2-5. キーオフイネーブル」(P. 44)の設定を“disable”にした場合、ボイスによっては音が鳴りっぱなしになってしまうことがあります。その場合は、[SHIFT]+[VOICE]で音を止めることができます。

# DTXPRESSをもっと活用するために

今まで説明してきた他にも、DTXPRESSには数多くの機能があります。  
それらの機能を理解し、積極的に使うことで、DTXPRESSを幅広く活用することができます。

## ファクトリーセット

DTXPRESSの内部の設定をすべて、工場出荷時の状態に戻します。

ユーティリティモード「1-6. ファクトリーセット」(P. 53)



ファクトリーセットを実行すると、ユーザードラムキット、ユーザートリガーセットアップ、ユーザーソングはすべて消えてしまいます。

## 接続と入力ソース(パッド)に関する機能

- パッドを叩くことで、ドラムキットを選択することができます。たとえば、別売のヤマハパーパッドBP80をトリガー入力端子9/10に接続し、左のパーパッドを叩くと現在のドラムキット番号 - 1、右のパーパッドを叩くと + 1のドラムキットに切り替えることができます。
  - どのドラムキットでも上記機能にしたい場合は、  
P. 38「2-1. インクリメント/デクリメント」
  - 特定のドラムキットだけに上記機能を設定したい場合は、  
P. 44「2-6. ファンクション」
- ハイハットコントローラーをトリガー入力端子1 KICKに接続し、キックペダルの代わりに使うことができます。  
P. 36「1-1. パッドタイプ」
- パッドやドラムトリガーの感度を調整するには、いくつかの方法があります。
  - 接続したパッドやドラムトリガーに最適な設定を自動で行うには  
P. 36「1-1. パッドタイプ」
  - 大きく感度を切り替えるには、  
リアパネルのINPUT ATTENUATIONスイッチを切り替えます。  
(P. 10)
  - 細かく感度を調整するには、  
P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」
- HI HAT CONTROL端子に接続したハイハットコントローラーの感度を設定することができます。  
P. 47「5-3. ハイハットセンシティビティ」
- ハイハットコントローラーのクローズになる踏み込み深さとフットブラッシュの検出時間を設定することができます。  
P. 53「1-5. ハイハットオフセット」
- クロストーク(端子間での音の混ざり合い)を解消するには、  
P. 37「1-4. セルフリジェクション、リジェクション」  
P. 37「1-5. 指定リジェクション」
- ダブルトリガー(二度鳴り)を解消するには、  
P. 37「1-4. セルフリジェクション、リジェクション」
- パッドを叩く強さの程度(強弱)と出力される音量の大小の相関関係を、変化カーブで設定することができます。  
P. 36「1-3. ベロシティカーブ」
- トリガー入力端子の1と9/10の信号を入れ替えることができます。  
P. 38「2-2. インプットエクステンジ」

- あるトリガー入力端子のトリガーセットアップデータを別のトリガー入力端子のセットアップデータにコピーすることができます。  
P. 37「1-6. トリガーセットアップコピー」
- DTXPRESSに接続されているすべてのパッド(ハイハットコントローラーも)からのトリガー信号を、一時的に受け付けなくすることができます。  
P. 52「1-2. トリガーバイパス」  
上記トリガーバイパスのオン/オフをパッドで切り替えることもできます。  
P. 44「2-6. ファンクション」

## リバーブの設定

DTXPRESSにはデジタルリバーブが内蔵されています。

- リバーブのタイプおよびリバーブタイムは、ドラムキットごとに設定できます。  
P. 45「3-1. リバーブタイプ、タイム」
- リバーブのかかり具合は、以下の3つの位置で設定することができます。
  - パッドの入力ソースごとにそのソースで鳴るボイスのリバーブへの送り量を調整するには  
P. 43「2-2. リバーブセンド」
  - ドラムボイス全体のリバーブへの送り量を調整するには  
P. 47「5-2. ドラムリバーブセンド」
  - DTXPRESS全体に対するかかり具合を調整するには  
P. 45「3-2. リバーブマスターリターン」
- ユーザードラムマップにおいては、ドラムボイスごとにリバーブへの送り量を調整することができます。  
P. 61「5-6. リバーブセンド」
- リバーブ回路をバイパス(リバーブをかけない)させることもできます。  
P. 59「4-4. リバーブバイパス」

## ドラムボイス(の発音)に関する設定

- レイヤー1ボイスと2ボイスの音量変化によるクロスフェードを設定できます。  
P. 43「2-1. クロスフェード」
- ステレオタイプのパッドを使用している場合は、リムショットの際にパッドを叩いたボイスも同時に鳴らすことができます。  
P. 45「2-8. リムトゥパッド」
- 同時に鳴るボイスに対してオルタネイトグループ、キーアサインモードの設定ができます。  
P. 43「2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード」
- パッドを叩いて出力するキーオン/キーオフを設定できます。  
P. 44「2-4. ホールドモード」
- キーオフメッセージを認識するかしないかを設定できます。  
P. 44「2-5. キーオフイネーブル」

- ・ドラムキット全体の音量を設定しておくことができます。  
P. 47「5-1. ボリューム」
- ・ユーザードラムキットで使用するオリジナルのドラムマップを作成することができます。  
P. 59「5. MAP(ドラムマップ)グループ」

## 音源に関する設定

- ・音源全体に対して、以下の設定をすることができます。  
イコライザー(音質設定)、チューニング、ボリューム、リバーブバイパス  
P. 58「4. TG(音源)グループ」

## ソングに関する設定

- ・ドラムキットを切り替えたときにメインソングも自動的に切り替えることができます。  
P. 47「5-4. ソングセレクト」
- ・パッドを叩いてソングを3曲まで同時にスタート/ストップさせることができます。  
P. 44「2-7. パッドソング」
- ・ソングのシーケンスデータに対して、以下の編集をすることができます。  
テンポ、リピート再生、プログラムチェンジ、バンクセレクト、ボリューム、パン、ソングコピー、クオンタイズ、クリアトラック、マージトラック、クリアソング、ソングネーム  
P. 48「ソングジョブモード」
- ・ソングを切り替えても設定中のテンポでソングを再生させることができます。  
P. 58「3-7. ユーズテンポ」

## その他の機能

- ・パッドを叩いてボイスを発音させるだけでなく、パッドを叩くことでさまざまなコントロールを行うことができます。  
パッドソングの再生/停止、メトロノームのクリック音のオン/オフ、ドラムキットの切り替え、トリガーバイパスのオン/オフ、メインソングの再生/停止  
P. 44「2-6. ファンクション」
- ・トリガーセットアップエディットモードおよびドラムキットボイスエディットモードの際、パッド(トリガー入力ソース)の指定をパッドを叩くことでできます。  
P. 52「1-1. ラーン(学習)モード」
- ・ACCOMP VOLつまみおよびCLICK VOLつまみでシンバルやドラムのその他の楽器のボリュームを調整できるように設定できます。  
P. 52「1-3. ボリュームモード」
- ・トリガーセットアップエディットモードやドラムキットボイスエディットモードなどに入った際、前回のエディット時に最後選ばれていたページを表示させることができます。  
P. 52「1-4. ジャンプ トゥ リセットページ」

## MIDIを活用する

DTXPRESSには、MIDI IN/OUT端子とTO HOST端子が装備されています。どちらも、外部のMIDI機器やコンピューターとの間でデータのやりとりをするためのものです。このデータはMIDIという規格に従ったデータ形式になっています。

### MIDI(ミディ)とは

MIDI(ミディ)とは、Musical Instruments Digital Interfaceの略称で、楽器やコンピューターを接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた、世界統一の規格です。この規格に準拠した楽器やコンピューターであれば、メーカーや楽器の種類が違ってもデータをやりとりすることができます。

DTXPRESSでは、MIDIの機能を使って以下の操作を行うことができます。外部MIDI機器との接続については、「MIDI機器の接続」(P. 12)をご覧ください。

### バルクダンプ/バルクイン

DTXPRESS内の各種設定データを外部MIDI機器やコンピューターに出力することができます(バルクダンプ)。ヤマハMIDIデータフォーマットMDF3などのデータ保存機能を持った機器を接続すると、データのバックアップやライブラリーの作成に役立ちます。また、外部MIDI機器などに保存しておいたデータをDTXPRESSに読み込むこともできます(バルクイン)。

### 外部MIDI機器との同期演奏

シーケンサーなどのテンポ情報を持つMIDI機器間で、どちらか一方のテンポ情報(クロック)に合わせて同時に演奏させることを同期演奏(シンク)といいます。

DTXPRESSのソングやメトロノームのクリックに同期させて、外部シーケンサーのシーケンスデータを再生し演奏させることができます。また、外部シーケンサーの演奏に同期させてDTXPRESSのソングを再生させることもできます。

### MIDIデータの送受信

- ・外部MIDI機器からMIDIのソングデータ(シーケンスデータ)を送信して、DTXPRESSの音源を鳴らすことができます。このソングデータは、DTXPRESSの演奏とともに録音することもできます。
- ・外部MIDI機器からDTXPRESSのドラムキットを切り替えたりソングの再生をコントロールすることができます。
- ・ハイハットコントロールの情報をMIDI出力することもできます。

その他、さまざまなMIDI情報を送受信することができます。

詳しくは、リファレンス編「ドラムキットボイスエディットモード」(P. 39)、「ユーティリティモード」(P. 51)、「MIDIデータフォーマット」(P. 80)などをご覧ください。

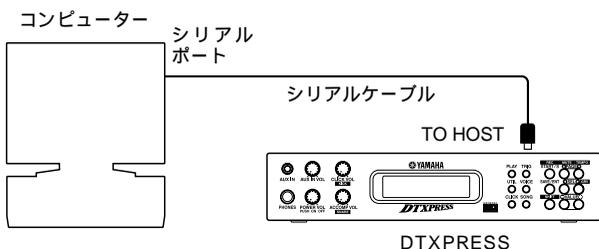
## コンピューターとの接続

DTXPRESSとコンピューターを接続する場合、次の2つの方法があります。

1. コンピューターのシリアルポートとDTXPRESSのTO HOST端子とを直接接続する
2. MIDIインターフェースを通じてDTXPRESSのMIDI IN端子とを接続する

### 1. シリアルポートとTO HOST端子とを直接接続

コンピューターとDTXPRESSの接続および信号の流れは、どのコンピューターでも基本的に同じです。(下図参照)



コンピューターのシリアルポートおよびクロックの違いにより、使用ケーブル、HOST SELECTスイッチの設定位置が異なります。  
右の説明をよくお読みになり、ご使用のコンピューターに適合したケーブルをお使いの上、正しい設定でお使いください。

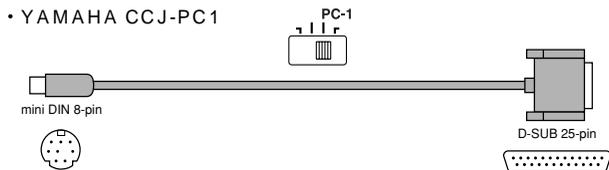
**ヒント** TO HOST端子からの入力信号は、DTXPRESSの音源およびシーケンサーに送られると同時にMIDI OUT端子にも送られます。このときユーティリティモード「2-10. ホストスルーポート」(P. 56)で設定されているポート番号のメッセージのみMIDI OUT端子に送られます。  
TO HOST端子への出力は、音源およびシーケンサーからの信号とMIDI IN端子からの信号がマージされたものです。

### 2. MIDIインターフェースとMIDI IN端子とを接続

- ・ MIDIインターフェースを装備したコンピューターの場合は、コンピューター側のMIDI OUT端子とDTXPRESSのMIDI IN端子とを接続します。HOST SELECTスイッチは「MIDI」にします。
  - ・ Macintoshシリーズに、外付けのMIDIインターフェースを使用する場合は、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)にMIDIインターフェースを接続し、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とDTXPRESSのMIDI IN端子とを接続します。HOST SELECTスイッチは「MIDI」にします。
- \* ホストセレクトスイッチを「MIDI」に設定している場合は、TO HOST端子の入出力は無視されます。

## シリアルケーブルの選択と HOST SELECTスイッチの設定

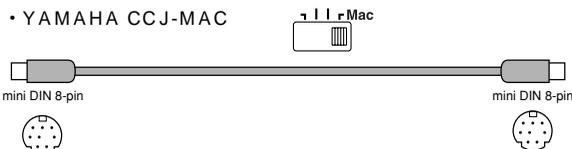
PC-9801、PC-9821シリーズをお使いの方は  
シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC1またはCCJ-PC1NF(または一般的なD-SUB 25P MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とDTXPRESSのTO HOST端子とを接続します。  
HOST SELECTスイッチは「PC-1 (31,250bps)」にセットします。



\* コンピューターの機種によっては、HOST SELECTスイッチを「PC-2」にセットしないと動作しないものがあります。お使いになるコンピューターの説明書をよくお読みになり設定してください。

### Macintoshシリーズをお使いの方は

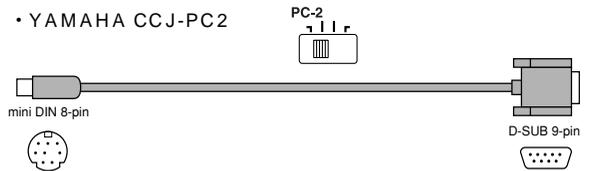
シリアルケーブルYAMAHA CCJ-MACまたは一般的なシステムペリフェラルケーブル 8ピン)で、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)とDTXPRESSのTO HOST端子とを接続します。HOST SELECTスイッチは「Mac」にセットします。



\* 使用するシーケンスソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを1MHzに設定してご使用ください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

### IBM-PC/AT互換機をお使いの方は

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC2(または一般的なD-SUB 9P MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とDTXPRESSのTO HOST端子とを接続します。  
HOST SELECTスイッチは「PC-2 (38,400bps)」にセットします。



\* D-SUB 25P MINI DIN 8Pクロスケーブルをお使いの場合は、変換プラグアダプターでコンピューター側をD-SUB 9Pにして接続してください。



使用するコンピューターやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

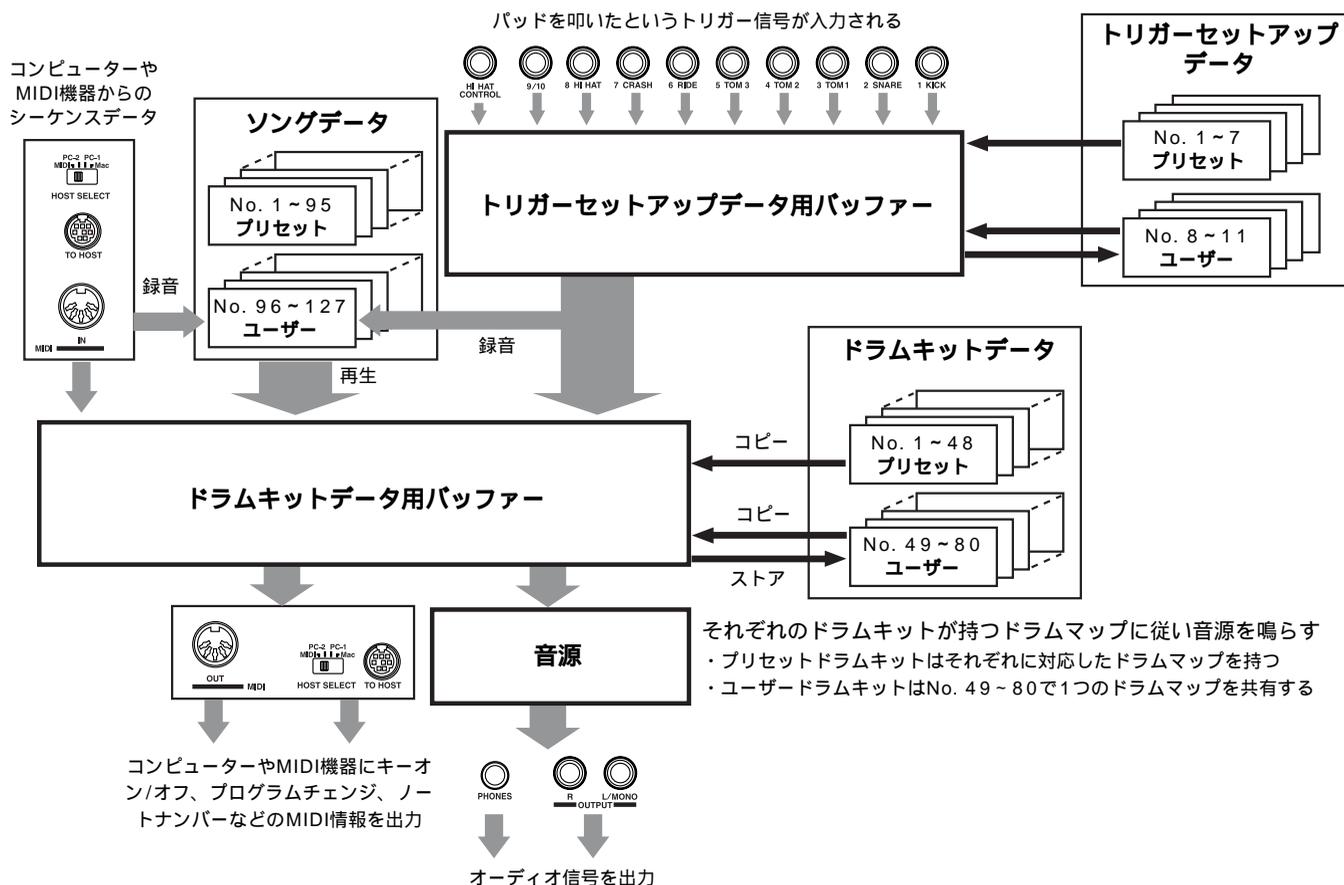
# リファレンス編

DTXPRESSの各機能について詳しく説明しています。  
わからないところや調べたい機能を、辞書を引くようにしてお使いいただけます。各モードごとに、表示されるページ順に記載してあります。  
調べたい機能や項目を探す場合は、目次(P. 6)やさくいん(P. 83)をお使いになると便利です。

DTXPRESSの内部構成 .....	28
ドラムキットプレイモード .....	30
ソングについて .....	32
トリガーセットアップエディットモード ...	35
ドラムキットボイスエディットモード .....	39
ソングジョブモード .....	48
ユーティリティモード .....	51

# DTXPRESSの内部構成

## DTXPRESS内の信号の流れ



### パッド情報の信号の流れ

トリガー入力端子(1 KICK, 2 SNARE.....9/10)およびHI HAT CONTROL端子に接続したパッド類から送られたトリガー信号は、トリガーセットアップ用バッファにあるトリガーセットアップにより、内部処理するのに適正な信号に調整されます。トリガーセットアップ用バッファから出た信号は、ドラムキット用バッファに入ります。

ドラムキット用バッファにあるドラムキットには、各トリガー入力ソースに対してどのボイスをどのように鳴らすかが設定されています。その設定にしたがって、音源部にあるボイスを発音させ、その信号がOUTPUT端子およびPHONES端子に出力されます。

### トリガーセットアップデータ

トリガー入力端子に接続したパッドやトリガーセンサーからのトリガー入力に対して、DTXPRESSで内部処理するのに適正な信号に調整し、感度やベロシティカーブ(ショットの強弱に対する出力信号の変化特性)を設定するためのモードです。クロストークやダブルトリガーを防止するための設定も行います。

これらトリガーセットアップは、プリセットで7種類(No. 1～7)用意されています。さらに、ユーザー独自のトリガーセットアップを保存しておくために4種類分(No. 8～11)用意されています。使用するトリガーセットアップを選ぶと、そのデータがトリガー

セットアップデータ用バッファにコピーされ、演奏にはそのデータが使われます(上図参照)。このセットアップデータはトリガーセットアップエディットモードにおいて自由に変更することができ、必要に応じてストア操作によりユーザー用トリガーセットアップメモリー(No. 8～11)に保存することもできます。

### ドラムキットデータ

ドラムキットで使われている個々のパッド(トリガー入力ソース)ごとに、ボイスを割り当て、さらにそのボイスの音色やチューニング、リバーブのかかり具合など、ドラムキットボイスの設定を行うためのモードです。

DTXPRESSには、ドラムキットがプリセットで48種類(No. 1～48)用意されています。さらに、ユーザーが独自に設定したドラムキットを保存しておくために32種類分(No. 49～80)用意されています。

トリガーセットアップと同様に、使用するドラムキットを選ぶと、そのデータがドラムキットデータ用バッファにコピーされ、演奏にはそのデータが使われます(上図参照)。このドラムキットデータはドラムキットボイスエディットモードにおいて自由に変更することができ、必要に応じてストア操作によりユーザー用ドラムキットメモリー(No. 49～80)に保存することもできます。

## 音源

音源には、ドラムやパーカッションのボイスが合計910種類も用意されています。

プリセットドラムキットは、キットごとに専用のドラムマップを持っていて、MIDIノートナンバーごとにそのキット用のボイスが割り当てられています。

ユーザードラムキットは、No. 49～80の全キット共通で1つのドラムマップ(ユーザードラムマップ)を使用します。ユーティリティモードの「5. MAP(ドラムマップ)」グループの設定画面において、MIDIノートナンバー(0～127)それぞれにボイスを割り当て、編集することができます。

ドラムボイスだけでなく、GMシステムレベル1に準拠したキーボードボイス(128音色)も内蔵しているため、パッドを叩いてピアノやブラスの音を鳴らしたり、内蔵ソングや外部シーケンスデータを再生することもできます。同時に最大32音まで発音することができます。

## ソングデータ

DTXPRESSには、ドラムだけでなくキーボードやブラスなどの伴奏音も含んだソングデータが、プリセットで95曲(No. 1～95)も内蔵されています。

そのまま曲を楽しんでいただいてもかまいませんが、ソングのドラムボイスだけあるいは特定のドラムボイス(スネアドラムなど)だけを発音させずに、自分でドラムパートを演奏したりすることができます。

また、自分の演奏をユーザー用ソングメモリー(No. 96～127)に録音することもできます。ソングは2トラック構成でそれぞれのトラックにMIDIチャンネル1～16のデータを含むことができます。

## MIDI/TO HOST 端子

ドラムキットの設定データや、ソングのシーケンスデータは、すべてMIDIデータの形式により管理されています。

外部MIDI機器のMIDI IN/OUT端子とDTXPRESSのMIDI OUT/IN端子を接続することで、MIDIデータのやりとりをすることができます。TO HOST端子はコンピューターとの間でMIDIデータを送受信するための端子です。

外部MIDI機器やコンピューターからMIDIデータをDTXPRESSに送ることで、ドラムキットの切り替えや、ソングのコントロール、音源の発音などを自由に行うことができます。

たとえば、外部シーケンサーからソングデータ(シーケンスデータ)をDTXPRESSのMIDI IN端子に送り、DTXPRESSの音源を鳴らすことができます。このソングに合わせてDTXPRESSを演奏し、両者を録音することもできます。

また、DTXPRESSから外部MIDI機器やコンピューターにMIDIデータを送ることで、DTXPRESSを演奏して外部MIDI音源を鳴らしたり、ドラムキットを切り替えたときに外部MIDIキーボードの音色を切り替えたりできます。DTXPRESSのデータを外部MIDI機器に保存したり、またDTXPRESSに読み込んだりすることもできます。

## データ設定の基本操作

### モードへの入り方

それぞれのモードボタンを押します。すばやく2回押すことで、特定のページを開いてそのモードに入ることができます。

- ・ドラムキットプレイモード ..... [ PLAY ]
- ・トリガーセットアップエディットモード ..... [ TRIG ]
- ・ユーティリティモード ..... [ UTIL ]
- ・ドラムキットボイスエディットモード ..... [ VOICE ]
- ・ソングソングジョブモード ..... [ SONG ]



### ページの移動

- ・ [ PAGE▲ ] を押すと1ページ前に、 [ PAGE▼ ] を押すと次のページに移動します。押し続けると連続してページを移動します。



### 設定項目の選択

ディスプレイ上で点滅表示されている項目が設定対象となります。

- ・ [ SEL◀ ] と [ SEL▶ ] によりカーソル(点滅位置)を移動します。 [ SEL◀ ] で左へ [ SEL▶ ] で右へカーソルが移動します。
- ・ 画面上に設定項目が1つしかない場合は、 [ SEL◀ ] [ SEL▶ ] ボタンは無効です。



### 設定の変更

ディスプレイ上で点滅表示されている項目の設定(設定値)を変更します。

- ・ [ VALUE - ] と [ VALUE + ] により設定を変更します。数値を設定する場合は、 [ VALUE - ] を押すと数値が減少(マイナス方向)し、 [ VALUE + ] を押すと数値が増加(プラス方向)します。押し続けると連続して減少/増加します。 [ VALUE - ] を押しながら [ VALUE + ] を押すと数値が + 10 づつ減少します。押し続けると連続して減少します。 [ VALUE + ] を押しながら [ VALUE - ] を押すと数値が - 10 づつ増加します。押し続けると連続して増加します。



# ドラムキットプレイモード

DTXPRESSに接続したパッド(またはトリガーセンサー付きのドラム)を叩いて演奏するモードです。

DTXPRESSの電源を入れると、このモードになります。

48種類のプリセットドラムキットと32種類のユーザーキットの中から好きなものを選んで演奏することができます。ソングを再生しながら演奏することもできます。

また、ドラムキットボイスエディットやトリガーセットアップエディット、ソングジョブなどを行う際に、このモードでエディット(編集)対象のドラムキット、トリガーセットアップ、ソングを選択してから各エディット/ジョブモードに入ります。

## ドラムキットプレイモードに入るには

フロントパネルの[PLAY]ボタンを押します。

ドラムキットプレイモードに入ると、下のようなドラムキット&ソングの設定画面が表示されます。

PLAY



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

## ドラムキットプレイモードの内容

ドラムキットプレイモードには、以下の3つの設定画面があります。

1. ドラムキット&ソング ..... ( P. 30 )  
ドラムキットの選択とソングの選択をする画面です。
2. トリガーセットアップ&テンポ ..... ( P. 30 )  
トリガーセットアップの選択と、ソングの設定をする画面です。
3. ソング&ミュート ..... ( P. 31 )  
ソングの選択とソング中の特定のドラム音のミュート設定の画面です。

### 設定手順

1. [PLAY]を押してドラムキットプレイモードに入ります。
2. [PAGE▲][PAGE▼]によりページを移動し、設定したい項目の画面を表示させます。
3. [SEL◀][SEL▶]によりカーソルを移動し、設定したい項目を点滅表示させます。
4. [VALUE - ][VALUE + ]により値を設定します。

**ヒント** ドラムキットプレイモードのどの画面からでも、[SHIFT]+[PAGE▼]を押すと、カーソルがテンポ値に移動した状態でトリガーセットアップ&テンポ画面が表示されます。

## 1. ドラムキット&ソング

ドラムキットの選択とソングの選択をする画面です。

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

### ① KIT(ドラムキット)

【設定範囲】1~80

ドラムキットを選択します。ドラムキット番号とドラムキット名が表示されます。1~48はプリセットキット、49~80はユーザーキットです。

パッドを叩くと、このドラムキットのボイスが発音します。また、ドラムキットボイスエディットモードでは、このドラムキットがエディットの対象となります。

- \* ドラムキットボイスエディットモードでドラムキットを変更した後、ストアされていない場合は、“KIT”と“=”の間に“\*”が表示されます。
- \* 参照:「プリセットドラムキットリスト」(P.72)

### ② SONG(ソング)

【設定範囲】1~127

ソングを選択します。ソング番号とソング名が表示されます。

1~95はプリセットソング、96~127はユーザーソングです。

[START/S]ボタンを押した時にこのソングが再生されます。

- \* リズムミュート([SHIFT][PAGE▲])をしている場合は、ソング名の最後の文字が“M”になります。
- \* 参照:「ソングについて」(P.32)
- \* 参照:「プリセットソングリスト」(P.79)

## 2. トリガーセットアップ&テンポ

トリガーセットアップの選択と、ソングの設定をする画面です。

**ヒント** ドラムキットプレイモードのどの画面からでも、[SHIFT]+[PAGE▼]を押すと、カーソルがテンポ値に移動した状態で下の画面が表示されます。

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

### ① TRIG(トリガーセットアップ)

【設定範囲】1~11

使用するトリガーセットアップを選択します。トリガー番号とトリガー名が表示されます。1~7はプリセット、8~11はユーザーセットアップです。

- \* プリセットのトリガーセットアップについては、「トリガーセットアップリスト」(P.79)をご覧ください。
- \* トリガーエディットモードでトリガーセットアップを変更した後、ストアされていない場合は、“TRIG”と“=”の間に“\*”が表示されます。

② ♪(テンポ)

【設定範囲】30 ~ 300, ext

ソングの再生テンポを設定します。

DTXPRESSが外部シンクで動作している場合は“ext.”と表示されます。

\* 外部シンクの設定は「3-6. シンクモード」(P. 57)で設定します。

③ リピート再生

【設定範囲】--, rp

ソングのリピート再生(ソングの終わりまで再生するとソングの先頭に戻り再生を繰り返す)を設定します。

“rp”に設定するとリピート再生します。

“--”に設定するとノーマル再生します。

④ 拍子

【設定範囲】1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

ソング(メトロノーム)の拍子を設定します。

⑤ メトロノームの音符

【設定範囲】④拍子の設定が3/8, 6/8, 9/8, 12/8, 15/8の場合

↓ 4分音符, ↓ 8分音符, ↓ 16分音符

④拍子の設定が上記以外の場合

↓ 4分音符, ↓ 3 4分音符(3連)

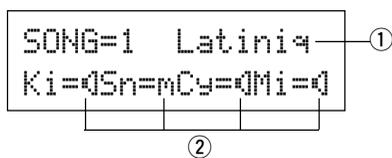
↓ 8分音符, ↓ 3 8分音符(3連)

↓ 16分音符, ↓ 3 16分音符(3連)

メトロノームのクリックのテンポを音符で設定します。

3. ソング&ミュート

ソングの選択とソング中の特定のドラム音のミュート設定の画面です。



① SONG(ソング)

【設定範囲】1 ~ 127

ソングを選択します。ソング番号とソング名が表示されます。

[SONG] ボタンを押した時にこのソングが再生されます。

\* ソングの選択は、「1. ドラムキット&ソング」(P. 30)と共通です。この画面との違いは、グループチェックをした際に表示が消えるかどうかだけです。

② ドラム音ミュート

【設定範囲】r(ミュート：発音しない), d(発音する)

K(キック) S(スネア) C(シンバル) M(その他)の4つのドラムボイスの種類ごとに、ミュートを設定できます。

\* ドラムボイスの種類

ドラムボイスは、その音の種類によりキック、スネアなどのいくつかのグループに分類されています。

ドラムボイスの分類については、「ドラムボイスリスト」(P. 68)をご覧ください。

ドラムボイスの分類	ミュートの分類
K, k	K(キック)
S, s	S(スネア)
C, H	C(シンバル)
T, t, P, E, e, L, m	M(その他)

**ヒント** パッド(トリガー)によるドラム音色はミュートされないで、スネアをミュートしたソングに合わせてドラムを練習(スネアは実際の演奏により発音)するなどできます。

グループチェック機能

機能

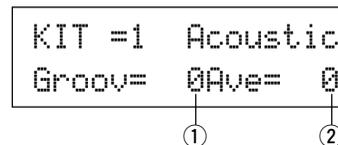
ソングに合わせてパッドやドラムを演奏する際、叩くタイミングが再生中のソングのクロックからどれくらいずれているかをチェックします。

表示

ドラムキットプレイモード(どの設定画面でも)で[SHIFT] + [SEL] + [GRV] を押します。

\* ソングを停止すると、グループチェック機能は解除されます。

\* ディスプレイの上段には、各ページの表示がそのまま表示されます。



設定

① Groov(グループ)

【表示範囲】-48 ~ 0 ~ +48

パッドを叩く1ショットごとのタイミングのズレを表示します。

叩くタイミングがジャストタイミングより遅れている場合はプラスの値、速い場合はマイナスの値になります。ジャストタイミングで叩いた場合は「0」が表示されます。

② Ave(アベレージ)

【表示範囲】-48 ~ 0 ~ +48

グループチェック機能をONにしてからの、タイミングのズレの平均値を表示します。

ドラムセット全体を使って演奏しているときのグループ感のチェックや、1曲通しての演奏精度のチェックができます。

表示の内容は①Groovと同様です。

\* データをリセットする場合は、[SHIFT] + [SEL] を2回押します。

# ソングについて

DTXPRESSは、127曲のソングデータを内部に記憶しておき、それらを自由に再生することができます。  
ソングNo. 1~95はプリセットソングで、ソングデータを書き替えることはできません。  
ソングNo. 96~127はユーザーソングで、新たに演奏を録音したりソングデータを書き替えたりすることができます。

## ソングの構成

ソングは2つのシーケンストラックとヘッダーデータで構成されています。  
ヘッダーデータはソングの先頭に書き込まれ、テンポ、拍子、MIDIチャンネルごとのプログラムナンバー(音色)や音量などのソング情報を持っています。ソングを先頭から再生すると、このヘッダーデータが読み込まれます。  
2つのトラックは、どちらもMIDIチャンネル1~16のデータを持つことができます(システムエクスクルーシブは除く)。  
ソングを再生(シーケンサーを走らせる)し、ソングに書き込まれているシーケンスデータをDTXPRESS内の音源に送ることで、ソングを鳴らします。

## メインソングとパッドソング

ソングは、同時に4曲まで再生することができます。  
ドラムキットプレイモード(P. 30)で選択されるソングをメインソングと呼びます。[START/S]を押すことで再生されます。  
残りの3曲はパッドソングと呼ばれ、トリガー入力(パッドを叩く)により再生されます。

## メトロノーム

メトロノームも、シーケンサーにより発音します。  
メトロノームのみを鳴らしたり、ソングと同時に鳴らしたりすることができます。  
どのモードにいても、[CLICK]を押すとメトロノームがスタートします。メトロノームのテンポや音色などの設定は、ユーティリティモードの「3. SEQ(シーケンサー)グループ(P. 56)で行います。

## ソングの再生

### メインソングの再生

#### ・ソングの選択

1. [PLAY]を押してドラムキットプレイモードに入り、[PAGE▲][PAGE▼]により以下のどちらかの画面(「ドラムキット&ソング」または「ソング&ミュート」)を表示させます。

#### ・「ドラムキット&ソング」

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

#### ・「ソング&ミュート」

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

2. [SEL◀][SEL▶]によりカーソルを「SONG=」の位置へ移動します。
3. [VALUE -][VALUE +]により再生したいソングのソング番号を設定します。

#### ・テンポ、リピート再生、拍子、メトロノームの設定

1. ドラムキットプレイモードで、[PAGE▲][PAGE▼]により以下の「トリガーセットアップ&テンポ」画面を表示させます。

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

2. 上記画面において、テンポ、リピート再生、拍子、メトロノームの音符を設定します。

#### ・ソングの再生(スタート/ストップ)

どのモードの画面が表示されていても、[START/S]を押すことでソング(メインソング)が再生されます。  
再生中に[START/S]を押すと停止し、もう一度[START/S]を押すとソングの最初から再生されます。

- \* あらかじめパッドのファンクションをメインソングのコントロールに設定(「ドラムキットボイスエディットモード」2-6. ファンクション」P. 44)しておくと、メインソングのスタート/ストップを指定パッドを叩くことで行うことができます。
- \* ソング再生中、各小節の頭で[SONG]のLEDが一瞬点灯します。
- \* ソング再生中には、ソングを切り替えることはできません。
- \* ソングのテンポやボイス(音色)を元(呼び出したとき)の設定に戻したい場合は、そのソングを選び直してください。

## パッドソングの再生(スタート/ストップ)

パッドソングを再生するには、再生したいパッドソングが割り当てられているパッドを叩きます。再生中に同じパッドを叩くと停止し、もう一度叩くとパッドソングの最初から再生されます。

- あらかじめパッドのファンクションをパッドソングのコントロールに設定し、パッドソングを割り当てておきます。(「ドラムキットボイスエディットモード」2-6. ファンクション」、「2-7. パッドソング」P. 44)
- パッドを叩くたびに1小節分ずつ再生させることもできます。(「ドラムキットボイスエディットモード」2-7. パッドソング」P. 44)
- パッドソングのテンポやボイス(音色)を元(呼び出したとき)の設定に戻りたい場合は、ドラムキットを選び直してください。

## ソング再生時の機能

ソングの再生時にリピート再生したり、インストごとに音量をかえたりすることができます。

### • 音量調整

それぞれ、パネル上のつまみで以下の音量を調整します。

- [ ACCOMP VOL ]: ソングの伴奏音の音量
  - [ SHIFT ]+[ ACCOMP VOL ]: ソングのスネアドラム音の音量
  - [ CLICK VOL ]: メトロノームのクリック音の音量
  - [ SHIFT ]+[ CLICK VOL ]: ソングのバスドラム音の音量
- ユーティリティモードの「1-3. ボリュームモード」(P. 52)を“live”に設定している場合は、以下の音量を調整します。
- [ ACCOMP VOL ]: ソングのスネアドラム音の音量
  - [ SHIFT ]+[ ACCOMP VOL ]: ソングのシンバル音の音量
  - [ CLICK VOL ]: ソングのバスドラム音の音量
  - [ SHIFT ]+[ CLICK VOL ]: ソングのその他の楽器音の音量

### • メトロノームの設定

クリック音の音色、音程、MIDIノートナンバーを設定することができます。(「3-1. クリックボイス」(P. 56)、「3-2. クリックチューン」(P. 57)、「3-3. クリックノートナンバー」(P. 57))

### • カウント機能

ユーティリティモードの「3-5. カウントスイッチ」(P. 57)を“on”に設定している場合は、メインソングを再生する際2小節のカウントを入れてからソングの1小節目がスタートします。

### • 外部からのMIDIコントロール

- ユーティリティモードの「3-4. MIDIコントロール」(P. 57)を“on”に設定している場合は、MIDI IN/TO HOST端子からのシステムリアルタイムメッセージ(スタート/コンティニュー/ストップ)によりメインソングの再生をコントロールすることができます。
- ユーティリティモードの「3-6. シンクモード」(P. 57)を“ext.”または“out.o”に設定している場合は、外部MIDI機器のクロックに同期してソングを再生させることができます。

### • リズムミュート機能

[ SHIFT ]+[ PAGE▲ ]を押すと、ソングのトラック1のうちドラムボイスになっているMIDIチャンネル(通常は10チャンネル)がミュート(発音されない)されます。

- リズムミュート時はプログラムチェンジも受け付けられないので、ドラムキットを切り替えることはできません。

### • その他の機能

- ソング切り替え時、ソングが持つテンポ情報で再生するか、設定中のテンポのまま再生するかを設定できます。( P. 58 「3-7. ユーズテンポ」)
- ソングの再生時にクリック音を自動的に発音させるかどうかを設定できます。( P. 58 「3-8. クリックモード」)
- パッドを叩くことで、メトロノームのクリック音をオン/オフすることができます。( P. 44 「2-6. ファンクション」)

## ソングの録音

ドラムキットを演奏した情報を、シーケンサー(1トラックずつ)にリアルタイム録音することができます。すべてのMIDIチャンネル(1~16)について同時に録音されます。また、MIDI IN端子に接続したMIDIキーボードの演奏やMIDI IN / TO HOST端子からのシーケンスデータも録音することができます。

シーケンスデータ(演奏情報)を録音するので、再生時にドラムキットやボイスを変えたりすることができます。

録音したソングは、プリセットソング(No. 1~48)と同様に再生したりソングジョブで編集したりすることができます。

### ソング録音時の設定

#### ・ソングの選択

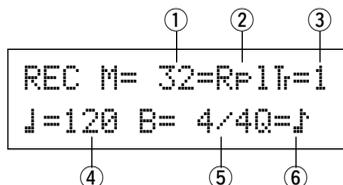
1. [PLAY]を押してドラムキットプレイモードに入り、録音先のユーザーソング番号(No. 96~127)を設定します。

\* ソングの録音は、ユーザーソング(No. 96~127)にのみできます。プリセットソング(No. 1~95)には録音することができません。

#### ・録音条件の設定(録音待機状態)

2. [SHIFT]+[START/S]を押して、録音待機状態にします。

以下の画面が表示されます。



3. 上記画面において、以下の録音条件を設定します。

① M(録音小節数)【設定範囲】1~999

録音しようとする小節数を指定します。

すでにもう一方のトラックにデータがある場合は、そのデータの小節数に固定となり変更できません。

② 録音モード

以下のいずれかの録音方法を選びます。

オーバーライト(Ovr): リピート録音状態となり、小節の終わりに達すると自動的に曲の始めから繰り返し、入力したデータは前回のデータに加えて(積み重ねて)記録されます。

リプレイス(RPl): 指定した小節数に達するか、[START/S]を押すと録音を終了します(リピートしない)。

③ TR(録音対象トラック)

どちらのトラック("1","2")に録音するかを選びます。

④ ♩(メトロノームテンポ)【設定範囲】30~300

録音時のメトロノームのテンポを設定します。

⑤ B(拍子)【設定範囲】1/4~8/4, 1/8~16/8, 1/16~16/16

録音時のソング(メトロノーム)の拍子を設定します。

⑥ Q(クオンタイズの精度)

【設定範囲】♩ 4分音符, ♩ 3 4分音符(3連)

♩ 8分音符, ♩ 3 8分音符(3連)

♩ 16分音符, ♩ 3 16分音符(3連), no

クオンタイズ\*をかけながら録音することができます。

\* "no"にするとクオンタイズはかかりません。

クオンタイズ: タイミングがずれて演奏(送信)されたMIDIノートデータを、ジャストなタイミングに矯正する機能です。矯正する精度は、音符で指定します。

\* 録音後にクオンタイズをかけることもできます。(ソングジョブモード「5.クオンタイズ」P.49)

#### ・録音の実行

4. [START/S]を押すと、録音が始まります。

\* ユーティリティモードの「3-4. MIDIコントロール」(P.57)を「on」に設定している場合は、MIDI IN/TO HOST端子からのシステムリアルタイムメッセージ(スタート)により録音を開始することができます。

\* 選択したトラックにすでにデータが存在していた場合、[START/S]を押して録音をスタートしようとするとき「Data not Empty」とエラー表示が出て、録音は行われません。

ソング録音中は、以下のような表示となります(表示のみで変更はできません)。

・録音モード=リプレイス("RPl")の場合

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

・録音モード=オーバーライト("Ovr")の場合

```
REC M= 5=OvrTr=1
UNDO press ENT
```

・ "M="には、現在録音中の小節番号が表示されます。

・ 録音モードを"Ovr"にしている場合は、[SAVE/ENT]を押すことで、アンドゥ(やり直し)をすることができます。録音中に[SAVE/ENT]を押すと、曲の先頭から録音をやり直すことができます。曲の先頭から[SAVE/ENT]を押すまでの間のデータは元に戻ります。

#### ・録音の終了

5. 設定した小節数の最後までくると、録音は自動的に終了し、ドラムキットプレイモード(ドラムキット&ソング画面)に戻ります。

\* [START/S]を押すと録音を途中で終了することができます。

\* 録音中に電源を切ると、ユーザーソングすべてのデータが失われることがあります。ご注意ください。

一度録音したトラックには、ソングジョブモードの「6. クリアトラック」(P.50)または「8. クリアソング」(P.50)によりトラックデータを消去しない限り、録音することはできません。

# トリガーセットアップエディットモード

DTXPRESSに接続したパッドやトリガーセンサーからの、トリガー入力に関する設定を行うためのモードです。

トリガー入力ごとに感度を設定したり、どのドラムボイスを鳴らすかを割り当てたりします。これらのトリガーセットアップデータは、プリセット7タイプ(No. 1~7)の他にオリジナルのセットアップを4タイプ(No. 8~11)まで保存することができます。

## トリガーセットアップエディットモードでできること

プリセットトリガーセットアップ(No. 1~7)もユーザートリガーセットアップ(No. 8~11)もエディットすることができます。エディットしたトリガーセットアップは、ストア操作によりユーザートリガーセットアップ(No. 8~11)に保存することができます。

- \* ストア操作をせずにトリガーセットアップを切り替えと、元の内容に戻ります。
- \* プリセットトリガーセットアップ(No. 1~7)には保存(データの書き替え)することができません。

## トリガーセットアップエディットモードに入るには

フロントパネルの[TRIG]ボタンを押します。トリガーセットアップエディットモードに入ると、下のようにINPUTパラメーターの先頭のページ「パッドタイプ」が表示されます。

TRIG



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

- \* [TRIG]をすばやく2回押すと、「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」の画面でトリガーセットアップエディットモードに入ります。

## トリガーセットアップエディットモードの内容

トリガーセットアップエディットモードは、2つのグループに分かれています。

1. INPUT(インプット)パラメーター .....( P. 36 )  
各パッド(1~10)固有の設定です。
2. COMMON(コモン)パラメーター .....( P. 38 )  
すべてのパッド入力に共通の設定です。

## 設定手順

1. あらかじめドラムキットプレイモードの「トリガーセットアップ&テンポ」画面で、エディットするトリガーセットアップを選んでおきます。
2. [TRIG]を押してトリガーセットアップエディットモードに入ります。
3. [PAGE▲][PAGE▼]を押して、エディットしたい項目の画面を表示させます。
  - \* ユーティリティモードの「1-4. ジャンプトゥリセットページ」(P. 52)を「on」に設定しておく、トリガーセットアップエディットモードに入った際、前回最後に選ばれていたページが表示されます。

4. [SEL◀][SEL▶]によりカーソルを移動し、設定したい項目を点滅表示させます。

\* 項目が1つしかない場合は、カーソル移動の必要はありません。

5. [VALUE - ][VALUE + ]により値やオン/オフを設定します。

\* データの設定を変更すると、「TRIG」表示の後に「\*」が表示されます。ストアを実行するとこの表示は消えます。

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

6. ユーザートリガーセットアップに保存する場合は、以下の手順でストア操作をします。

\* ストアをせずにトリガーセットアップを切り替えと、エディット内容は消えてしまいます。

- 6-1. [SAVE/ENT]を押します。以下のような画面が表示されます。

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

- 6-2. [VALUE - ][VALUE + ]により「To=」にストア先のユーザートリガーセットアップ番号(8~11)を指定します。指定した番号のセットアップ名も表示されます。

- 6-3. [SAVE/ENT]を押すと、ストア実行の確認を求める下の画面が表示されます。

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

- 6-4. [SAVE/ENT]または[VALUE + ]を押すと、ストアが実行されます。

\* ストアをキャンセルする場合は[VALUE - ]を押します。ストアが終了すると、以下の画面が表示されます。

```
Complete !
```

## トリガーセットアップエディットモードの機能一覧

ページ

1. INPUT(インプット)パラメーター ..... 36
  - 1-1. パッドタイプ ..... 36
  - 1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ ..... 36
  - 1-3. ベロシティカーブ ..... 36
  - 1-4. セルフリジェクション、リジェクション ..... 37
  - 1-5. 指定リジェクション ..... 37
  - 1-6. トリガーセットアップコピー ..... 37
2. COMMON(コモン)パラメーター ..... 38
  - 2-1. インクリメント/デクリメント ..... 38
  - 2-2. インプットエクステンジ ..... 38
  - 2-3. トリガーセットアップネーム ..... 38

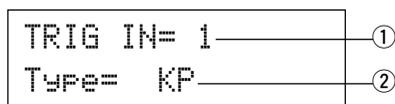
## 1. INPUT(インプット)パラメーター

パッド(1~10)それぞれについて、固有の設定をします。  
以下の6ページに分かれています。

- 1-1. パッドタイプ ..... P. 36
- 1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ ..... P. 36
- 1-3. ベロシティカーブ ..... P. 36
- 1-4. セルフリジェクション、リジェクション ..... P. 37
- 1-5. 指定リジェクション ..... P. 37
- 1-6. トリガーセットアップコピー ..... P. 37

### 1-1. パッドタイプ

トリガー入力端子①に接続したパッドやトリガーセンサーのタイプを設定します。適切なパッドタイプを選ぶことで、パッドの機能を十分に活かすことができます。



#### ① TRIG IN(トリガー入力番号)

【設定範囲】1~10

エディット対象パッドのトリガー入力端子の番号を指定します。

\* ユーティリティモードの「1-1. ラーンモード」(P. 52)の設定により、パッドを叩くことでこのトリガー入力番号を指定することができます。

#### ② Type(パッドタイプ)

①TRIG INで指定した入力端子に接続しているパッドの種類を設定します。

- \* 「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」(P. 36)、「1-4. セルフリジェクション」(P. 37)の値は、ここで設定したパッドタイプに最適な値に自動設定されます。
- \* 入力端子1のみ、「HH controller」を指定できます。ハイハットコントローラーHH60, HH80, HH80Aを入力端子1に接続し、「HH controller」に設定することで、キックペダルの代わりに使うことができます。接続にはステレオプラグ付ケーブルが必要です。

各パッドタイプ表示の意味は以下の通りです。

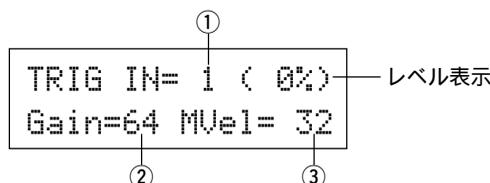
TP snare	TP60, TP80, TP80Sをスネアとして使用
TP tom	TP60, TP80, TP80Sをタムとして使用
TP HH	TP60, TP80, TP80Sをハイハットとして使用
KP	KP60, KP80, KP80Aを使用
PCY ride	PCY60, PCY80, PCY80Sをライドシンバルとして使用
PCY crash	PCY60, PCY80, PCY80Sをクラッシュシンバルとして使用
PCY cup	PCY10などをシンバルのカップ部分として使用
BP	BP80を使用
DT snare	DT10, DT20をスネアに装着して使用
DT hi tom	DT10, DT20を小さ目のタムに装着して使用
DT lo tom	DT10, DT20を大き目のタムに装着して使用
DT kick 1	DT10, DT20を小さ目のバスドラムに装着して使用
DT kick 2	DT10, DT20を大き目のバスドラムに装着して使用
misc 1	汎用1 - 感度高め リムスイッチの機能はスネア/タムに向いている。

misc 2	汎用2 - 感度高め リムスイッチの機能はシンバルに向いている。
misc 3	汎用3 - 感度普通 リムスイッチの機能はスネア/タムに向いている。
misc 4	汎用4 - 感度普通 リムスイッチの機能はシンバルに向いている。
misc 5	汎用5 - 感度低め リムスイッチの機能はスネア/タムに向いている。
misc 6	汎用6 - 感度低め リムスイッチの機能はシンバルに向いている。
HH controller	HH60, HH80, HH80Aを入力端子1に接続しキックペダルとして使用する場合 * 音量(ベロシティ)は一定になります。

\* DT10, DT20は、ヤマハ・ドラムトリガーセンサーです。( P. 11)

### 1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ

各入力端子①の入力感度の設定(ゲイン)と、ベロシティの表現範囲の設定(ミニマムベロシティ)を行います。



#### ① TRIG IN(トリガー入力番号)

トリガー入力端子番号を指定します。(「1-1. パッドタイプ」と同じ)

#### ② Gain(入力ゲイン)

【設定範囲】0~99

①TRIG INで指定した入力端子の入力ゲイン(感度)を調整します。値が大きいか小さい入力でも発音します。

\* 先に「1-1. パッドタイプ」で正しいパッドタイプに設定し、この値を自動設定した後で微調整を行ってください。

#### ③ MVel(ベロシティ最小値)

【設定範囲】1~127

最も弱くパッドを叩いたときに出力するMIDIベロシティ(音量)を設定します。値が大きいか小さい入力でも大きな音量で発音しますが、音量の変化幅が狭くなるのでショットの強弱による音量の表現幅が狭くなります。

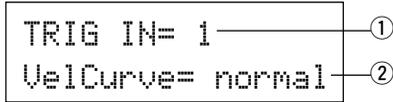
パッドタイプに「HH controller」を指定している場合、ここに設定した値が、出力されるベロシティとなります。

パッドを叩くと、ディスプレイ上段右にトリガーの入力レベルが%で表示されます。最大入力時(入力レベル99%)のベロシティが127となります。最も弱く叩いたときのレベルが低いほどショットの強弱による音量の変化幅が広がります。

\* 先に「1-1. パッドタイプ」で正しいパッドタイプに設定し、この値を自動設定した後で微調整を行ってください。

### 1-3. ベロシティカーブ

各入力端子①の、打撃強さに対するMIDIベロシティの変化特性(ベロシティカーブ)を設定します。

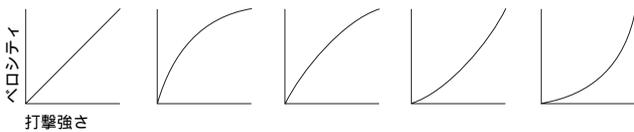


① TRIG IN(トリガー入力番号)  
トリガー入力端子番号を指定します。(「1-1.パッドタイプ」と同じ)

② VelCurve(ベロシティカーブ)

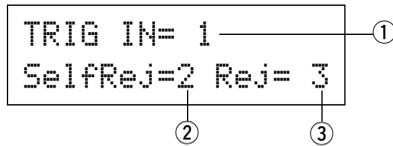
①TRIG INで指定した入力端子のベロシティカーブを設定します。

normal loud 2 loud 1 hard 1 hard 2



### 1-4. セルフリジェクション、リジェクション

各入力端子①について、ダブルトリガー(二度鳴り)やクロストーク(端子間での入力信号の混ざり合い)を防止するための設定をします。



① TRIG IN(トリガー入力番号)  
トリガー入力端子番号を指定します。(「1-1.パッドタイプ」と同じ)

② SelfRej(セルフリジェクション)

【設定範囲】0~9

①TRIG INで指定した入力端子の、ダブルトリガーの発生を防止します。入力を感じたら、その後一定時間トリガーイベントを検出しません。値が大きいほど検出しない時間が長くなります。

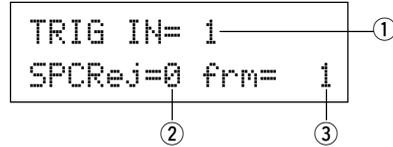
③ Rej(リジェクション)

【設定範囲】0~9

①TRIG INで指定した入力端子の、クロストークの発生を防止します。他のパッド(入力端子)によるトリガーイベントが発生後一定時間以内に、ここで指定した値に達しない入力レベルのトリガーに対してはトリガーイベントを発生しません。値が大きいほど強く叩かないとトリガーイベントを発生しません。

### 1-5. 指定リジェクション

入力端子①と入力端子③と間でのクロストークを防止します。



① TRIG IN(トリガー入力番号)  
トリガー入力端子番号を指定します。(「1-1.パッドタイプ」と同じ)

② SPCRej(指定リジェクション)

【設定範囲】0~9

③frmで指定した入力端子のパッドにトリガーイベントが発生後一定時間以内に、①TRIG INで指定した入力端子のパッドの入力レベルが、ここで指定した値以上でないとトリガーイベントを発生しません。値が大きいほど強く叩かないとトリガーイベントを発生しません。

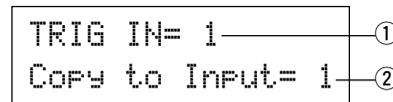
③ frm(指定先トリガー入力番号)

【設定範囲】1~10, 6&7

リジェクション設定の指定先パッドのトリガー入力端子の番号を設定します。“6&7”に設定するとトリガー入力端子6と7の両方を指定できます。

### 1-6. トリガーセットアップコピー

入力端子①の「1-1.パッドタイプ」~「1-5.指定リジェクション」の設定内容をすべてを、他の入力端子②の設定にコピーします。



⚠ トリガーセットアップコピーを行うと、コピー先入力端子のトリガーセットアップの内容はすべてコピー元の内容に書き替えられてしまいます。

① TRIG IN(トリガー入力番号)

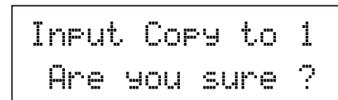
コピー元パッドのトリガー入力端子の番号(1~10)を設定します。

② Copy to Input(コピー先トリガー入力番号)

コピー先パッドのトリガー入力端子の番号(1~10)を設定します。

操作手順

- 上記画面でコピー元とコピー先それぞれのトリガー入力端子を指定し、[SAVE/ENT]を押します。  
コピー実行の確認を求めると下の画面が表示されます。



- [SAVE/ENT]または[VALUE+]を押すと、コピーが実行されます。

\* コピーをキャンセルする場合は[VALUE-]を押します。

コピーが終了すると“Complete!”と表示されます。

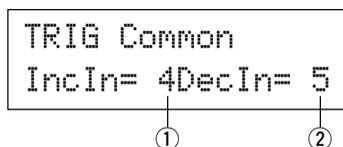
## 2. COMMON(コモン)パラメーター

すべてのパッド(1~10)入力に共通の設定をします。  
以下の3ページに分かれています。

- 2-1. インクリメント/デクリメント ..... P. 38
- 2-2. インプットエクステンジ ..... P. 38
- 2-3. トリガーセットアップネーム ..... P. 38

### 2-1. インクリメント/デクリメント

特定のパッドを叩くことで、現在選択されているドラムキット番号が+1(インクリメント)・-1(デクリメント)するように、パッドの機能を設定します。



#### ① Incln(インクリメント用パッド)

【設定範囲】--, 1~10

インクリメント(+1)機能に設定するパッドのトリガー入力端子の番号を指定します。“--”はパッドに本機能が割り当てられていない状態を示します。

#### ② Decln(デクリメント用パッド)

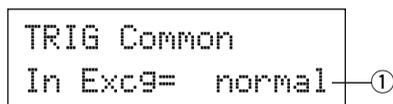
【設定範囲】--, 1~10

デクリメント(-1)機能に設定するパッドのトリガー入力端子の番号を指定します。“--”はパッドに本機能が割り当てられていない状態を示します。

\* ドラムキットを切り替えても、指定したトリガー入力端子に接続されているパッドは、常にインクリメント/デクリメント機能となります。ドラムキットごとに設定したい場合は、ドラムキットボイスエディットモード 2-6. ファンクション (P. 44) をご覧ください。

### 2-2. インプットエクステンジ

トリガー入力端子1と9/10との間で、パッドからのトリガー信号を入れ替えます。



#### ① In Excg(インプットエクステンジ)

normal : 通常動作します。

in10, 1/9 : 入力端子1と9/10の間で信号が入れ替わります。

入力端子1パッドを叩いた場合

入力端子10のパッドを叩いたものとして(入力端子10にトリガーがあったように)動作。

入力端子1リムを叩いた場合

通常動作。入力端子1のリムを叩いたものとして動作。

入力端子9(パッド)を叩いた場合

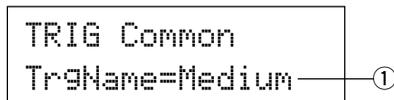
入力端子1のパッドを叩いたものとして(入力端子1にトリガーがあったように)動作。

入力端子10(パッド)を叩いた場合

入力端子9のパッドを叩いたものとして(入力端子9にトリガーがあったように)動作。

### 2-3. トリガーセットアップネーム

現在選択中(エディット中)のトリガーセットアップの名前を変更します。



#### ① TrgName(トリガーセットアップネーム)

設定手順

1. 上記画面において、変更したい文字位置へ[SEL◀][SEL▶]によりカーソルを移動します。
2. [VALUE - ][VALUE + ]により目的のアルファベット、数字、記号を選びます。
3. 上記1, 2の操作を繰り返して、最大8文字のトリガーセットアップネームを作成します。

使用できる文字(表示順)

スペース

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

# ドラムキットボイスエディットモード

現在選ばれているドラムキットの個々のパッド(トリガー入力ソース)ごとに、どのボイスをどのように鳴らすかを設定するためのモードです。

## ドラムキットボイスエディットモードでできること

ドラムキットボイスエディットモードでは、現在選択しているドラムキット(ドラムキット用のエディットバッファにあるデータ)を対象に、各種設定をします。

プリセットドラムキット(No. 1~48)もユーザードラムキット(No. 49~80)もエディットすることができます。

エディットしたドラムキットは、ストア操作によりユーザードラムキット(No. 49~80)に保存することができます。

- \* ストア操作をせずにドラムキットを切り替えと、元の内容に戻ります。
- \* プリセットドラムキット(No. 1~48)には保存(データの書き替え)することができません。

## ドラムキットボイスエディットモードに入るには

フロントパネルの[ VOICE ] ボタンを押します。

ドラムキットボイスエディットモードに入ると、下のようにボイスパラメーターの先頭のページ(ボイス)が表示されます。

VOICE



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

- \* [ VOICE ] をすばやく2回押すと、「1-2. ボリューム、パン」の画面でドラムキットボイスエディットモードに入ります。

## ドラムキットボイスエディットモードの内容

ドラムキットボイスエディットモードは、5つのグループに分かれています。

1. ボイスパラメーター .....( P. 40 )  
パッドの入力ソースごとの音色設定です。
2. インプットCOMMONパラメーター .....( P. 43 )  
パッドの入力ソースごとの音色パラメーターのうち、2レイヤーで共通の設定です。
3. リバーブ .....( P. 45 )  
内蔵リバーブエフェクターの設定をします。
4. セットアップ .....( P. 46 )  
ドラムキットが選択されたときにMIDI出力するデータの設定と、ドラムキットボイスの設定のコピーをします。
5. ドラムキットCOMMONパラメーター .....( P. 47 )  
ドラムキット全体に共通する設定をします。

## 設定手順

1. あらかじめドラムキットプレイモードの「ドラムキット&ソング」画面で、エディットするドラムキットを選んでおきます。

2. [ VOICE ] を押してドラムキットボイスエディットモードに入ります。

3. [ PAGE▲ ] [ PAGE▼ ] を押して、エディットしたい項目の画面を表示させます。

- \* ユーティリティモードの「1-4. ジャンプトゥリセットページ」(P. 52)を「ON」に設定しておくで、ドラムキットボイスエディットモードに入った際、前回最後に選ばれていたページが表示されます。

4. [ SEL.◀ ] [ SEL.▶ ] によりカーソルを移動し、設定したい項目を点滅表示させます。

- \* 項目が1つしかない場合は、カーソル移動の必要はありません。

5. [ VALUE - ] [ VALUE + ] により値やオン/オフを設定します。  
[ VOICE ] を押すと、編集中のドラムキットボイスをモニターすることができます。

- \* データの設定を変更すると「KIT」表示の後に「\*」が表示されます。ストアを実行するとこの表示は消えます。

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

6. ユーザードラムキットに保存する場合は、以下の手順でストア操作をします。

- \* ストアをせずにドラムキットを切り替えと、エディット内容は消えてしまいます。

- 6-1. [ SAVE/ENT. ] を押します。以下のような画面が表示されます。

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

- 6-2. [ VALUE - ] [ VALUE + ] により「To=」にストア先のドラムキット番号(49~80)を指定します。指定した番号のドラムキット名も表示されます。

- 6-3. [ SAVE/ENT. ] を押すと、ストア実行の確認を求めらる画面が表示されます。

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

- 6-4. [ SAVE/ENT. ] または [ VALUE + ] を押すと、ストアが実行されます。

- \* ストアをキャンセルする場合は [ VALUE - ] を押します。ストアが終了すると、以下の画面が表示されます。

```
Complete !
```

ドラムキットボイスエディットモードの機能一覧

	ページ
1. ボイスパラメーター	40
1-1. ボイス	41
1-2. ボリューム、パン	41
1-3. チューニング	41
1-4. レイヤーバランス	42
1-5. ディケイ、カットオフ周波数	42
1-6. ノートナンバー	42
1-7. チャンネル、ゲートタイム	42
2. インプットコモンパラメーター	43
2-1. クロスフェード	43
2-2. リバースェンド	43
2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード	43
2-4. ホールドモード	44
2-5. キーオフ イネーブル	44
2-6. ファンクション	44
2-7. パッドソング	44
2-8. リムトゥパッド	45
3. リバース	45
3-1. リバースタイプ、タイム	45
3-2. リバースマスターリターン	45
4. セットアップ	46
4-1. プログラムチェンジ、バンクセレクト	46
4-2. ボリューム、パン	46
4-3. ドラムキットボイスコピー	46
5. ドラムキットコモンパラメーター	47
5-1. ボリューム	47
5-2. ドラムリバースェンド	47
5-3. ハイハットセンシティビティ	47
5-4. ソングセレクト	47
5-5. ドラムキットネーム	47

1. ボイスパラメーター

パッドの入カソースごとに音色を設定します。  
パッドの入カソースとは、DTXPRESSの入カ端子1～10に接続しているパッドやトリガーセンサーから送られるトリガー情報の種類をいいます。

TP60/80, KP60/80, PCY60/80, DT10/20などのモノラル出力のパッド類の場合は、1つの入カ端子には1つの入カソースが割り当てられます。

TP80S, PCY80Sなどのステレオ出力のパッド類の場合は、1つの入カ端子に2つの入カソース(パッド入力とリムスイッチ入力、2種類のパッド入力など)が割り当てられます。

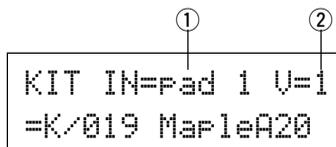
ボイスパラメーターは、以下の7ページに分かれています。

- 1-1. ボイス ..... P. 41
- 1-2. ボリューム、パン ..... P. 41
- 1-3. チューニング ..... P. 41
- 1-4. レイヤーバランス ..... P. 42
- 1-5. ディケイ、カットオフ周波数 ..... P. 42
- 1-6. ノートナンバー ..... P. 42
- 1-7. チャンネル、ゲートタイム ..... P. 42

エディットする入カソースの選択

ボイスパラメーターの設定画面では、それぞれエディット対象の入カソース①を選択してから設定を行います。

また、1つのトリガー入力に対して2つのボイス/キーオンを発音/発生(パッドを叩くと同時に2つのボイスが鳴る)させることができます。これを2レイヤーといい、2レイヤーに設定(1-1. ボイスで設定)している場合は、どちらのレイヤーかレイヤー番号②も指定します。



① IN(入カソース)

各入カソース表示の意味は以下の通りです。

- pad 1 トリガー入力端子1のパッド入力
- rim 1 トリガー入力端子1のリムスイッチ入力
- pad 2 トリガー入力端子2のパッド入力
- rim 2 トリガー入力端子2のリムスイッチ入力
- ：
- rim 6 トリガー入力端子6のリムスイッチ入力
- pad 7 トリガー入力端子7のパッド入力
- rim 7 トリガー入力端子7のリムスイッチ入力
- open トリガー入力端子8のパッド入力(ハイハットコントローラーがフルクローズでないとき)
- rimOpen トリガー入力端子8のリムスイッチ入力(ハイハットコントローラーがフルクローズでないとき)
- close トリガー入力端子8のパッド入力(ハイハットコントローラーがフルクローズのとき)
- rimCls トリガー入力端子8のリムスイッチ入力(ハイハットコントローラーがフルクローズのとき)

- footC1 トリガー入力端子8のハイハットコントローラーを踏んだイベント
- sFlash トリガー入力端子8のハイハットコントローラーのフラッシュイベント
- Pad 9 トリガー入力端子9のパッド入力
- Pad 10 トリガー入力端子10のパッド入力

- \* ユーティリティモードの「1-1. ラーンモード (P. 52)」の設定により、パッドを叩くことで入力ソースを指定することができます。
- \* モノラル出力のパッド類にはリムスイッチ出力はありません。

## ② レイヤー番号

【設定範囲】1, 2, -

2レイヤーで鳴らす場合は、ここでどちらのレイヤー(“1”または“2”)を設定の対象にするかを選びます。

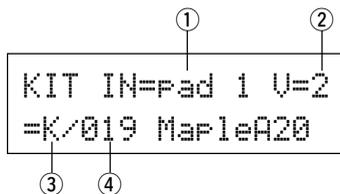
1ボイスしか設定していない場合は“-”が表示され、切り替えできません。

- \* 2レイヤーにするか1ボイスだけにするかは、「1-1. ボイス」画面で設定します。

同じドラムキットの中で、複数のパッドで同じMIDIノートナンバーを設定している場合は、トリガー入力端子の番号が小さいものの設定が優先され、どのパッドを叩いても同じ音(設定)で鳴ります。

## 1-1. ボイス

入力ソース①ごとに、その入力で鳴らす音色(ドラムボイス)③を設定します。1入力ソース(パッドの1ショット)で2音色②を同時に鳴らすことができます。



- ① IN(入力ソース)
- ② レイヤー番号

設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。(P. 40参照)  
2レイヤーにするか1ボイスだけにするかは、この画面で設定します。レイヤー番号は、“1”か“2”のどちらかしか選べません。

## ③ ボイスの分類

入力ソース①のレイヤー②で鳴らす、ドラムボイスの分類を選択します。

それぞれの記号は、ドラムボイスの分類を表します。

- K: アコースティックなキック
- k: エレクトリックなキック
- S: アコースティックなスネア
- s: エレクトリックなスネア
- T: アコースティックなタム
- t: エレクトリックなタム
- C: シンバル
- H: ハイハット

- P: パーカッション
- E: 効果音その1
- e: 効果音その2
- L: ドラムループ
- m: その他の音色

## ④ ボイス番号 ボイス名

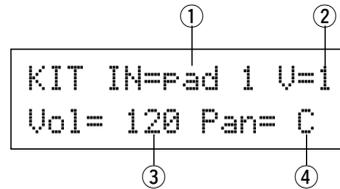
割り当てるボイスを選択します。ボイス番号(1~127)とボイス名が表示されます。2レイヤーに設定されている場合は、ボイス名の後に“\*”が表示されます。

“0”に設定すると、ボイス名に“NoAssignment”と表示され、音が鳴らなくなります。

- \* ドラムボイスの一覧は「ドラムボイスリスト (P. 68)」をご覧ください。

## 1-2. ボリューム、パン

入力ソース①のレイヤー②ごとに、その入力で鳴らすドラムボイスの音量③とパン④(ステレオの定位)を設定します。



- ① IN(入力ソース)
- ② レイヤー番号

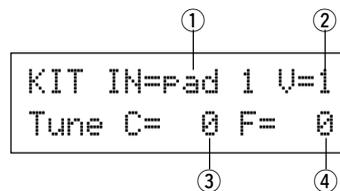
設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。(P. 40参照)

- ③ Vo(ボリューム)  
【設定範囲】0~127

- ④ Pan(パン)  
【設定範囲】L64~C~R64

## 1-3. チューニング

入力ソース①のレイヤー②ごとに、その入力で鳴らすドラムボイスのチューニングを設定します。



- ① IN(入力ソース)
- ② レイヤー番号

設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。(P. 40参照)

- ③ Tune C(チューンコース)  
【設定範囲】-24~0~+24

チューニングを半音単位で設定できます。

## ドラムキットボイスエディットモード

### ③ Tune F( チューンファイン )

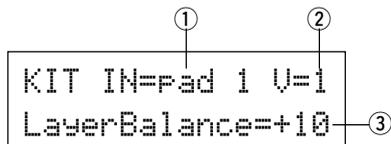
【設定範囲】-64 ~ 0 ~ +63

チューニングを約1.17セント単位で調整できます。

### 1-4. レイヤーバランス

入力ソース①のレイヤー②ごとに、その入力で鳴らすドラムボイスが2レイヤー構成 2つの音色波形で構成 の場合、レイヤー間( 2つの音色波形間 )の音量バランスを設定します。

\* 1レイヤーボイスが選ばれている場合、設定は無効です。



① IN( 入力ソース )

② レイヤー番号

設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。( P. 40参照 )

③ LayerBalance( レイヤーバランス )

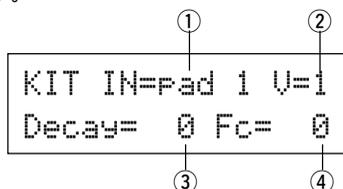
【設定範囲】-64 ~ 0 ~ +63, ---

2レイヤー間の音量バランスを設定します。

\* 1レイヤーのドラムボイスの場合は、“ --- ”表示となり設定できません。

### 1-5. ディケイ、カットオフ周波数

入力ソース①のレイヤー②ごとに、その入力で鳴らすドラムボイスのディケイとフィルターのカットオフ周波数を設定し、音色を調整します。



① IN( 入力ソース )

② レイヤー番号

設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。( P. 40参照 )

③ Decay( ディケイ )

【設定範囲】-64 ~ 0 ~ +63

プラスの値にすると歯切れの良い音になります。

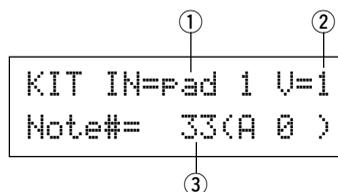
④ Fc( カットオフ周波数 )

【設定範囲】-64 ~ 0 ~ +63

値をプラスにすると明るい音に、マイナスにすると丸い音になります。

### 1-6. ノートナンバー

入力ソース①のレイヤー②ごとに、その入力があったときに出力するMIDIノートナンバーを設定します。



① IN( 入力ソース )

② レイヤー番号

設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。( P. 40参照 )

③ Note#( MIDIノートナンバー )

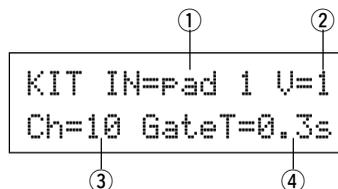
【設定範囲】0 ~ 127 (C-2 ~ G8)

MIDIノートナンバーを設定します。ノートナンバーと音名が表示されます。

\* 他の入力ソースですでに割り当てられているMIDIノートナンバーを設定した場合、“ Note#= ”の後に“ \* ”が表示されます。

### 1-7. チャンネル、ゲートタイム

入力ソース①のレイヤー②ごとに、その入力があったときに出力するMIDIノート情報の出力MIDIチャンネルとゲートタイム( キーオンからキーオフまでの時間間隔 )を設定します。



① IN( 入力ソース )

② レイヤー番号

設定対象の入力ソースとレイヤーを指定します。( P. 40参照 )

③ Ch( MIDIチャンネル )

【設定範囲】1 ~ 16

④ GateT( ゲートタイム )

【設定範囲】0.0s ~ 9.9s

## 2. インットコモンパラメーター

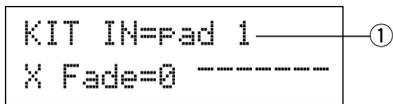
パッドの入力ソースごとの音色パラメーターのうち、2レイヤーで共通の設定です。

インットコモンパラメーターは、以下の8ページに分かれています。

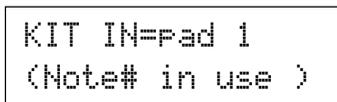
- 2-1. クロスフェード..... P. 43
- 2-2. リバースェンド..... P. 43
- 2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード.. P. 43
- 2-4. ホールドモード..... P. 44
- 2-5. キーオフ イネーブル..... P. 44
- 2-6. ファンクション..... P. 44
- 2-7. パッドソング..... P. 44
- 2-8. リムトゥパッド..... P. 45

### エディットする入力ソースの選択

インットコモンパラメーターの設定画面では、それぞれエディット対象の入力ソース①を選択してから設定を行います。(入力ソースの選択についてはP. 40を参照してください。)

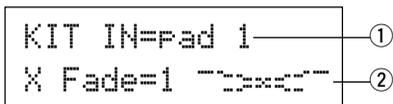


ただし、ボイスパラメーターと同様、『同じドラムキットの中で、複数のパッドで同じMIDIノートナンバーを設定している場合は、トリガー入力端子の番号が小さいもの設定が優先され、どのパッドを叩いても同じ音(設定)で鳴る。』ため、「2-1. クロスフェード」から「2-5. キーオフ イネーブル」設定画面において、設定が無効となる場合は、以下のように表示され編集はできません。



### 2-1. クロスフェード

入力ソース①で鳴る2つのレイヤーボイス間でベロシティ(音量)変化によるクロスフェードを行う際の設定です。



① IN(入力ソース)  
設定対象の入力ソースを指定します。(上記参照)

② X(クロスフェードタイプ)

【設定範囲】0~9

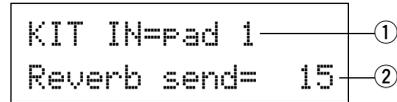
クロスフェードのタイプ(“1”~“9”)を選びます。タイプ番号の右にはその変化グラフが表示されます。

“0”に設定するとクロスフェードは行われません。

### 2-2. リバースェンド

入力ソース①で鳴るボイス(レイヤー1, 2)の、リバースェンドへの送り量②を設定します。

\* ここで設定した送り量に「5-2. ドラムリバースェンド」(P. 47)の設定を掛け合わせたものが、実際の送り量になります。



① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

② Reverb send(リバースェンド量)

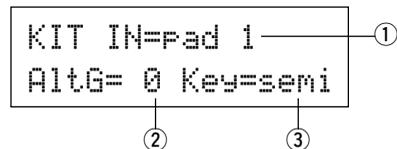
【設定範囲】0~127

### 2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード

入力ソース①で鳴るボイス(レイヤー1, 2)の、オルタネイトグループとキーアサインモードを設定します。

オルタネイトグループ:同じグループ番号に設定したボイスどうしは、同時に発音しなくなります。たとえばハイハットクローズとハイハットオープンを同じグループ番号に設定すると、オープンの発音を消してからクローズが発音します。

キーアサインモード:同じMIDIノートナンバーのボイスが同時に複数鳴る場合の発音ルールを設定します。



① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

② AltG(オルタネイトグループ)

【設定範囲】0~15

同時に鳴らしたくないドラムボイスを同じグループ番号に指定しておきます。“0”に設定すると消音動作は行われません。

\* ボイスの中には、ハイハットなどのようにオルタネイトグループがプリセットで設定されている場合があります。

③ Key(キーアサインモード)

同じMIDIノートナンバーのボイスが同時に複数鳴る場合の発音ルールを設定します。

poly: 制約なしに重ねて発音します。

semi: 常に最大2音まで鳴るように、3音目を鳴らす場合は前に発音中の音が消音されます。

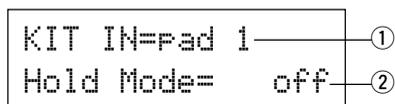
mono: 前に発音中の音を消音し、常に1音だけを発音します。

high: 前に発音中の音を消音し、常に1音だけを発音します。ただし、最大同時発音数の32音を越えた場合でもこのノートナンバーのボイスは消音されません。

## ドラムキットボイスエディットモード

### 2-4. ホールドモード

入力ソース①で鳴るボイス(レイヤー1, 2)の、ホールドモードを設定します。



#### ① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

#### ② Hold Mode(ホールドモード)

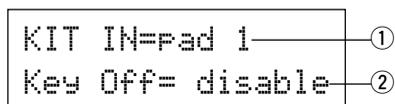
on: パッドを叩くたびにMIDIキーオンとMIDIキーオフが交互に出力されます。

off: 通常動作。パッドを叩く動作ではMIDIキーオンだけを出力(ディケイタイム終了後自動的にキーオフを出力)します。

\* “on”に設定した場合は、「2-3. オルタネイトグループ、キアサインモード」で“Key=high”に設定することが望ましいです。

### 2-5. キーオフ イネーブル

入力ソース①で鳴るボイス(レイヤー1, 2)の、MIDIキーオフメッセージを認識するかどうかを設定します。



#### ① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

#### ② Key Off(キーオフ)

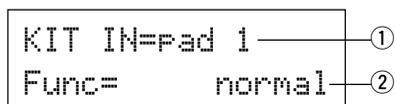
enable: キーオフを認識します。

disable: キーオフを認識しません。

\* “disable”に設定した場合、ボイスによっては音が鳴りっぱなしになってしまうものがあります。[SHIFT][H][VOICE]を押すと音を止めることができます。

### 2-6. ファンクション

入力ソース①からのトリガーにより、ボイスを鳴らす他に別の機能②をコントロールすることができます。



#### ① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

#### ② Func(ファンクション)

トリガー入力によりコントロールする機能を選択します。

normal: 通常の発音動作をします。

Pad song: パッドソング\*の再生をコントロールします。

click on/off: クリック音をオン/オフします。

inc drumkit: ドラムキット番号を+1(インクリメント)します。

dec drumkit: ドラムキット番号を-1(デクリメント)します。

trig bypass: トリガーバイパス機能(P. 52)をオン/オフします。

start/stop: メインソング\*の再生をコントロールします。

メインソング: ドラムキットプレイモードで選択され、パネル(あるいはMIDI/TO HOST入力)からコントロールされるソングです。

パッドソング: ここで設定することでトリガー入力により再生されるソングです。メインソングとは独立して再生できます。また、メインソングと同時に3曲までパッドソングを再生することができます。

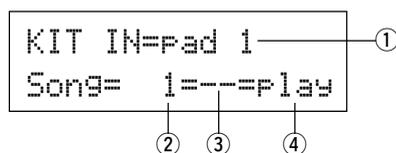
\* パッドソングの設定については、次項「2-7. パッドソング」を参照してください。

\* 他の入力ソースですでにパッドソングが3つ選択されている場合、“Pad song”は表示されません(“-----”表示)。

### 2-7. パッドソング

パッドソングについて設定します。

「2-6. ファンクション」の設定で、入力ソース①からのトリガーでパッドソングの再生をコントロールする場合に有効となります。



#### ① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

#### ② ソング番号

パッドソングに割り当てるソング番号(1~127)を設定します。

#### ③ リピート再生

RP: リピート再生(ソングの終わりまで再生するとソングの先頭に戻り再生を繰り返す)します。

--: ノーマル再生します。

#### ④ 再生モード

Play: パッドを叩くたびに、指定したパッドソングをスタート/ストップします。

chse: パッドを叩くたびに、指定したパッドソングを1小節のみ再生しポーズします。

ctof: パッドを叩くたびに、指定したパッドソングをスタート/ストップします。ただし、“ctof”に設定されているパッドソングが再生されている場合はそれを停止します。“ctof”に設定されているパッドソングは常に1つしか再生されないように動作します。

\* パッドソングはMIDIチャンネル7, 8, 9, 10のデータだけが再生されます。

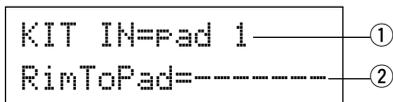
\* パッドソングのテンポやボイス(音色)を元(呼び出したとき)の設定に戻りたい場合は、ドラムキットを選び直してください。

\* メインソングとMIDIチャンネルが重複しないため、以下のような制限があります。

- ・ドラムキット内の最初のパッドソングは、元のMIDIチャンネルから4を引いたチャンネルで出力する。
- ・ドラムキット内の2番目のパッドソングは、元のMIDIチャンネルに4を足したチャンネルで出力する。
- ・ドラムキット内の3番目のパッドソングは、MIDIチャンネルを以下のように変換して出力する。  
元のMIDIチャンネル 出力MIDIチャンネル  
7 15,8 16,9 1,10 2

### 2-8. リムトウパッド

入力ソース①がリムスイッチ入力の場合にのみ有効な機能です。リムを叩いた時に、リムスイッチイベントと同時に同じパッド(トリガー入力端子)のパッドイベントも出力させることができます。この設定により、スネアのリムショット時にパッドも同時に鳴らすことができます。



#### ① IN(入力ソース)

設定対象の入力ソースを指定します。(P. 40参照)

- \* リムスイッチ入力ソースを選びます。

#### ② RimToPad(リムトウパッド)

リムを叩いた時に出力するイベントを設定します。

disable: リムスイッチイベントのみを出力します。

enable: リムスイッチイベントとパッドイベントを出力します。

- \* 入力ソースにリムスイッチ以外の入力を選択している場合は、“-----”と表示され、設定できません。

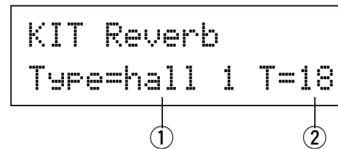
## 3. リバースパラメーター

DTXPRESSに内蔵されているリバースエフェクターの設定をします。リバースパラメーターは、以下の2ページに分かれています。

- 3-1. リバースタイプ、タイム ..... P. 45
- 3-2. リバースマスターリターン ..... P. 45

### 3-1. リバースタイプ、タイム

ドラムキットごとに、使用するリバースエフェクトのタイプとリバースタイムを設定します。



#### ① Type(リバースタイプ)

リバースタイプを設定します。

- none リバースはかかりません。(スルーと同じ)
- hall 1 小ホールをシミュレーションしたリバースです。
- hall 2 大ホールをシミュレーションしたリバースです。
- room 1 せまい部屋をシミュレーションしたリバースです。
- room 2 広い部屋をシミュレーションしたリバースです。
- room 3 天井の高い部屋をシミュレーションしたリバースです。
- stage 1 大きなステージで演奏しているようなリバースです。
- stage 2 小さなステージで演奏しているようなリバースです。
- plate 金属的な響きを持ったリバースです。
- white 独特の短いリバースです。
- tunnel トンネルの中で演奏しているようなリバースです。
- bsemnt 地下室で演奏しているようなリバースです。

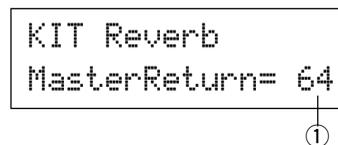
#### ② T(リバースタイム)

【設定範囲】0~69

リバースタイムを設定します。リバースの響き方が変わります。

### 3-2. リバースマスターリターン

ドラムキットごとに、リバースエフェクトからの信号の戻り量を設定します。DTXPRESS全体に対するリバースのかかり具合が調整されます。



#### ① MasterReturn(マスターリターン)

【設定範囲】0~127

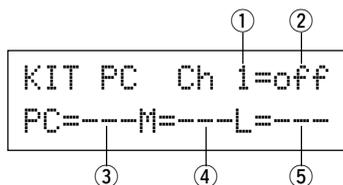
## 4. セットアップ

ドラムキットが選択されたときにMIDI出力するデータの設定と、ドラムキットボイスの設定のコピーをします。セットアップは、以下の3ページに分かれています。

- 4-1. プログラムチェンジ、バンクセレクト ..... P. 46
- 4-2. ボリューム、パン ..... P. 46
- 4-3. ドラムキットボイスコピー ..... P. 46

### 4-1. プログラムチェンジ、バンクセレクト

ドラムキットが選択された時に送信するMIDIプログラムチェンジナンバー③とそのバンクセレクトMSB④、LSB⑤を設定します。MIDIチャンネル①ごとに設定②することができます。ドラムキットを切り替えた際、外部MIDI機器の音色も切り替えることができます。



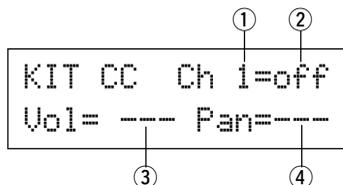
- ① MIDIチャンネル  
【設定範囲】Ch1 ~ Ch16
- ② プログラムチェンジ出力のオン/オフ  
on : 出力します。  
off : 出力しません。
- ③ PC(プログラムチェンジナンバー)  
【設定範囲】1 ~ 128
- ④ M(バンクセレクトMSB)
- ⑤ L(バンクセレクトLSB)  
【設定範囲】0 ~ 127

切り替えるバンクを設定します。バンクの指定はバンクセレクトMSB, LSBの2つの数値で行います。

\* バンクセレクトMSB, LSBの値については、接続するMIDI機器のボイスリスト、MIDIデータフォーマットなどをご覧ください。

### 4-2. ボリューム、パン

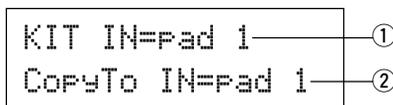
ドラムキットが選択された時に送信するMIDIコントロールチェンジのボリューム③とパン④を設定します。MIDIチャンネル①ごとに設定②することができます。ドラムキットを切り替えた際、外部MIDI機器の音色のボリューム、パンも切り替えることができます。



- ① MIDIチャンネル  
【設定範囲】Ch1 ~ Ch16
- ② コントロールチェンジ出力のオン/オフ  
on : 出力します。  
off : 出力しません。
- ③ Vo(ボリューム)  
【設定範囲】1 ~ 128  
送信するボリュームコントロールチェンジのデータ値を設定します。
- ④ Par(パン)  
【設定範囲】0 ~ 127  
送信するパンコントロールチェンジのデータ値を設定します。

### 4-3. ドラムキットボイスコピー

入力ソース①の「1-1. ボイス」~「2-7. パッドソング」の設定内容をすべてを、他の入力ソース②の設定にコピーします。

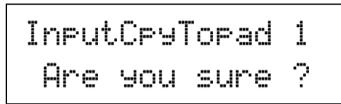


**!** ドラムキットボイスコピーを行うと、コピー先入力端子のドラムキットボイスの内容はすべてコピー元の内容に書き替えられてしまいます。

- ① IN(コピー元入力ソース)  
コピー元の入力ソースを設定します。(P. 40参照)
- ② CopyTo IN(コピー先入力ソース)  
コピー先の入力ソースを設定します。(P. 40参照)

#### 操作手順

1. 上記画面でコピー元とコピー先それぞれの入力ソースを指定し、[SAVE/ENT]を押します。コピー実行の確認を求めると下の画面が表示されます。



2. [SAVE/ENT] または [VALUE +] を押すと、コピーが実行されます。  
\* コピーをキャンセルする場合は [VALUE -] を押します。コピーが終了すると "Complete !" と表示されます。

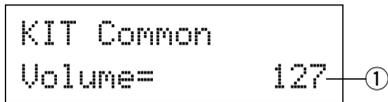
## 5. ドラムキットコモンパラメーター

ドラムキット全体に共通する設定をします。ドラムキットコモンパラメーターは、以下の5ページに分かれています。

- 5-1. ボリューム ..... P. 47
- 5-2. ドラムリバーブセンド ..... P. 47
- 5-3. ハイハットセンシティビティ ..... P. 47
- 5-4. ソングセレクト ..... P. 47
- 5-5. ドラムキットネーム ..... P. 47

### 5-1. ボリューム

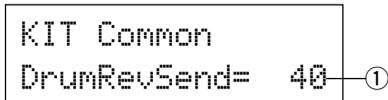
ドラムボイス全体のボリュームを設定します。



- ① Volume( ボリューム )  
【設定範囲】0 ~ 127

### 5-2. ドラムリバーブセンド

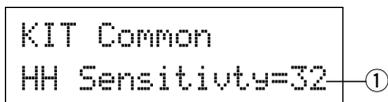
ドラムボイス全体のリバーブへの送り量を設定します。



- ① DrumRevSend( ドラムリバーブセンド量 )  
【設定範囲】0 ~ 127  
\* ここで設定した送り量に「2-2. リバーブセンド ( P. 43 )」の設定を掛け合わせたものが、実際の送り量になります。

### 5-3. ハイハットセンシティビティ

リアパネルのHI HAT CONTROL端子に接続したフットコントローラーの感度を設定します。

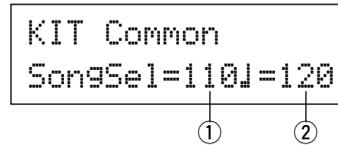


- ① HH Sensitivity( 感度 )  
【設定範囲】0 ~ 63

値を大きくするほど感度が高くなります。

### 5-4. ソングセレクト

ドラムキットを切り替えるとき、同時に(メイン)ソング①も切り替えることができます。また、テンポを切り替えることもできます。



- ① Song Select( ソング番号 )

【設定範囲】---, 1 ~ 127

再生するソングをソング番号で指定します。“ --- ”にするとソングを切り替えません。

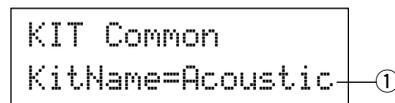
- ② ♪( テンポ )

【設定範囲】---, 30 ~ 300

変更するテンポを指定します。“ --- ”にするとテンポを切り替えません。

### 5-5. ドラムキットネーム

現在選択中( エディット中 )のドラムキットの名前を変更します。



- ① KitName( ドラムキットネーム )

設定手順

1. 上記画面において、変更したい文字位置へ[ SEL◀ [ I SEL▶ ] ]によりカーソルを移動します。
2. [ VALUE - ] [ VALUE + ]により目的のアルファベット、数字、記号を選びます。
3. 上記1, 2の操作を繰り返して、最大8文字のドラムキットネームを作成します。

使用できる文字( 表示順 )

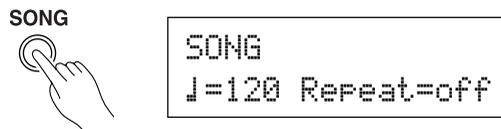
スペース  
!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?@  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[¥]^\_`  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`

# ソングジョブモード

現在選ばれているユーザーソング( No. 97 ~ 128 )について、編集を行うためのモードです。

## ソングジョブモードに入るには

フロントパネルの[ SONG ] ボタンを押します。  
ソングジョブモードに入ると、下のように先頭のページ( テンポ、リピート再生 )が表示されます。



\* [ SONG ] をすばやく2回押すと、「8. クリアソング」の画面でソングジョブモードに入ります。

## ソングジョブモードの内容

ソングジョブモードは、以下の9ページに分かれています。

1. テンポ、リピート再生 .....	P. 48
2. プログラムチェンジ、バンクセレクト .....	P. 48
3. ボリューム、パン .....	P. 49
4. ソングコピー .....	P. 49
5. クオントイズ .....	P. 49
6. クリアトラック .....	P. 50
7. マージトラック .....	P. 50
8. クリアソング .....	P. 50
9. ソングネーム .....	P. 50

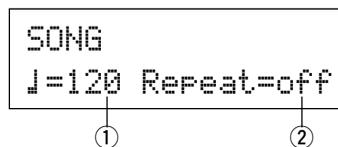
## 設定手順

1. あらかじめドラムキットブレイモードの「ドラムキット&ソング」画面または「ソング&ミュート」画面で、エディットするユーザーソング( No. 97 ~ 128 )を選んでおきます。
2. [ SONG ] を押してソングジョブモードに入ります。
  - \* プリセットソングが選ばれている状態で [ SONG ] を押すと、「ERROR Preset Data」と表示され、ソングジョブモードには入れません。
3. [ PAGE▲ ] [ PAGE▼ ] を押して、エディットしたい項目の画面を表示させます。
  - \* ユーティリティモードの「1-4. ジャンプトゥリセットページ」( P. 52 )を「on」に設定しておく、ソングジョブモードに入った際、前回最後に選ばれていたページが表示されます。
4. [ SEL◀ ] [ SEL▶ ] によりカーソルを移動し、設定したい項目を点滅表示させます。
  - \* 項目が1つしかない場合は、カーソル移動の必要はありません。
5. [ VALUE - ] [ VALUE + ] により値やオン/オフを設定します。

ソングジョブモードの各メニュー画面での設定は、そのままダイレクトにDTXPRESS本体に記憶されます。ストア操作は必要ありません。

## 1. テンポ、リピート再生

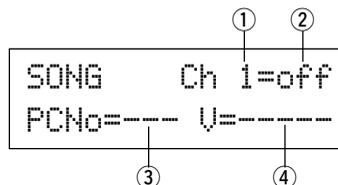
ユーザーソングのテンポの変更( ソングヘッダーのテンポ情報を書き替え )とリピート再生の設定をします。



- ① ♪(テンポ)  
【設定範囲】30 ~ 300
- ② Repeat(リピート再生)  
【設定範囲】off, on  
“ on ”に設定するとリピート再生します。  
“ off ”に設定するとノーマル再生します。

## 2. プログラムチェンジ、バンクセレクト

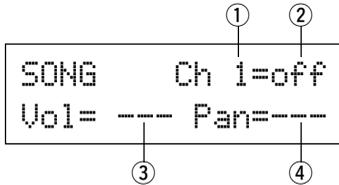
ユーザーソングの使用音色をMIDIチャンネルごとに変更( ソングヘッダーの音色情報を書き替え )します。ソングを選択した時と再生を停止した時に、このプログラムチェンジが出力されます。



- ① MIDIチャンネル  
【設定範囲】Ch1 ~ Ch16
- ② プログラムチェンジ出力のオン/オフ  
on : 出力します。  
off : 出力しません。
- ③ PCNα(プログラムチェンジナンバー)  
【設定範囲】1 ~ 128
- ④ V(バンクセレクト)  
【設定範囲】meldy, drumV  
切り替えるバンクを設定します。  
meldy : メロディ音のプログラムチェンジ( MSB=0 )を出力します。  
drumV : ドラムボイスのプログラムチェンジ( MSB=127 )を出力します。

### 3. ボリューム、パン

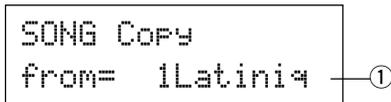
ユーザーソングのボリュームとパンをMIDIチャンネルごとに変更(ソングヘッダーの音色情報を書き替え)します。ソングを選択した時と再生を停止した時に、このコントロールチェンジが出力されます。



- ① MIDIチャンネル  
【設定範囲】Ch1 ~ Ch16
- ② コントロールチェンジ出力のオン/オフ  
on : 出力します。  
off : 出力しません。
- ③ Vo( ボリューム )  
【設定範囲】0 ~ 127
- ④ Pan( パン )  
【設定範囲】0 ~ 127

### 4. ソングコピー

指定したソング①を、現在選択しているユーザーソングにコピーします。

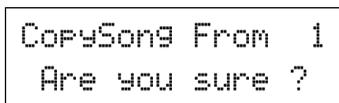


❗ ソングコピーを行うと、現在選択中のユーザーソングの内容はすべてコピー元ソングの内容に書き替えられてしまいます。

- ① from( コピー元ソング )  
【設定範囲】1 ~ 127  
コピー元のソングを設定します。ソング番号とソング名が表示されます。プリセットソング、ユーザーソングいずれでも指定できます。

#### 操作手順

1. 上記画面でコピー元ソングを指定し、[ SAVE/ENT ] を押します。コピー実行の確認を求めると下の画面が表示されます。



2. [ SAVE/ENT ] または [ VALUE + ] を押すと、コピーが実行されます。

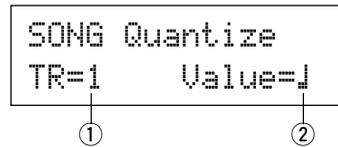
- \* コピーをキャンセルする場合は [ VALUE - ] を押します。
- \* ソング再生中はコピーは実行できません。“ERROR SEQ is Running”と表示されます。ソングを停止してから操作をやり直してください。
- \* コピー中にメモリーが足りなくなると“ERROR Memory Full”と表示されます。不要なユーザーソングをクリアしてから操作をやり直してください。

コピーインプットが終了すると“Complete !”と表示されます。

### 5. クオンタイズ

ユーザーソングのトラック①ごとに、②の精度でクオンタイズ\*をかけます。

クオンタイズ: タイミングがずれて録音されたシーケンスデータをジャストなタイミングに矯正する機能です。矯正する精度は、音符で指定します。

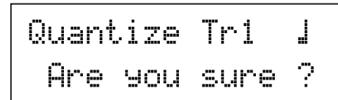


❗ クオンタイズを行うと、現在選択中のユーザーソングの指定したトラックはすべて書き替えられてしまいます。

- ① TR( 対象トラック )  
クオンタイズをかけるトラック(“ 1 ”か“ 2 ”)を指定します。
- ② Value( クオンタイズの精度 )  
【設定範囲】↓ 4分音符, ↓ 3 4分音符( 3連 )  
↓ 8分音符, ↓ 3 8分音符( 3連 )  
↓ 16分音符, ↓ 3 16分音符( 3連 )

#### 操作手順

1. 上記画面でクオンタイズをかけるトラックと精度を設定し、[ SAVE/ENT ] を押します。クオンタイズ実行の確認を求めると下の画面が表示されます。



2. [ SAVE/ENT ] または [ VALUE + ] を押すと、クオンタイズが実行されます。
  - \* クオンタイズをキャンセルする場合は [ VALUE - ] を押します。
  - \* ソング再生中はクオンタイズは実行できません。“ERROR SEQ is Running”と表示されます。ソングを停止してから操作をやり直してください。
  - \* クオンタイズ実行中にメモリーが足りなくなると“ERROR Memory Full”と表示されます。不要なユーザーソングをクリアしてから操作をやり直してください。
 クオンタイズが終了すると“Complete !”と表示されます。

## ソングジョブモード

### 6. クリアトラック

ユーザーソングの指定トラック①の全データを消去します。

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

#### ① TR(対象トラック)

消去するトラック("1"か"2")を指定します。

#### 操作手順

1. 上記画面で消去するトラックを指定し、[SAVE/ENT]を押します。クリアトラック実行の確認を求める下の画面が表示されます。

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

2. [SAVE/ENT]または[VALUE+]を押すと、クリアトラックが実行されます。

- \* クリアトラックをキャンセルする場合は[VALUE-]を押します。
  - \* ソング再生中はクリアトラックは実行できません。"ERROR SEQ is Running"と表示されます。ソングを停止してから操作をやり直してください。
- クリアトラックが終了すると"Complete!"と表示されます。

### 7. マージトラック

ユーザーソングのトラック1とトラック2のシーケンスデータをマージ(ミックス)し、トラック1にまとめます。

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

#### 操作手順

1. 上記画面で[SAVE/ENT]を押すと、マージトラックが実行されます。

マージトラックが終了すると"Complete!"と表示されます。

- \* マージトラック実行中にメモリーが足りなくなると"ERROR Memory Full"と表示されます。不要なユーザーソングをクリアしてから操作をやり直してください。
- \* ソング再生中はマージトラックは実行できません。"ERROR SEQ is Running"と表示されます。ソングを停止してから操作をやり直してください。

### 8. クリアソング

ユーザーソングのトラック1とトラック2のシーケンスデータをすべて消去します。

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

#### 操作手順

1. 上記画面で[SAVE/ENT]を押すと、クリアソングが実行されます。

クリアソングが終了すると"Complete!"と表示されます。

- \* ソング再生中はクリアソングは実行できません。"ERROR SEQ is Running"と表示されます。ソングを停止してから操作をやり直してください。

### 9. ソングネーム

現在選択中(エディット中)のユーザーソングの名前を変更します。

```
SONG
SngName=no name
```

#### ① SngName(ソングネーム)

#### 設定手順

1. 上記画面において、変更したい文字位置へ[SEL◀][SEL▶]によりカーソルを移動します。
2. [VALUE-][VALUE+]により目的のアルファベット、数字、記号を選びます。
3. 上記1,2の操作を繰り返して、最大8文字のユーザーソングネームを作成します。

#### 使用できる文字(表示順)

スペース

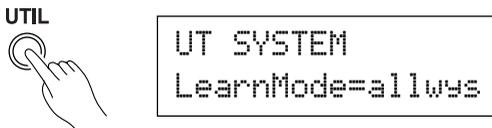
```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[*]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`
```

# ユーティリティモード

DTXPRESSのシステムやMIDIなどの各種設定を行うためのモードです。

## ユーティリティモードに入るには

フロントパネルの[ UTIL ]ボタンを押します。  
ユーティリティモードに入ると、下のようにSYSTEMグループの先頭のページ( ラーンモード )が表示されます。



\* [ UTIL ]をすばやく2回押すと「4-1. イコライザー( EQ )」の画面でユーティリティモードに入ります。

## ユーティリティモードの内容

ユーティリティモードは、以下の5つのグループに分かれています。

1. SYSTEM( システム )グループ ..... ( P. 52 )  
DTXPRESSのシステム全体に関する設定を行います。
2. MID( ミディ )グループ ..... ( P. 53 )  
DTXPRESSのMIDI、TO HOSTに関する設定を行います。
3. SEQ( シーケンサー )グループ ..... ( P. 56 )  
シーケンサー( ソング )に関する設定を行います。
4. TG( 音源 )グループ ..... ( P. 58 )  
DTXPRESSの音源部分に関する設定を行います。
5. MAP( ドラムマップ )グループ ..... ( P. 59 )  
ユーザードラムマップの編集を行います。

## 設定手順

1. [ UTIL ]を押してユーティリティモードに入ります。
2. 設定したい項目の画面を表示させます。
  - ・ [ UTIL ]を押すと、各グループの先頭ページに移動することができます。
  - ・ [ PAGE▲ ] [ PAGE▼ ]を使うと、1ページずつ設定画面を移動することができます。ユーティリティモードの全ページ( SYSTEMグループの先頭ページからMAPグループの最終ページまで )を移動できます。
3. [ SEL◀ ] [ SEL▶ ]によりカーソルを移動し、設定したい項目を点滅表示させます。
  - \* 項目が1つしかない場合は、カーソル移動の必要はありません。
4. [ VALUE - ] [ VALUE + ]により値やオン/オフを設定します。

ユーティリティモードの各メニュー画面での設定は、そのままダイレクトにDTXPRESS本体に記憶されます。ストア操作は必要ありません。

## ユーティリティモードの機能一覧

ページ

1. SYSTEM( システム )グループ .....	51
1-1. ラーンモード .....	52
1-2. トリガーバイパス .....	52
1-3. ボリュームモード .....	52
1-4. ジャンプ トゥ リセットページ .....	52
1-5. ハイハットオフセット .....	53
1-6. ファクトリーセット .....	53
2. MID( ミディ )グループ .....	53
2-1. バルクダンブ .....	53
2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/ チャンネルイベントの受信 .....	54
2-3. プログラムチェンジ/システム エクスクルーシブメッセージの受信 .....	54
2-4. プログラムチェンジテーブル .....	55
2-5. MIDIモード .....	55
2-6. デバイスナンバー、ローカルコントロール .....	55
2-7. MIDIマージ .....	55
2-8. ダンプインターバル .....	56
2-9. センドハイハットコントロール .....	56
2-10. ホストスルーポート .....	56
3. SEQ( シーケンサー )グループ .....	56
3-1. クリックボイス .....	56
3-2. クリックチューン .....	57
3-3. クリックノートナンバー .....	57
3-4. MIDIコントロール .....	57
3-5. カウントスイッチ .....	57
3-6. シンクモード .....	57
3-7. ユーズテンポ .....	58
3-8. クリックモード .....	58
4. TG( 音源 )グループ .....	58
4-1. イコライザー( EQ ) .....	58
4-2. チューニング .....	58
4-3. ボリューム .....	58
4-4. リバースバイパス .....	59
5. MAP( ドラムマップ )グループ .....	59
5-1. ボイス .....	59
5-2. ボリューム、パン .....	60
5-3. チューニング .....	60
5-4. レイヤーバランス .....	60
5-5. ディケイ、カットオフ周波数 .....	60
5-6. リバースェンド .....	61
5-7. オルタネイトグループ、キーアサインモード ..	61
5-8. キーオフ イネーブル .....	61
5-9. マップコピー .....	61

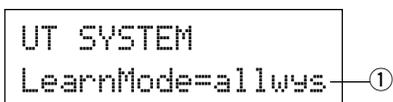
## 1. SYSTEM(システム)グループ

DTXPRESSのシステム全体に関する設定を行います。  
以下の6ページに分かれています。

- 1-1. ラーン(学習)モード ..... P. 52
- 1-2. トリガーバイパス ..... P. 52
- 1-3. ボリュームモード ..... P. 52
- 1-4. ジャンプトゥリセットページ ..... P. 52
- 1-5. ハイハットオフセット ..... P. 53
- 1-6. ファクトリーセット ..... P. 53

### 1-1. ラーン(学習)モード

トリガーセットアップエディットモードおよびドラムキットボイスエディットモードの際、エディット対象のパッド(トリガー入力)の指定をパッドを叩くことで行うことができるようにする機能です。また、ユーティリティモードのユーザーマップ設定画面において、MIDIノートナンバーの指定をMIDI IN/TO HOST端子からのMIDIキーオン入力により行うこともできます。



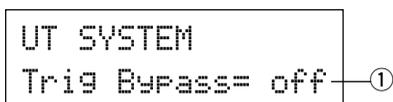
#### ① LearnMode(ラーンモード)

**allwys** : 常にパッド/キーオンによる指定ができます。  
**shift** : [SHIFT] を押しながらパッドを叩く/キーオンを入力することで指定できます。  
**none** : パッド/キーオンによる指定はできません。

### 1-2. トリガーバイパス

DTXPRESSに接続されているすべてのパッド(ハイハットコントローラーも)からのトリガー信号を受け付けなくする設定です。ボイスの発音もMIDIの出力も停止します。  
シーケンサーおよび音源は通常通り動作します。

**ヒント** トリガーセンサーを装着したドラムセットのセッティングを変更する場合や、ソングの再生中に誤ってパッドに当たっても不要な音が出ないようにするときに使用します。

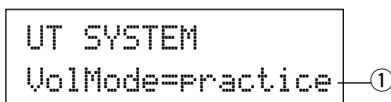


#### ① Trig Bypass(トリガーバイパス)

**off** : 通常通り動作します(トリガーを受信)。  
**on** : トリガーをバイパスします(受信しない)。

### 1-3. ボリュームモード

フロントパネルのACCOMP VOLつまみおよびCLICK VOLつまみの機能を設定します。

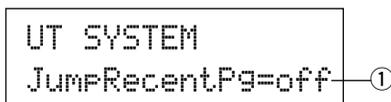


#### ① VolMode(ボリュームモード)

- ・ **practice**(プラクティス)に設定した場合  
[ACCOMP VOL]  
そのまま操作するとソングの伴奏音のボリュームとして機能。  
[SHIFT] を押しながら操作するとスネアドラムのボリュームとして機能。  
[CLICK VOL]  
そのまま操作するとメトロノームのクリック音のボリュームとして機能。  
[SHIFT] を押しながら操作するとバスドラムのボリュームとして機能。
- ・ **live**(ライブ)に設定した場合  
[ACCOMP VOL]  
そのまま操作するとスネアドラムのボリュームとして機能。  
[SHIFT] を押しながら操作するとシンバルのボリュームとして機能。  
[CLICK VOL]  
そのまま操作するとバスドラムのボリュームとして機能。  
[SHIFT] を押しながら操作するとドラムのその他の楽器音のボリュームとして機能。

### 1-4. ジャンプトゥリセットページ

トリガーセットアップエディットモードやドラムキットボイスエディットモードなどに入った際、前回のエディット時に最後に選ばれていたページを表示させる機能です。

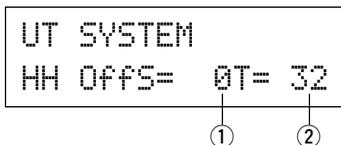


#### ① JumpRecentPg(ジャンプトゥリセットページ)

**on** : トリガーセットアップエディット、ドラムキットボイスエディット、ユーティリティ、ソングジョブの各モードに入った際、前回そのモードに最後にいたページを表示します。  
**off** : 常にそのモードの先頭のページを表示します。

### 1-5. ハイハットオフセット

リアパネルのHI HAT CONTROL端子に接続したフットコントローラーによる送信データの値に対して、ここで設定した値分だけプライマイナスすることができます。



#### ① HH OFFS(ハイハットオフセット)

フットコントローラーの送信データは、値が小さいほど速く発音します。つまりフットコントローラーの踏み込みがより浅いポイントで発音します。ハイハットコントロールの場合は、クローズになる踏み込みのポイントを微調整できます。

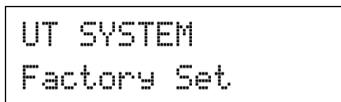
#### ② T(フットスブラッシュ検出時間)

フットスブラッシュを検出する時間を設定します。値が大きいほどフットスブラッシュが出しやすくなります。

\* 値を大きくしすぎると、連続して踏んでいる場合に誤ってスブラッシュ音が出やすくなります。

### 1-6. ファクトリーセット

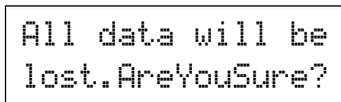
DTXPRESSの内部の設定をすべて、工場出荷時の状態に戻す機能です。



**!** ファクトリーセットを実行すると、現在DTXPRESSに設定されている内容はすべて工場出荷時の内容に書き替えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。必要な設定やユーザーソングなどは、前もってヤマハMIDIデータファイラーMDF3などの外部機器に保存されることをおすすめします。( P. 53 「2-1. バルクダンプ」)

#### 操作手順

- 上記画面で [SAVE/ENT] を押すと、ファクトリーセット実行の確認を求める下の画面が表示されます。



- ここでもう一度 [SAVE/ENT] を押すとファクトリーセットが実行されます。

## 2. MIDI(ミディ)グループ

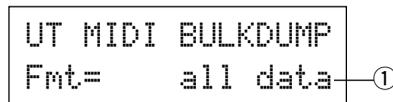
DTXPRESSのMIDI、TO HOSTに関する設定を行います。以下の10ページに分かれています。

- 2-1. バルクダンプ ..... P. 53
- 2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/  
チャンネルイベントの受信 ..... P. 54
- 2-3. プログラムチェンジ/システム  
エクスクルーシブメッセージの受信 ..... P. 54
- 2-4. プログラムチェンジテーブル ..... P. 55
- 2-5. MIDIモード ..... P. 55
- 2-6. デバイスナンバー、ローカルコントロール ..... P. 55
- 2-7. MIDIマージ ..... P. 55
- 2-8. ダンプインターバル ..... P. 56
- 2-9. センドハイハットコントロール ..... P. 56
- 2-10. ホストスルーポート ..... P. 56

\* MIDIについて、詳しくは「MIDIデータフォーマット」(P. 80)をご覧ください。

### 2-1. バルクダンプ

DTXPRESS内のデータをMIDI OUT端子およびTO HOST端子から出力することをバルクダンプといいます。

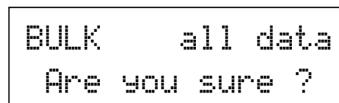


#### ① Fmt(バルクダンプフォーマット)

- バルクダンプするデータの種類を選択します。
- all data: DTXPRESSのすべてのデータ
  - system data: ユーティリティで設定されるデータ(ユーザーマップ以外)
  - user map: ユーザーマップデータ
  - one drumkit: 現在選択中のドラムキットデータ
  - all drumkit: すべてのユーザードラムキットデータ
  - one trigger: 現在選択中のトリガーセットアップデータ
  - all trigger: すべてのユーザートリガーセットアップデータ
  - one song: 現在選択中のユーザーソングデータ
  - all song: すべてのユーザーソングデータ

#### 操作手順

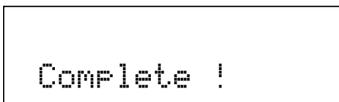
- 「MIDI機器の接続」(P. 12)、「コンピューターとの接続」(P. 26)をお読みになり、DTXPRESSのMIDI OUT端子/TO HOST端子と外部MIDI機器やコンピューターを接続し、HOST SELECTスイッチをセットします。
- 上記画面でバルクダンプするデータの種類を指定し、[SAVE/ENT] を押します。  
バルクダンプ実行の確認を求める以下の画面が表示されます。



3. [ SAVE/ENT ]または[ VALUE + ]を押すと、バルクダンプが実行されます。

\* バルクダンプをキャンセルする場合は、[ VALUE - ]を押します。

バルクダンプが終了すると、以下の画面が表示されます。



\* バルクダンプ時のデバイスナンバーは「2-6. デバイスナンバー/ローカルコントロール」(P. 55)で設定されます。

\* バルクダンプに関する詳しい内容は「MIDIデータフォーマット」(P. 80)をご覧ください。

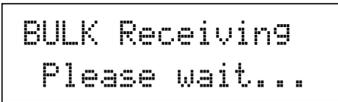
### バルクデータの受信

バルクダンプにより外部に保存しておいたDTXPRESSのデータを、MIDI IN/TO HOST端子から再びDTXPRESS内に戻す操作です。

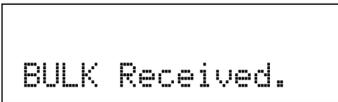
1. 「MIDI機器の接続」(P. 12)、「コンピューターとの接続」(P. 26)をお読みにになり、DTXPRESSのMIDI OUT端子/TO HOST端子と外部MIDI機器やコンピューターを接続し、HOST SELECTスイッチをセットします。

2. シーケンサー(ソング、メトロノーム)が停止した状態で、外部機器からバルクデータを送信します。

3. バルクデータを受信すると、DTXPRESSのディスプレイには以下の画面が表示されます。



4. バルクデータの受信が終了すると、以下の画面が数秒表示された後、バルク受信前の表示に戻ります。

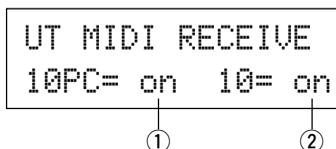


\* バルクデータを受信するには、あらかじめデバイスナンバー( P. 55「2-6」)を送信側機器と合わせておき、システムエクスクルーシブメッセージを受信するように(P. 54「2-3」)設定しておく必要があります。

### 2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/チャンネルイベントの受信

MIDIチャンネル10について、プログラムチェンジメッセージ/チャンネルイベントの受信を行うかどうかを設定します。

DTXPRESSではMIDIの10チャンネルを使ってプログラムチェンジメッセージの送受信をすることで、ドラムキットを切り替えています。そのため、ソングあるいは外部MIDI機器からDTXPRESSのドラムキットを切り替えるためには、この画面で受信をONに設定しておく必要があります。



#### ① 10PC(プログラムチェンジの受信)

MIDIチャンネル10のプログラムチェンジメッセージの受信を行うかどうかを設定します。

off : 受信しません。

on : 受信します。

- \* 以下の場合は、この①10PCの設定を「on」にしてもMIDIチャンネル10のプログラムチェンジメッセージを受信しません。
  - ・ 次の②10(チャンネルイベントの受信)の設定が「off」の場合。
  - ・ 「2-3. プログラムチェンジ/システムエクスクルーシブメッセージの受信」の①PC(プログラムチェンジの受信)の設定が「off」の場合。

#### ② 10(チャンネルイベントの受信)

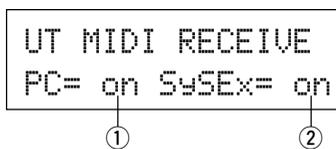
MIDIチャンネル10のMIDIチャンネルメッセージの受信を行うかどうかを設定します。

off : 受信しません。

on : 受信します。

### 2-3. プログラムチェンジ/システムエクスクルーシブメッセージの受信

すべてのMIDIチャンネルについて、プログラムチェンジメッセージ/システムエクスクルーシブメッセージの受信を行うかどうかを設定します。



#### ① PC(プログラムチェンジの受信)

off : プログラムチェンジメッセージを受信しません。

on : プログラムチェンジメッセージを受信します。

#### ② SySEx(システムエクスクルーシブメッセージの受信)

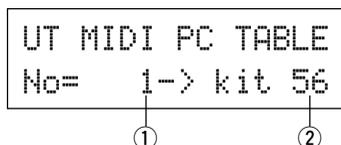
off : システムエクスクルーシブメッセージを受信しません。

on : システムエクスクルーシブメッセージを受信します。

### 2-4. プログラムチェンジテーブル

プログラムチェンジテーブル(プログラムチェンジナンバーとドラムキットの番号の対応表)を作成します。

DTXPRESS内部または外部MIDI機器からMIDIチャンネル10でプログラムチェンジを受信した際、DTXPRESSの内部でこのプログラムチェンジテーブルに従って対応する番号のドラムキットに切り替えます。



#### ① Nα(プログラムチェンジナンバー)

プログラムチェンジナンバー(1~128)を設定します。ここで設定したプログラムチェンジナンバーを受信した際、次の kit に設定した番号のドラムキットに切り替えます。

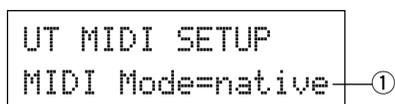
#### ② kit(ドラムキット番号)

DTXPRESSのドラムキットの番号(1~80)を設定します。  
"none"に設定した場合は、プログラムチェンジを受信してもDTXPRESSはなにも反応しません。

- \* DTXPRESSでドラムキットを切り替えた際、ここで設定したプログラムチェンジをMIDIチャンネル10で出力します。ただしプログラムチェンジナンバーが割り当てられていない場合は何も出力しません。
- \* 次の「MIDIモード」の設定が「GM」の場合は、限られたプログラムチェンジしか受信しません。

### 2-5. MIDIモード

MIDI IN端子およびTO HOST端子入力での、音源の動作モードを設定します。



#### ① MIDI Mode( MIDIモード)

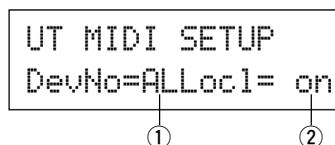
native: ドラムボイスに対するすべてのプログラムチェンジを認識します。

GM: ドラム音のパンが左右逆となります。つまり聴衆側の定位となり、ハイハットが右側から聞こえます。ドラムボイスに対する以下のプログラムチェンジのみを認識します。

1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41, 50

### 2-6. デバイスナンバー、ローカルコントロール

MIDIデバイスナンバーとローカルコントロールを設定します。



#### ① DevNo( デバイスナンバー)

MIDIデバイスナンバー(1~16)を設定します。  
バルクダンプ送信時は、このデバイスナンバーで送信されます。  
バルクダンプ受信時は、このデバイスナンバーに一致したものだけが認識されます。

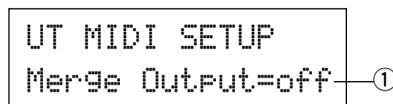
"ALL"に設定した場合は、デバイスナンバー=1で送信し、すべてのデバイスナンバーを受信します。

#### ② Loc( ローカルコントロール)

ローカルコントロールのON/OFFを切り替えます。  
off: パッドのトリガー入力によるMIDI信号をDTXPRESSの音源部に送らないため、DTXPRESSの音源部から音が出なくなります。MIDI OUT/TO HOST端子からはMIDI信号が送信されます。  
on: 通常動作をします。DTXPRESSの音源部にもMIDI OUT/TO HOST端子にもMIDI信号を送信します。

### 2-7. MIDIマージ

MIDIマージ機能のON/OFFを切り替えます。マージをONにすると、MIDI IN端子から受信した外部MIDI機器からのデータを、DTXPRESSから送信されるMIDIデータにミックスしてMIDI OUT端子に出力することができます。



#### ① Merge Output( マージアウト)

on: MIDI OUT端子にも出力します。  
off: MIDI OUT端子に出力しません(内部動作のみ)。通常状態。

**!** 同一機器にMIDI IN/OUT端子を接続している場合にMIDIマージを"on"に設定すると、信号のループができて音が鳴り続ける(発振)場合があります。

2-8. ダンプインターバル

パルクアウト操作によりDTXPRESSからMIDIデータを送信する際の、パケットの送信時間間隔を設定します。データのオーバーフローの際、受信側MIDI機器の処理能力に合わせて大きく設定します。

```
UT MIDI SETUP
DumpInterval=100
```

- ① DumpInterval(ダンプインターバル)  
【設定範囲】50, 100, 150, 200, 250, 300(単位は msec)

2-9. センド ハイハット コントロール

ハイハットコントローラーの位置情報(イベント)を、MIDI OUT端子またはTO HOST端子に出力するかどうかを設定します。

```
UT MIDI SETUP
Send HH Ctrl= on
```

- ① Send HH Ctrl(センドハイハットコントロール)  
on : MIDI OUT端子/TO HOST端子に出力します。  
off : MIDI OUT端子/TO HOST端子に出力しません。  
\* この設定に関らず、ハイハットコントローラーの操作情報は内部音源に効果します。

2-10. ホストスルーポート

TO HOST端子から受信したマルチポート対応メッセージのうち、ここで指定したポート番号のメッセージのみがMIDI出力されます。  
\* HOST SELECTスイッチがMIDI以外の場合にのみ設定が有効となります。

```
UT MIDI SETUP
Host Thru Port=1
```

- ① Host Thru Port(ホストスルーポート)  
ポート番号(1~8)を指定します。

3. SEQ(シーケンサー)グループ

シーケンサー(ソング)に関する設定を行います。以下の8ページに分かれています。

- 3-1. クリックボイス ..... P. 56
- 3-2. クリックチューン ..... P. 57
- 3-3. クリックノートナンバー ..... P. 57
- 3-4. MIDIコントロール ..... P. 57
- 3-5. カウントスイッチ ..... P. 57
- 3-6. シンクモード ..... P. 57
- 3-7. ユーズテンポ ..... P. 58
- 3-8. クリックモード ..... P. 58

3-1. クリックボイス

クリック音で鳴る3種類の音の、音色(ボイス)をそれぞれ設定します。音色には、ドラムボイスを割り当てます。

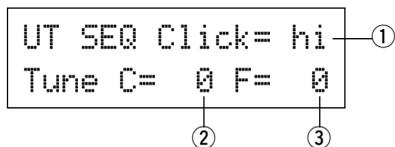
```
UT SEQ Click= hi
=P/053 MtBel
```

- ① Click(クリックボイス)  
音色を設定するクリック音を選びます。  
hi : 小節の頭で鳴る音  
mid : 四分音符ごとに鳴る音  
lo : さらに細かい音符で鳴る音
- ② ボイスの分類  
①Clickで選択したクリック音に使用する、ドラムボイスの分類を選択します。  
それぞれの記号は、ドラムボイスの分類を表します。  
K : アコースティックなキック  
k : エレクトリックなキック  
S : アコースティックなスネア  
s : エレクトリックなスネア  
T : アコースティックなタム  
t : エレクトリックなタム  
C : シンバル  
H : ハイハット  
P : パーカッション  
E : 効果音その1  
e : 効果音その2  
L : ドラムループ  
m : その他の音色
- ③ ボイス番号 ボイス名  
【設定範囲】0, 1~127  
割り当てるボイスを選択します。ボイス番号(1~127)とボイス名が表示されます。  
“0”に設定すると、ボイス名に“NoAssign”と表示され、音が鳴らなくなります。

\* ドラムボイスの一覧は「ドラムボイスリスト」(P.68)をご覧ください。

### 3-2. クリックチューン

クリック音で鳴る3種類の音の、音程をそれぞれ設定します。



#### ① Click( クリックボイス )

クリック音を選びます。(「3-1. クリックボイス」と同じ)

#### ② Tune C( チューンコース )

【設定範囲】-24 ~ 0 ~ +24

①Clickで選択したクリック音を半音単位でチューニングします。

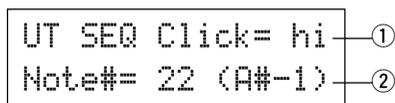
#### ③ Tune F( チューンファイン )

【設定範囲】-64 ~ 0 ~ +63

①Clickで選択したクリック音を約1.17セント単位でチューニングします。

### 3-3. クリックノートナンバー

クリック音で鳴る3種類の音の、MIDIノートナンバーをそれぞれ設定します。



#### ① Click( クリックボイス )

クリック音を選びます。(「3-1. クリックボイス」と同じ)

#### ② Note#( MIDIノートナンバー )

【設定範囲】off, 1 ~ 127 (---, C#-2 ~ G8)

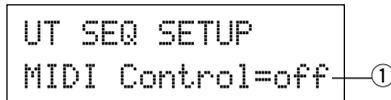
MIDIノートナンバーを設定します。ノートナンバーと音名が表示されます。

“off”に設定した場合は、DTXPRESS本体で音は鳴りますがキーオンメッセージが出力されません。

### 3-4. MIDIコントロール

システムリアルタイムメッセージ(スタート/コンティニュー/ストップ)の送受信を行うかどうかを設定します。

DTXPRESSから外部のシーケンサーやリズムマシンをコントロールしたり、逆に外部のシーケンサーやリズムマシンからDTXPRESSをコントロールすることができます。



#### ① MIDI Control( MIDIコントロール )

on : 以下のシステムリアルタイムメッセージを送受信します。

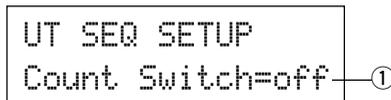
- ・ タイミングクロック(F8)の出力(送信のみ)

- ・ スタート、ストップ、コンティニュー(FA, FB, FC)の送受信

off : システムリアルタイムメッセージの送受信をしません。

### 3-5. カウントスイッチ

ソングの再生のスタート時に、2小節のカウントを入れるかどうかを設定します。



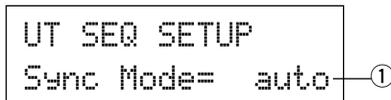
#### ① Count Switch( カウントスイッチ )

on : 2小節のカウントの後ソングを再生します。

off : カウントなしで直ちに再生します。

### 3-6. シンクモード

DTXPRESSのシーケンサーの動作クロックを、DTXPRESSの内部クロックにするか外部機器のクロックにするかを設定します。



#### ① Sync Mode( シンクモード )

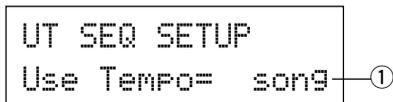
int : DTXPRESSの内部クロックで動作します。

ext : MIDI IN/TO HOST端子からの外部クロックで動作します。

auto : MIDI IN/TO HOST端子からタイミングクロック(F8)の入力があれば外部クロック、なければ内部クロックで動作します。

3-7. ユーズテンポ

ソングを切り替えた際、ソングが持つテンポで再生するか、設定中のテンポのまま再生するかを設定します。

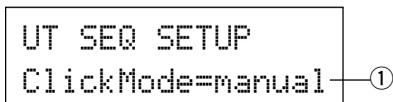


① Use Tempo( ユーズテンポ )

song : 切り替えたソング固有のテンポで再生します。  
 global : 現在設定されているテンポで再生します。

3-8. クリックモード

ソングの再生時にクリック音を自動的に発音させるかどうかを設定します。



① ClickMode( クリックモード )

manual : [CLICK] ボタンの操作によってのみ、クリック音の発音をオン/オフします。  
 sync : ソングを再生するとクリック音が発音し、ソングを停止するとクリック音の発音も止まります。[CLICK] ボタンによっても発音をオン/オフできます。

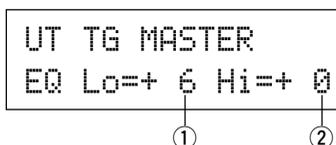
4. TG(音源)グループ

DTXPRESSの音源部分に関する設定を行います。  
 以下の4ページに分かれています。

- 4-1. イコライザー(EQ)..... P. 58
- 4-2. チューニング..... P. 58
- 4-3. ボリューム..... P. 58
- 4-4. リバースバイパス..... P. 59

4-1. イコライザー(EQ)

マスターイコライザー(2バンドシェルピングタイプ)の設定です。



- ① EQ L( 低域ゲイン )  
 【設定範囲】+0 ~ +12 (dB)
- ② EQ H( 高域ゲイン )  
 【設定範囲】+0 ~ +12 (dB)

4-2. チューニング

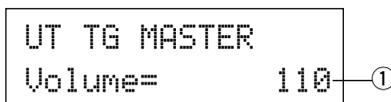
音源全体のチューニングの設定です。



- ① Tune C( チューンコース )  
 【設定範囲】-24 ~ 0 ~ +24  
 チューニングを半音単位で設定できます。
- ② Tune F( チューンファイン )  
 【設定範囲】-64 ~ 0 ~ +63  
 チューニングを約1.17セント単位で調整できます。

4-3. ボリューム

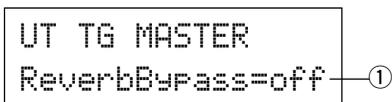
音源全体のボリュームの設定です。



- ① Volume( ボリューム )  
 【設定範囲】0 ~ 127

#### 4-4. リバースバイパス

システムエフェクトのリバースを、バイパスするかどうかの設定です。



##### ① ReverbBypass(リバースバイパス)

off : バイパスしません(機能する)。通常状態。

on : バイパスします。リバースはかからなくなります。

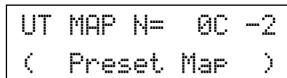
### 5. MAP(ドラムマップ)グループ

ユーザードラムマップの編集を行います。

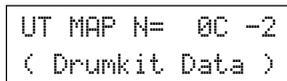
以下の9ページに分かれています。

- 5-1. ボイス ..... P. 59
- 5-2. ボリューム、パン ..... P. 60
- 5-3. チューニング ..... P. 60
- 5-4. レイヤーバランス ..... P. 60
- 5-5. ディケイ、カットオフ周波数 ..... P. 60
- 5-6. リバースセンド ..... P. 61
- 5-7. オルタネイトグループ、キーアサインモード .. P. 61
- 5-8. キーオフ イネーブル ..... P. 61
- 5-9. マップコピー ..... P. 61

\* ユーザードラムマップは、ユーザードラムキット(No. 49~80)が選択されている場合に、ドラムキットのパッド入力にアサインされていないノートナンバーの音色その他を設定するデータです。よって、プリセットドラムキットを選択している場合はユーザードラムマップを使用していない(プリセットドラムマップを使用)ため、以下5-1~5-8においてディスプレイ下段には以下のように表示され、設定はできません。



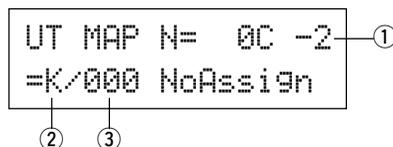
また、以下5-1~5-8において、現在使用中のドラムキットにアサイン/設定されているノートナンバーを指定した場合は、以下のように表示され、設定できません。



#### 5-1. ボイス

MIDIノートナンバーとドラムボイスの対応表を作成します。

どのMIDIノートナンバー①を受信したら、どのドラムボイス②を発音させるかを設定します。



##### ① N( MIDIノートナンバー )

【設定範囲】0~127 (C-2~G8)

MIDIノートナンバーを設定します。ノートナンバーと音名が表示されます。

\* ユーティリティモードの「1-1. ラーンモード」(P. 52)の設定により、MIDI IN/TO HOST端子よりキーオン入力によりMIDIノートナンバーを指定することができます。

##### ② ボイスの分類

【設定範囲】K, k, S, s, T, t, C, H, P, E, e, L, m

ドラムボイスの分類を選択します。

ドラムキットボイスエディットモード「1-1. ボイス」(P. 41)を参照ください。

## ユーティリティモード

### ③ ボイス番号 ボイス名

【設定範囲】0, 1~127

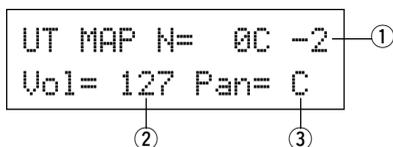
割り当てるボイスを選択します。ボイス番号(1~127)とボイス名が表示されます。

“0”に設定すると、ボイス名に“ NoAssign ”と表示され、音が鳴らなくなります。

\* ドラムボイスの一覧は「ドラムボイスリスト」(P. 68)をご覧ください。

### 5-2. ボリューム、パン

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイスの音量②とパン③(ステレオの定位)を設定します。



#### ① N( MIDIノートナンバー )

MIDIノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)

#### ② Vo( ボリューム )

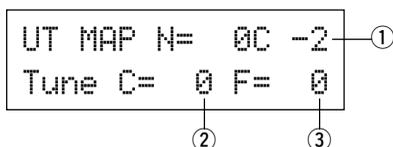
【設定範囲】0~127

#### ③ Pa( パン )

【設定範囲】L64~C~R64

### 5-3. チューニング

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイスのチューニングを設定します。



#### ① N( MIDIノートナンバー )

MIDIノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)

#### ② Tune C( チューンコース )

【設定範囲】-24~0~+24

チューニングを半音単位で設定できます。

#### ③ Tune F( チューンファイン )

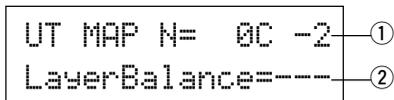
【設定範囲】-64~0~+63

チューニングを約1.17セント単位で調整できます。

### 5-4. レイヤーバランス

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイスが2レイヤー構成(2つの音色波形で構成)の場合、レイヤー間2つの音色波形間の音量バランスを設定します。

\* 1レイヤーボイスが選ばれている場合、設定は無効です。



#### ① N( MIDIノートナンバー )

MIDIノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)

#### ② LayerBalance( レイヤーバランス )

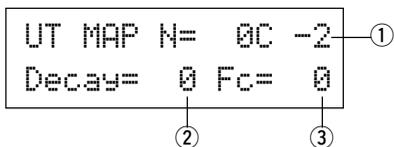
【設定範囲】-64~0~+63, ---

2レイヤー間の音量バランスを設定します。

\* 1レイヤーのドラムボイスの場合は、“ --- ”表示となり設定できません。

### 5-5. ディケイ、カットオフ周波数

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイスのディケイとフィルターのカットオフ周波数を設定し、音色を調整します。



#### ① N( MIDIノートナンバー )

MIDIノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)

#### ② Decay( ディケイ )

【設定範囲】-64~0~+63

マイナスの値にすると歯切れの良い音になります。

#### ③ Fc( カットオフ周波数 )

【設定範囲】-64~0~+63

値をプラスにすると明るい音に、マイナスにすると丸い音になります。

### 5-6. リバースェンド

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイスの、リバースェへの送り量②を設定します。

\* ここで設定した送り量に「5-2. ドラムリバースェンド (P. 47) の設定を掛け合わせたものが、実際の送り量になります。

```
UT MAP N= 0C -2 ①
Reverb send= 127 ②
```

- ① N( MIDI ノートナンバー )  
MIDI ノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)
- ② Reverb send( リバースェンド量 )  
【設定範囲】0 ~ 127

### 5-7. オルタネイトグループ、キーアサインモード

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイス②の、オルタネイトグループとキーアサインモードを設定します。

\* オルタネイトグループ、キーアサインモードの機能および設定内容は、ドラムキットボイスエディットモードの「2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード (P. 43) と同じです。

```
UT MAP N= 0C -2 ①
AltG= 0 Key=semi ② ③
```

- ① N( MIDI ノートナンバー )  
MIDI ノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)
- ② AltG( オルタネイトグループ )  
【設定範囲】0 ~ 15
- ③ Key( キーアサインモード )

### 5-8. キーオフ イネーブル

MIDIノートナンバー①を受信したときに発音するドラムボイス②の、MIDIのキーオフメッセージを認識するかどうかを設定します。

```
UT MAP N= 0C -2 ①
Key Off= disable ②
```

- ① N( MIDI ノートナンバー )  
MIDI ノートナンバーを選びます。(「5-1. ボイス」と同じ)
- ② Key Off( キーオフ )  
enable : キーオフを認識します。  
disable : キーオフを認識しません。

\* “disable”に設定した場合、ボイスによっては音が鳴りっぱなしになってしまうものがあります。[ SHIFT ][ VOICE ] を押すと音を止めることができます。

### 5-9. マップコピー

プリセットのドラムマップの内容を、ユーザードラムマップへ丸ごとコピーします。

```
UT MAP Copy
from= 1Acoustic ①
```

❗ マップコピーを行うと、ユーザードラムマップの内容はすべてコピー元の内容に書き替えられてしまいます。ユーザードラムマップを残したい場合は、バルクダンプ ( P. 53 ) 操作により外部にデータを保存してからマップコピーを行ってください。

- ① from( プリセットドラムマップ )  
コピー元となるプリセットのドラムマップを、ドラムキット番号( 1 ~ 48 )で指定します。ドラムキット番号とドラムキット名が表示されます。

#### 操作手順

1. 上記画面でコピー元のドラムキット(ドラムマップ)を指定し、[ SAVE/ENT ] を押します。  
コピー実行の確認を求める下の画面が表示されます。

```
Copy Map From 1
Are you sure ?
```

2. [ SAVE/ENT ] または [ VALUE + ] を押すと、コピーが実行されます。  
\* コピーをキャンセルする場合は [ VALUE - ] を押します。  
コピーが終了すると“Complete !”と表示されます。

---

***MEMO***

# 資料編

DTXPRESSに内蔵されているボイスやソング、トリガーセットアップのリストや、MIDIについての詳しい資料、エラーメッセージなどの資料集です。

仕様 .....	64
エラーメッセージ一覧 .....	65
故障かな?と思ったら .....	66
ドラムボイスリスト .....	68
GMキーボードボイスリスト .....	72
プリセットドラムキットリスト .....	72
プリセットソングリスト .....	79
トリガーセットアップリスト .....	79
MIDIデータフォーマット .....	80
MIDIインプリメンテーションチャート .....	82
さくいん .....	83
ブランクチャート .....	85
保証とアフターサービス .....	87

# 仕様

## 発音方式

16-bit AWM2

## 最大同時発音数

32音

## 音色数

ドラム/パーカッション音色 910種類  
キーボード音色 128種類(GMシステムレベル1)  
ドラムキット プリセットキット 48種類  
ユーザーキット 32種類  
トリガーセットアップ プリセット 7種類  
ユーザー 4種類

## シーケンサー

トラック数 2(TR1, TR2)  
ソングコントロール  
メインソング スタート/ストップ  
ノートチェイス  
バッドソング 最大同時3曲再生可能  
トリガーコントロール  
その他の機能 MIDIシンク  
クオンタイズ(録音時、編集時)  
ミュート(リズム/パート別)  
グループチェック

## ソング

プリセットソング 95種類  
ユーザーソング 32種類  
録音形式 リアルタイム方式

## 操作子

LEDボタン PLAY, TRIGGER, UTILITY, VOICE, CLICK, SONG  
ボタン START/STOP, SAVE/ENTER, SHIFT, PAGE▲/▼, SELECT◀/▶, VALUE - / +  
ツマミ MASTER VOLUME/POWER SW(push), ACCOMP. VOLUME, AUX VOLUME, CLICK VOLUME

## ディスプレイ

16X2 LCDディスプレイ(バックライト付)

## 接続端子

フロントパネル AUX IN端子(ステレオミニジャック)  
PHONES端子(ステレオ標準ジャック)  
リアパネル MIDI IN/OUT端子  
HI HAT CONTROLLER端子(ステレオ標準ジャック)  
HOST SELECTスイッチ  
TO HOST端子  
OUT PUT L/MONO, R端子(モノ標準ジャック)  
トリガー入力端子 1~8(ステレオ標準ジャックL:トリガー入力, R:リムスイッチ入力)  
トリガー入力端子 9/10(ステレオ標準ジャックL, R:トリガー入力)  
INPUT ATTENUATIONスイッチ1~6(ディップスイッチ)

## 電源電圧

DC12V:電源アダプター(PA-3BまたはPA-3C)

## 消費電力

4.8W

## 寸法

220(W)X240(D)X44(H) mm

## 重量

1.6kg

## 付属品

取扱説明書  
保証書  
電源アダプター

\* 製品の規格および仕様は、改良の際、予告なく変更する場合があります。

# エラーメッセージ一覧

---

設定や操作が正しくない場合や、動作において異常が発生した場合、ディスプレイにエラーメッセージが表示されます。エラーメッセージの内容を確認し、正しく設定・操作するなど、対処してください。

ERROR  
Data Initialized

電源ON時、正常に情報を読み込めなかったため、ファクトリーセットを行いました。バックアップ RAMのデータが破損しているか、バックアップ電池の電圧が低い可能性があります。お買い上げのお店か、お近くのヤマハ電気音響サービス拠点にご連絡ください。

WARNING  
Battery Low

本体内のバックアップ電池の電圧が下がっています。ユーザーデータが失われる可能性があります。お買い上げのお店か、お近くのヤマハ電気音響サービス拠点にご連絡ください。

ERROR  
MIDI Buffer full

一度に大量のMIDIデータを受信したため、処理できませんでした。一度に送るデータの量を減らしてから送信してください。

ERROR  
HOST is OffLine

本体に接続されているコンピューターの電源が切れているか、ケーブルが正しく接続されていません。ケーブルが正しく接続されているか確認して、もう一度電源を入れ直してください。

ERROR  
Check Sum Error

受信したデータのチェックサムが違います。送信したチェックサムを確認してください。

ERROR  
Illegal Data

データ受信中にエラーが発生しました。データ内に異常なデータが含まれている可能性があります。送信したデータを確認してください。

CAN'T EDIT  
PRESET SONG

プリセットソングを変更しようとした際に表示されます。プリセットソングは変更できません。

ERROR  
SEQ is Running

シーケンサー再生中に受け付けられない操作をしようとした際に表示されます。シーケンサーを停止してから、操作を行ってください。

ERROR  
Data not Empty

すでにデータのあるトラックに録音しようとした際に表示されます。空のトラックを選んで録音してください。

ERROR  
Memory Full

ユーザーソングのメモリーの容量が足りません。不要なユーザーソングは削除してメモリー内に空きを作ってから録音してください。その際、必要なソングはバルクダンプにより外部のMIDI機器に移しておいてください。

# 故障かな？と思ったら

---

## DTXPRESSが発音しない、または打撃を検出しない

- パッド、またはトリガーセンサーが正しくDTXPRESSのトリガー入力端子に接続されていますか？( P. 10 )
- フロントパネルのボリュームが下がっていませんか？( P. 8 )
- パッドを叩いたときにインプットレベルが表示されますか？( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)
- ゲインの設定が低すぎませんか？( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)
- ユーティリティモードの「1-2. トリガーバイパス」( P. 52 )の画面で、バイパススイッチが「ON」になっていませんか？
- ドラムキットボイスエディットモードの「1-2. ボリューム、パン」( P. 41 )、「5-1. ボリューム」( P. 47 )の画面でボリュームが「0」になっていませんか？
- ユーティリティモードの画面でローカルコントロールを調べてください。ローカルコントロールが「off」のときDTXPRESSは発音しません。( P. 55「2-6. デバイスナンバー、ローカルコントロール」)
- 使用しているケーブルが不良ではありませんか？

## 外部の音源が発音しない

- MIDIケーブル(コネクタ)は正しく接続されていますか？( P. 12 )
- MIDIコネクタが一致していますか？
- MIDIノートナンバーは適切な値になっていますか？( P. 42「1-7. チャンネル、ゲートタイム」)
- ユーティリティモードの「1-2. トリガーバイパス」( P. 52 )の画面で、バイパススイッチが「ON」になっていませんか？

## 設定とは違う音で鳴ってしまう

- 出力するMIDIチャンネルがドラムボイス( ch=10 )以外になっていませんか？( P. 42「1-7. チャンネル、ゲートタイム」)
- VOICE = 2の設定で2音( 2レイヤー )鳴るようになっていませんか？( P. 41「1-1. ボイス」)

## 音は出るが感度が低い(音が小さい)

- ゲインの設定が低すぎませんか？( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)
- パッドに出力や感度の調整ボリュームなどがある物は、(上げる方向で)調整してください。
- ミニマムベロシティの設定が低すぎませんか？( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)
- ベロシティカーブは適切ですか？( P. 37「1-3. ベロシティカーブ」)
- 発音させようとするボイスのボリュームが小さすぎませんか？( P. 41「1-2. ボリューム、パン」)
- ドラムのヘッドが古くなっていませんか？
- リアパネルのINPUT ATTENUATIONスイッチを切り替えてください。( P. 9 )

## 安定したトリガーができない(アコースティックドラムの場合)

- 上の「音は出るが感度が低い」の項目をチェックしてください。
- パッドタイプは適切ですか？より大きなサイズのドラム用のパッドタイプ( DT snare DT hi tom DT lo tom DT kick 1 DT kick 2 )に変更してみてください。( P. 36「1-1. パッドタイプ」)
- DT20はしっかりと粘着テープで固定されていますか？(古い粘着テープが残っていませんか？)( P. 11 )
- ケーブルはしっかりとDT20のジャックに接続されていますか？

## ダブルトリガーを起こす

- ヤマハ以外のセンサーを使用していませんか？信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。
- ヘッドが不規則な振動を起こしていませんか？ミュートする必要があります。
- ヘッドの中心近くにセンサーを取り付けていませんか？リムに近いところ(ベアリングの上)が適切です。( P. 11 )
- センサーに何か触れていませんか？
- パッドに出力や感度の調整ボリュームなどがある物は、(下げる方向で)調整してください。
- リジェクションの値を高くしてみてください。ただしこの値を高くしすぎると、他のドラムと同時に叩いたときに発音しないなどの問題が生じる可能性があります。( P. 37「1-4. セルフリジェクション、リジェクション」)
- セルフリジェクションを使ってください。( P. 37「1-4. セルフリジェクション、リジェクション」)
- リアパネルのINPUT ATTENUATIONスイッチを切り替えてください。( P. 9 )

### クロストークを起こす

DT20などのセンサーを隣のドラムから離れた位置に取り付けてください。

ゲインの設定が高すぎませんか?( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)

リジェクションの値を高くしてみてください。ただしこの値を高くしすぎると、他のドラムと同時に叩いたときに発音しないなどの問題が生じる可能性があります。( P. 37「1-4. セルフリジェクション、リジェクション」)

特定のトリガー入力音色とクロストークする場合は指定リジェクションを使ってください。( P. 37「1-5. 指定リジェクション」)

### 連打したときに音が途切れてしまう

発音数が32音を越えているかもしれません。ドラムキットボイスエディットモードの「2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード」(P. 43)の画面で「Key」の値を「semi」または「mono」にしてみてください。

### 2つのパッド(ドラム)を同時に叩いたとき、1つしか鳴らない

鳴らないほうのパッド(ドラム)のゲインを高くしてみてください。( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)

鳴らないほうのパッドのリジェクションの値を小さくしてみてください。( P. 37「1-4. セルフリジェクション、リジェクション」)

ドラムキットボイスエディットモードの「2-3. オルタネイトグループ、キーアサインモード」(P. 43)の画面で、両方のパッドのオルタネイトグループが同じに設定されていませんか?

### 大きな音しか鳴らない

ミニマムベロシティの最小値が大きすぎませんか?( P. 36「1-2. ゲイン、ミニマムベロシティ」)

ベロシティカーブは適切ですか?( P. 37「1-3. ベロシティカーブ」)

ヤマハ以外のパッドを使用していませんか?メーカーによっては出力が大きいものがあります。

リアパネルのINPUT ATTENUATIONスイッチを切り替えてください。( P. 9)

### DTXPRESSがすべてのスイッチやトリガー入力を受け付けなくなった

ユーティリティモードが使える場合は、ファクトリーセットを行ってください。初期状態に戻ります。( P. 53「1-6. ファクトリーセット」)

[PAGE ]と[PAGE ]を同時に押しながらPOWER SWを入れ直してください。初期状態に戻ります。

### 音が鳴りやまない

P. 44「2-5. キーオフイネーブル」の画面で「Key Off」を「disable」に設定すると、音色によっては極端に長いものがあります。一時的に音を消すには、[SHIFT]を押しながら[VOICE]を押します。

# ドラムボイスリスト

## ドラムボイスの分類

K : アコースティックなキック  
k : エレクトリックなキック  
S : アコースティックなスネア  
s : エレクトリックなスネア  
T : アコースティックなタム  
t : エレクトリックなタム  
C : シンバル  
H : ハイハット  
P : パーカッション  
E : 効果音その1  
e : 効果音その2  
L : ドラムループ  
m : その他の音色

● : 2レイヤーボイス

### K : アコースティックなキック

- 1 2HedMed1 ●
- 2 2HedMed2 ●
- 3 Basic ●
- 4 BD DRY 1
- 5 BD DRY 2
- 6 BD DRY 3
- 7 BD DRY 4
- 8 BD GMH
- 9 BD GMM
- 10 BD GMM2
- 11 BD NN04C
- 12 Bottom ●
- 13 Pointy ●
- 14 SoTight ●
- 15 BDbasc1
- 16 BD 24Dry
- 17 BDafaty1 ●
- 18 BDafaty2 ●
- 19 MapleA20
- 20 MapleV20
- 21 BDstomp1 ●
- 22 Bdvman ●
- 23 BigSofty ●
- 24 2HeadHi ●
- 25 BD DRYB1
- 26 BD GMJ
- 27 BD GML
- 28 BD ROOM2
- 29 BD ROOM5
- 30 MapleAmb
- 31 BD Soft
- 32 2HeadLo ●
- 33 BD MONDO
- 34 BDbasc2
- 35 BD KONG1
- 36 BDersko1 ●
- 37 Bushy ●
- 38 BD ROOM3
- 39 BDbonzo2 ●
- 40 BD GATE1
- 41 BD GATE2
- 42 BD GateM

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

### k : エレクトリックなキック

- 1 AnaQuick
- 2 BD ELEC2
- 3 BD Rave6 ●
- 4 BD Rave7 ●
- 5 BD Rave8 ●
- 6 BDDance1
- 7 BDDance2
- 8 BDDance3
- 9 BDDance4
- 10 BDDance5 ●
- 11 BDDance6
- 12 BDDance9
- 13 BDlong1 ●
- 14 BDRave10
- 15 BDRave11 ●
- 16 Sub1
- 17 Sub2 ●
- 18 Sub3 ●
- 19 QuikBuzz
- 20 BD ELEC1
- 21 BDdigirol ●
- 22 BDFunky1 ●
- 23 BDindst1 ●
- 24 BDNIN1 ●
- 25 BDRevers
- 26 BDudu1 ●
- 27 BDurban1 ●
- 28 BDurban2 ●
- 29 BigBoy ●
- 30 MtlPoint ●
- 31 BDbass1 ●
- 32 Walkik ●
- 33 feffifom ●

### S : アコースティックなスネア

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

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

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

### s : エレクトリックなスネア

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

14 Dance01  
 15 Dance02  
 16 Dance03  
 17 Dance05  
 18 Dance06  
 19 Elektrik  
 20 SAmbie4 ●  
 21 SAna1 ●  
 22 SAna2 ●  
 23 SAna3 ●  
 24 Brsh H  
 25 AnAirRim ●  
 26 CapGun ●  
 27 CapRim ●  
 28 Dryroom ●  
 29 Electric  
 30 HiFive  
 31 RIMpopr ●  
 32 Sambie6 ●  
 33 AnaAir ●  
 34 AnaBuzz ●  
 35 AnaBzRim ●  
 36 AnaMeRim ●  
 37 AnaMetal ●  
 38 AnaShh ●  
 39 AnaShRim ●  
 40 AnaSlegh ●  
 41 AnaSIRim ●  
 42 AnaVel ●  
 43 AnaWee ●  
 44 AnaWeRim ●  
 45 AnVelRim ●  
 46 ASOBI ●  
 47 Blaaaghf ●  
 48 Brsh2Rim ●  
 49 BrsUpRim ●  
 50 DanceP  
 51 Distort ●  
 52 Dry Guy ●  
 53 Elem1  
 54 Elem2  
 55 Elem3 ●  
 56 EltrcRIM ●  
 57 Eno rim ●  
 58 Enotype ●  
 59 Fact rim ●  
 60 Factory ●  
 61 Fantam ●  
 62 FantaRim ●  
 63 Filtroll ●  
 64 Filtrim ●  
 65 FX ●  
 66 FX rim ●  
 67 Hi5Rim ●  
 68 JelyRoll  
 69 Philydry ●  
 70 RIMshort ●  
 71 RO\_S  
 72 RockRim ●  
 73 RollEm1 ●  
 74 RollEm2 ●  
 75 RollEm3

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

**T : アコースティックなタム**

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

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

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

**t : エレクトリックなタム**

1 Ana 1Hi  
 2 Ana 1Mid  
 3 Ana 1Lo  
 4 Ana 1Flr  
 5 Ana 2Hi ●  
 6 Ana 2Mid ●  
 7 Ana 2Lo ●  
 8 Ana 2flr  
 9 AnlgTom6  
 10 AnlgTom5  
 11 AnlgTom4  
 12 AnlgTom3  
 13 AnlgTom2  
 14 AnlgTom1  
 15 TEKK 1H  
 16 TEKK 1M  
 17 TEKK 1L  
 18 TEKK 1F  
 19 TEKK 2H  
 20 TEKK 2M  
 21 TEKK 2L  
 22 TEKK 2F  
 23 TEKK 3H  
 24 TEKK 3M  
 25 TEKK 3L  
 26 TEKK 3F  
 27 AnaIndsH ●  
 28 AnaIndsM ●  
 29 AnaIndsL ●  
 30 AnaIndsF ●  
 31 E Tom6  
 32 E Tom5  
 33 E Tom4  
 34 E Tom3  
 35 E Tom2  
 36 E Tom1  
 37 HybridH ●  
 38 HybridM ●  
 39 HybridL ●  
 40 HybridF ●  
 41 ElectrcH  
 42 ElectrcM  
 43 ElectrcL  
 44 ElectrcF  
 45 Distr H  
 46 Distr M  
 47 Distr L

## ドラムボイスリスト

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

### C : シンバル

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

- 49 HCymClSM
- 50 HCymOpnL
- 51 HCymOpnM

### H : ハイハット

- 1 H Cls01
- 2 H Cls13
- 3 H ClsA1
- 4 H ClsA2
- 5 H ClsMu
- 6 H ClsNB1
- 7 H ClsTc1
- 8 H ClsTc3
- 9 H QOPMu
- 10 H QOpn13
- 11 H TiCls1
- 12 H TiCls2
- 13 HHcl2Xfd ●
- 14 HHclsXfd ●
- 15 HHRoKcls
- 16 HH32cls ●
- 17 HHbrtcls ●
- 18 H OPMu
- 19 H Opn13
- 20 H OpnDW ●
- 21 H OpnDWX ●
- 22 H OpnL1 ●
- 23 H OpnL2 ●
- 24 H OpnL3 ●
- 25 H OpnLK ●
- 26 H OpnLX1 ●
- 27 H OpnMU ●
- 28 H OpnNB
- 29 HHRoKopn
- 30 HHopen#1 ●
- 31 H Pdl13
- 32 H PdlDW
- 33 H PdlLit ●
- 34 H PdlMu
- 35 H PdlNB
- 36 H PdTit
- 37 HHFTpdl1
- 38 Hpdcls1 ●
- 39 Hpdcls2 ●
- 40 Hpdcls3 ●
- 41 Hpdcls4 ●
- 42 FTsplRK
- 43 FTsplRK2 ●
- 44 FTsplsh1
- 45 FTsplsh2 ●
- 46 H SplNB
- 47 H Splsh1
- 48 Hpsplsh1 ●
- 49 H OpnAMu
- 50 H OpnAn
- 51 H OpnLA1 ●
- 52 H OpnLA2 ●

### P : パーカッション

- 1 AgogoCh
- 2 AgogoH1

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

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

### E : 効果音その1

- 1 6AMBreth ●
- 2 Ambush ●
- 3 AMRhythm ●
- 4 Applau ●
- 5 Bird
- 6 Bird-P
- 7 Bottle
- 8 BreakOut
- 9 BrsHit
- 10 BuzzyWak ●
- 11 C Crash
- 12 CarPss
- 13 CBRadi
- 14 ComVc
- 15 CoolSA
- 16 Creature ●
- 17 Crush
- 18 CStart
- 19 Didger
- 20 Dog
- 21 DogHats
- 22 Door
- 23 DSqrm
- 24 FM Met

- 25 FStep
- 26 Funky
- 27 Gargoyle ●
- 28 Glass1
- 29 Gun 1
- 30 Gun 2
- 31 Gun 3
- 32 HaHoHee ●
- 33 HandyDad ●
- 34 HandySon ●
- 35 Heli
- 36 HipNs
- 37 INDbells ●
- 38 INDchina
- 39 INDconga ●
- 40 INDcrash
- 41 InddogCR ●
- 42 INDhihat ●
- 43 INDrave ●
- 44 INDrise ●
- 45 INDrise2 ●
- 46 INDrise3
- 47 INDshakr ●
- 48 Indust
- 49 InsAmb
- 50 Laugh
- 51 LoMo
- 52 MetalDip ●
- 53 MotoM
- 54 Motor
- 55 NoyzEB ●
- 56 OOOWWW
- 57 OrchSmsh ●
- 58 OrcHt1
- 59 OrcHt2
- 60 PAD
- 61 RatlBoom ●
- 62 RaveRide ●
- 63 RaveWave ●
- 64 Reverse ●
- 65 Ring
- 66 RubbrOil
- 67 Scream
- 68 Seasho
- 69 Shazam! ●
- 70 SlikRoad ●
- 71 SloSprkl ●
- 72 Stream
- 73 TablaX ●
- 74 TakeOff ●
- 75 TekGt
- 76 Thundr
- 77 TimbTimp ●
- 78 TineDrum ●
- 79 Tire
- 80 TungDrum ●
- 81 TV vo
- 82 TymKeepr ●
- 83 USS
- 84 VocIshKR ●
- 85 WetMetal ●
- 86 Yadee

**e : 効果音その2**

- 1 JNGLSN1 ●
- 2 JNGLSN2 ●
- 3 JNGLSN3 ●
- 4 JNGLSN4 ●
- 5 JNGLSN5 ●
- 6 JNGLSN6 ●
- 7 JNGLSN7 ●
- 8 JNGLSN8
- 9 JNGLSN9 ●
- 10 JNGLSN10
- 11 JNGBASS! ●
- 12 JNGBASS2 ●
- 13 JNGBASS3 ●
- 14 JNGBASS4 ●
- 15 JNGBASS5 ●
- 16 JNGBASS6 ●
- 17 JNGBASS7 ●
- 18 JNGBASS8 ●
- 19 GUMYBASS ●
- 20 BDSUBSNK ●
- 21 TENDO ●
- 22 SPIKER ●
- 23 PULSAR
- 24 PULSAR2 ●
- 25 PULSAR3 ●
- 26 DALIBAS1 ●
- 27 DALIBAS2 ●
- 28 DALIBAS3
- 29 IRONBASS ●
- 30 SEAMNSTR ●
- 31 D&BFRAG1
- 32 POPPX
- 33 WINER ●
- 34 DOOMED ●
- 35 ANVILISH
- 36 TRANQUL ●
- 37 MOSHER ●
- 38 D&BFRAG8
- 39 PEEPER
- 40 WYZOG
- 41 D&FRAG11
- 42 SCRUNCH
- 43 VOLTAGE ●
- 44 D&FRAG14
- 45 GRONKER
- 46 SEMILOOP
- 47 POINGER
- 48 JNGSN11 ●
- 49 SUKRPNCH
- 50 D&FRAG20
- 51 BOUNCER ●
- 52 SHUTDOWN ●
- 53 DOPPLER ●
- 54 DUCKSTER ●
- 55 TAMTAMY ●
- 56 PANKY ●
- 57 ANAFROGR ●
- 58 GOWAH ●
- 59 DEEPDIVE ●
- 60 ASCENDER
- 61 JURASSIC ●

- 62 CLOUDS ●
- 63 TRAINBRK ●
- 64 RUNNER ●
- 65 RADAMACU ●
- 66 UMK 47
- 67 FRAG23
- 68 AmbHit10
- 69 WAKX PAD
- 70 AmbHit01
- 71 QueSPACE
- 72 AmbHit02
- 73 FRAG13
- 74 Vocal04 ●
- 75 FRAG03
- 76 FRAG14
- 77 FRAG12
- 78 FRAG08
- 79 FRAG01
- 80 FRAG18
- 81 FRAG11
- 82 FRAG05
- 83 FRAG21
- 84 FRAG20

**L : ドラムループ**

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

**m : その他の音色**

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

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

# GMキーボードボイスリスト

● : 2レイヤーボイス

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

# プリセットドラムキットリスト

● : パッドソングを使用するキット

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

**No. 1 Acoustic**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 17	BDafty1	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 1	Loosy	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 1	Dry1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 71	ACTomH	K 0	NoAssign
pad4	T 2	Dry1 Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 72	ACTomM	K 0	NoAssign
pad5	T 3	Dry1 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 73	ACTomL	K 0	NoAssign
pad6	C 28	SizzlDrk	K 0	NoAssign
rim6	C 24	RidesizB	K 0	NoAssign
pad7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
rim7	C 37	China	K 0	NoAssign
open	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
rimOpen	H 25	H OpnLK	K 0	NoAssign
close	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 32	H PdlDW	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 2 NewBeat**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 43	BD Metal	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 46	RIMetal	K 0	NoAssign
rim2	S 33	12Sprno	K 0	NoAssign
pad3	T 58	Rock 5	K 0	NoAssign
rim3	T 6	DRY GM5	K 0	NoAssign
pad4	T 60	Rock 3	K 0	NoAssign
rim4	T 8	DRY GM3	K 0	NoAssign
pad5	T 61	Rock 2	K 0	NoAssign
rim5	T 10	DRY GM1	K 0	NoAssign
pad6	C 16	RideDark	K 0	NoAssign
rim6	C 20	Rider3	K 0	NoAssign
pad7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
rim7	C 2	BriteCrs	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
close	H 1	H Cls01	K 0	NoAssign
rimClose	H 34	H PdlMu	K 0	NoAssign
footClose	H 38	Hpdclcs1	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 3 Rock kit**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 34	BDbase2	K 32	2HeadLo
rim1	P 34	CowB2	K 0	NoAssign
pad2	s 87	Sheetmtl	S 1	Loosy
rim2	S 96	Fatbrim	K 0	NoAssign
pad3	T 75	Room1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 83	Night H	K 0	NoAssign
pad4	T 76	Room1Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 84	Night M	K 0	NoAssign
pad5	T 77	Room1 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 85	Night L	K 0	NoAssign
pad6	C 31	SizzlRck	K 0	NoAssign
rim6	C 36	RidB Rc	K 0	NoAssign
pad7	C 37	China	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign

open	H 29	HHRoKopn	K 0	NoAssign
rimOpen	H 29	HHRoKopn	K 0	NoAssign
close	H 6	H ClsNB1	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 37	HHFTpd1	K 0	NoAssign
splash	H 44	FTsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 4 RockDry1**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 41	BD GATE2	K 35	BD KONG1
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 97	Brass55	K 0	NoAssign
rim2	S 96	Fatbrim	K 0	NoAssign
pad3	T 58	Rock 5	K 0	NoAssign
rim3	T 83	Night H	K 0	NoAssign
pad4	T 59	Rock 4	K 0	NoAssign
rim4	T 84	Night M	K 0	NoAssign
pad5	T 60	Rock 3	K 0	NoAssign
rim5	T 85	Night L	K 0	NoAssign
pad6	C 22	RideRock	K 0	NoAssign
rim6	C 37	China	K 0	NoAssign
pad7	C 41	C Splsh1	K 0	NoAssign
rim7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
open	H 43	FTsplRK2	K 0	NoAssign
rimOpen	H 29	HHRoKopn	K 0	NoAssign
close	H 2	H Cls13	K 0	NoAssign
rimClose	H 29	HHRoKopn	K 0	NoAssign
footClose	H 37	HHFTpd1	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 35	RidB Drk	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 5 RockDry2**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 32	2HeadLo	K 11	BD NN04C
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 63	SnareM	K 0	NoAssign
rim2	S 47	RIMntrl	K 0	NoAssign
pad3	T 1	Dry1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 83	Night H	K 0	NoAssign
pad4	T 2	Dry1 Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 84	Night M	K 0	NoAssign
pad5	T 3	Dry1 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 85	Night L	K 0	NoAssign
pad6	C 16	RideDark	K 0	NoAssign
rim6	C 24	RidesizB	K 0	NoAssign
pad7	C 37	China	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
close	H 6	H ClsNB1	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 35	H PdlNB	K 0	NoAssign
splash	H 46	H SplNB	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 6 RockDry3**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 39	BDbonzo2	K 19	MapleA20
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 60	Fat looz	K 0	NoAssign
rim2	s 19	Electrik	K 0	NoAssign
pad3	T 75	Room1 Hi	K 0	NoAssign

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

**No. 7 RockDry4**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 49	BDevolvr	K 3	Basic
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 91	OpnRimC	K 0	NoAssign
rim2	S 105	GhiGateSn	K 0	NoAssign
pad3	T 35	Dry2 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 71	ACTomH	K 0	NoAssign
pad4	T 36	Dry2 Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 72	ACTomM	K 0	NoAssign
pad5	T 37	Dry2 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 73	ACTomL	K 0	NoAssign
pad6	C 16	RideDark	K 0	NoAssign
rim6	C 24	RidesizB	K 0	NoAssign
pad7	C 39	MinChina	K 0	NoAssign
rim7	C 5	CrshDRK	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
close	H 6	H ClsNB1	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 32	H PdlDW	K 0	NoAssign
splash	H 46	H SplNB	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 8 BigReverb**

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 2	2HedMed2	K 1	2HedMed1
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 23	Wood Sn	K 0	NoAssign
rim2	S 23	Wood Sn	K 0	NoAssign
pad3	T 6	DRY GM5	K 0	NoAssign
rim3	P 57	Shake2	K 0	NoAssign
pad4	T 7	DRY GM4	K 0	NoAssign
rim4	P 76	TambA	K 0	NoAssign
pad5	T 9	DRY GM2	K 0	NoAssign
rim5	P 97	WoodBloc	K 0	NoAssign
pad6	C 23	RidesizA	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 6	DeepDRK	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
close	H 6	H ClsNB1	K 0	NoAssign
rimClose	H 34	H PdlMu	K 0	NoAssign
footClose	H 38	Hpdclcs1	K 0	NoAssign
splash	H 47	H Splsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 34	BellTip	K 0	NoAssign
pad10	P 34	CowB2	K 0	NoAssign

# プリセットドラムキットリスト

## No. 9 Ballade

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	K 11	BD NN04C	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 110	S SStck2	K 0	NoAssign
rim2	S 15	OldCan	K 0	NoAssign
pad3	T 1	Dry1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 6	DRY GM5	K 0	NoAssign
pad4	T 2	Dry1 Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 8	DRY GM3	K 0	NoAssign
pad5	T 3	Dry1 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 10	DRY GM1	K 0	NoAssign
pad6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
rim6	C 20	Rider3	K 0	NoAssign
pad7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
rim7	C 2	BriteCrs	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
close	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
footClose	H 38	Hpdclcls1	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 10 BeBop

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	K 36	BDersko1	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 78	Cool Dry	S 17	LiteSnr1
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 19	Jazz Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 24	BrshJzMd	K 0	NoAssign
pad4	T 20	Jazz Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 26	BrshJzFl	K 0	NoAssign
pad5	T 22	Jazz Flr	K 0	NoAssign
rim5	s 100	BrshAtak	K 0	NoAssign
pad6	C 23	RidesizA	K 0	NoAssign
rim6	C 24	RidesizB	K 0	NoAssign
pad7	C 38	ChinaHi	K 0	NoAssign
rim7	C 7	FasCrash	K 0	NoAssign
open	H 20	H OpnDW	K 0	NoAssign
rimOpen	H 21	H OpnDWX	K 0	NoAssign
close	H 20	H OpnDW	K 0	NoAssign
rimClose	H 21	H OpnDWX	K 0	NoAssign
footClose	H 31	H PdI13	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 35	RidB Drk	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 11 Andora

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	K 19	MapleA20	K 36	BDersko1
rim1	P 33	CowB1	K 0	NoAssign
pad2	S 17	LiteSnr1	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 11	Maple10	K 0	NoAssign
rim3	T 1	Dry1 Hi	K 0	NoAssign
pad4	T 13	Maple14	K 0	NoAssign
rim4	T 2	Dry1 Mid	K 0	NoAssign
pad5	T 14	Maple16	K 0	NoAssign
rim5	T 4	Dry1 Flr	K 0	NoAssign
pad6	C 16	RideDark	K 0	NoAssign
rim6	C 21	RideRock	K 0	NoAssign
pad7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
rim7	C 37	China	K 0	NoAssign

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

## No. 12 Room Kit

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	K 19	MapleA20	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 85	ParadeS	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 75	Room1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 71	ACTomH	K 0	NoAssign
pad4	T 76	Room1Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 72	ACTomM	K 0	NoAssign
pad5	T 78	Room1Flr	K 0	NoAssign
rim5	T 73	ACTomL	K 0	NoAssign
pad6	C 28	SizzlDrk	K 0	NoAssign
rim6	C 24	RidesizB	K 0	NoAssign
pad7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
rim7	C 37	China	K 0	NoAssign
open	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
rimOpen	H 25	H OpnLK	K 0	NoAssign
close	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 32	H PdIDW	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 13 (In)

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	K 11	BD NN04C	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 37	Beauty	K 0	NoAssign
rim2	S 36	BeatyRim	K 0	NoAssign
pad3	T 31	TOMntrlH	K 0	NoAssign
rim3	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad4	T 32	TOMntrlM	K 0	NoAssign
rim4	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad5	T 33	TOMntrlL	K 0	NoAssign
rim5	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad6	C 17	Ridedrck	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 6	DeepDRK	K 0	NoAssign
rim7	C 41	C Splsh1	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
close	H 11	H TiCls1	K 0	NoAssign
rimClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
footClose	H 38	Hpdclcls1	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 34	CowB2	K 0	NoAssign

## No. 14 In & Out

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	k 1	AnaQuick	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	s 82	S Gate3	K 0	NoAssign
rim2	s 31	RIMpopr	K 0	NoAssign
pad3	e 43	VOLTAGE	K 0	NoAssign

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

## No. 15 HipFunky

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	K 8	BD GMH	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 14	Hip Hop	K 0	NoAssign
rim2	S 33	12Soprno	K 0	NoAssign
pad3	T 36	Dry2 Mid	K 0	NoAssign
rim3	P 6	AnMaracs	K 0	NoAssign
pad4	T 37	Dry2 Lo	K 0	NoAssign
rim4	P 12	Bongo Lo	K 0	NoAssign
pad5	T 38	Dry2 Flr	K 0	NoAssign
rim5	P 30	CongaS	K 0	NoAssign
pad6	C 23	RidesizA	K 0	NoAssign
rim6	C 16	RideDark	K 0	NoAssign
pad7	C 9	PaperThn	K 0	NoAssign
rim7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
open	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
rimOpen	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
close	H 1	H Cls01	K 0	NoAssign
rimClose	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
footClose	H 38	Hpdclcls1	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 36	RidB Rc	K 0	NoAssign
pad10	P 34	CowB2	K 0	NoAssign

## No. 16 Dance 1

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前		分類/番号/名前	
pad1	k 7	BDDance2	K 0	NoAssign
rim1	P 35	CowBAN	K 0	NoAssign
pad2	s 95	Tekk3	K 0	NoAssign
rim2	s 30	HiFive	K 0	NoAssign
pad3	t 21	TEKK 2L	K 0	NoAssign
rim3	P 6	AnMaracs	K 0	NoAssign
pad4	t 23	TEKK 3H	K 0	NoAssign
rim4	P 55	Scrach	K 0	NoAssign
pad5	t 24	TEKK 3M	K 0	NoAssign
rim5	P 55	Scrach	K 0	NoAssign
pad6	C 45	Ride Anl	K 0	NoAssign
rim6	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad7	C 44	AngCym	K 0	NoAssign
rim7	C 41	C Splsh1	K 0	NoAssign
open	H 50	H OpnAn	K 0	NoAssign
rimOpen	P 78	Tambourrn	K 0	NoAssign
close	H 3	H ClsA1	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 4	H ClsA2	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 17 Dance 2**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 12 BDDance9	K 0 NoAssign
rim1	s 12 AnSStick	K 0 NoAssign
pad2	s 17 Dance05	K 0 NoAssign
rim2	s 19 Elektrik	K 0 NoAssign
pad3	t 41 ElectrH	K 0 NoAssign
rim3	P 56 Shake1	K 0 NoAssign
pad4	t 42 ElectrM	K 0 NoAssign
rim4	P 52 Maracas3	K 0 NoAssign
pad5	t 43 ElectrL	K 0 NoAssign
rim5	P 55 Scrach	K 0 NoAssign
pad6	C 45 Ride Anl	K 0 NoAssign
rim6	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad7	C 44 AngCym	K 0 NoAssign
rim7	C 42 C Splsh2	K 0 NoAssign
open	H 50 H OpnAn	K 0 NoAssign
rimOpen	P 78 Tambour	K 0 NoAssign
close	H 3 H ClsA1	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 4 H ClsA2	K 0 NoAssign
splash	H 48 Hpsplsh1	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 18 SoDance**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 13 BDlong1	K 19 MapleA20
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	s 4 Analog H	K 0 NoAssign
rim2	s 19 Elektrik	K 0 NoAssign
pad3	E 15 CoolSA	K 0 NoAssign
rim3	T 71 ACTomH	K 0 NoAssign
pad4	E 15 CoolSA	K 0 NoAssign
rim4	T 72 ACTomM	K 0 NoAssign
pad5	E 83 USS	t 44 ElectrF
rim5	T 73 ACTomL	K 0 NoAssign
pad6	C 18 Ride'EM	K 0 NoAssign
rim6	C 13 C FX02	K 0 NoAssign
pad7	E 2 Ambush	K 0 NoAssign
rim7	C 47 HCym2	K 0 NoAssign
open	H 49 H OpnAMu	K 0 NoAssign
rimOpen	H 50 H OpnAn	K 0 NoAssign
close	H 12 H TICls2	K 0 NoAssign
rimClose	H 51 H OpnLA1	K 0 NoAssign
footClose	t 51 ETMooRL	K 0 NoAssign
splash	H 46 H SplNB	K 0 NoAssign
pad9	P 35 CowBAN	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 19 Manh**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 6 BD DRY 3	e 39 PEEPER
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	S 1 Loosy	K 0 NoAssign
rim2	S 1 Loosy	K 0 NoAssign
pad3	E 36 HipNs	K 0 NoAssign
rim3	T 6 DRY GM5	K 0 NoAssign
pad4	e 64 RUNNER	K 0 NoAssign
rim4	T 8 DRY GM3	K 0 NoAssign
pad5	e 74 Vocal04	K 0 NoAssign
rim5	T 10 DRY GM1	K 0 NoAssign
pad6	C 45 Ride Anl	K 0 NoAssign
rim6	C 20 Rider3	K 0 NoAssign
pad7	C 44 AngCym	K 0 NoAssign
rim7	C 43 C FX01	K 0 NoAssign

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

**No. 20 D@RK**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 12 BDDance9	k 17 Sub2
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	s 7 AnalogL1	K 0 NoAssign
rim2	s 43 AnaWee	K 0 NoAssign
pad3	t 24 TEKK 3M	K 0 NoAssign
rim3	T 6 DRY GM5	K 0 NoAssign
pad4	t 25 TEKK 3L	K 0 NoAssign
rim4	T 8 DRY GM3	K 0 NoAssign
pad5	e 64 RUNNER	K 0 NoAssign
rim5	T 10 DRY GM1	K 0 NoAssign
pad6	C 45 Ride Anl	K 0 NoAssign
rim6	C 20 Rider3	K 0 NoAssign
pad7	C 1 CrashB	K 0 NoAssign
rim7	C 2 BriteCrs	K 0 NoAssign
open	H 50 H OpnAn	K 0 NoAssign
rimOpen	H 26 H OpnLX1	K 0 NoAssign
close	H 50 H OpnAn	K 0 NoAssign
rimClose	H 34 H PdlMu	K 0 NoAssign
footClose	H 50 H OpnAn	K 0 NoAssign
splash	H 49 H OpnAMu	K 0 NoAssign
pad9	C 33 Bell A	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 21 Oh!No!**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 6 BDDance1	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	s 57 Eno rim	K 0 NoAssign
rim2	s 58 Enotype	K 0 NoAssign
pad3	E 58 Orcht1	K 0 NoAssign
rim3	T 6 DRY GM5	K 0 NoAssign
pad4	E 58 Orcht1	K 0 NoAssign
rim4	T 8 DRY GM3	K 0 NoAssign
pad5	L 14 SwingnL	L 20 FactryLP
rim5	T 10 DRY GM1	K 0 NoAssign
pad6	E 58 Orcht1	K 0 NoAssign
rim6	C 20 Rider3	K 0 NoAssign
pad7	C 13 C FX02	C 10 ReverseC
rim7	C 13 C FX02	K 0 NoAssign
open	E 57 OrchtSmsh	K 0 NoAssign
rimOpen	H 26 H OpnLX1	K 0 NoAssign
close	E 10 BuzzyWak	K 0 NoAssign
rimClose	E 10 BuzzyWak	K 0 NoAssign
footClose	P 59 SlBell	K 0 NoAssign
splash	C 48 HCymClsl	K 0 NoAssign
pad9	P 55 Scrach	K 0 NoAssign
pad10	P 45 HiQ	K 0 NoAssign

**No. 22 Latin/Tm**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 29 BD ROOM5	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	S 31 MickCJ8S	K 0 NoAssign
rim2	S 120 Latinrim	K 0 NoAssign
pad3	P 81 TimbH	K 0 NoAssign

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

**No. 23 LatinPer**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 1 2HedMed1	K 0 NoAssign
rim1	P 12 Bongo Lo	K 0 NoAssign
pad2	P 21 Conga	K 0 NoAssign
rim2	P 25 CongaH	K 0 NoAssign
pad3	P 81 TimbH	K 0 NoAssign
rim3	P 33 CowB1	K 0 NoAssign
pad4	P 82 TimbL	K 0 NoAssign
rim4	P 83 TimCas	K 0 NoAssign
pad5	P 89 Udo H	K 0 NoAssign
rim5	P 70 TablaO	K 0 NoAssign
pad6	P 3 AgogoH2	K 0 NoAssign
rim6	P 3 AgogoH2	K 0 NoAssign
pad7	P 38 Cuical	K 0 NoAssign
rim7	C 3 C Crash	K 0 NoAssign
open	P 21 Conga	K 0 NoAssign
rimOpen	P 26 CongaM	K 0 NoAssign
close	P 49 Log L	K 0 NoAssign
rimClose	P 19 Clvs	K 0 NoAssign
footClose	P 90 Udo L	K 0 NoAssign
splash	P 79 Tambrn	K 0 NoAssign
pad9	P 86 Triang	K 0 NoAssign
pad10	P 11 Bongo Hi	K 0 NoAssign

**No. 24 Zebulon**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 14 SoTight	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	S 1 Loosy	K 0 NoAssign
rim2	S 40 BuzRgRim	K 0 NoAssign
pad3	T 79 Room2 Hi	K 0 NoAssign
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	T 80 Room2Mid	K 0 NoAssign
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	T 82 Room2Flr	K 0 NoAssign
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	C 24 RidesizB	K 0 NoAssign
rim6	C 33 Bell A	K 0 NoAssign
pad7	C 3 C Crash	K 0 NoAssign
rim7	C 1 CrashB	K 0 NoAssign
open	H 29 HHRoKopn	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 10 H QOPn13	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 31 H Pdl13	K 0 NoAssign
splash	H 48 Hpsplsh1	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

# プリセットドラムキットリスト

## No. 25 World

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	P 13	Bongo Mu	K 0	NoAssign
rim1	P 80	Timb	K 0	NoAssign
pad2	P 48	Log H	K 0	NoAssign
rim2	P 39	EthWB	K 0	NoAssign
pad3	P 29	CongaO	K 0	NoAssign
rim3	P 11	Bongo Hi	K 0	NoAssign
pad4	P 29	CongaO	K 0	NoAssign
rim4	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad5	P 29	CongaO	K 0	NoAssign
rim5	P 48	Log H	K 0	NoAssign
pad6	P 80	Timb	K 0	NoAssign
rim6	P 80	Timb	K 0	NoAssign
pad7	P 25	CongaH	K 0	NoAssign
rim7	P 82	TimbL	K 0	NoAssign
open	P 25	CongaH	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	P 30	CongaS	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	P 30	CongaS	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	P 11	Bongo Hi	K 0	NoAssign
pad10	P 24	CongaG	K 0	NoAssign

## No. 26 Reggae

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 7	BD DRY 4	K 0	NoAssign
rim1	P 33	CowB1	K 0	NoAssign
pad2	S 33	12Soprno	K 0	NoAssign
rim2	S 110	S SStck2	K 0	NoAssign
pad3	P 81	TimbH	K 0	NoAssign
rim3	C 38	ChinaHi	K 0	NoAssign
pad4	P 82	TimbL	K 0	NoAssign
rim4	P 19	Clvs	K 0	NoAssign
pad5	t 32	E Tom5	K 0	NoAssign
rim5	P 90	Udo L	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 41	C Splsh1	K 0	NoAssign
open	H 10	H QOpnL3	K 0	NoAssign
rimOpen	H 26	H OpnLX1	K 0	NoAssign
close	H 2	H Cls13	K 0	NoAssign
rimClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
footClose	H 31	H Pd13	K 0	NoAssign
splash	H 47	H Splsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 26	CongaM	K 0	NoAssign

## No. 27 Tabla

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	P 90	Udo L	K 0	NoAssign
rim1	P 2	AgogoH1	K 0	NoAssign
pad2	P 68	TablaM	K 0	NoAssign
rim2	P 26	CongaM	K 0	NoAssign
pad3	P 69	TablaN	K 0	NoAssign
rim3	P 62	Tabla B	K 0	NoAssign
pad4	P 70	TablaO	K 0	NoAssign
rim4	P 63	Tabla BL	K 0	NoAssign
pad5	P 67	TablaH	K 0	NoAssign
rim5	P 65	Tabla BV	K 0	NoAssign
pad6	P 66	Tabla OV	K 0	NoAssign
rim6	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad7	P 89	Udo H	K 0	NoAssign
rim7	P 88	Udo F	K 0	NoAssign

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

## No. 28 Cocktail

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	T 32	TOMntrIM	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 31	MickCJ8S	K 0	NoAssign
rim2	S 74	TrashRIM	K 0	NoAssign
pad3	T 19	Jazz Hi	K 0	NoAssign
rim3	P 81	TimbH	K 0	NoAssign
pad4	T 19	Jazz Hi	K 0	NoAssign
rim4	P 81	TimbH	K 0	NoAssign
pad5	P 33	CowB1	K 0	NoAssign
rim5	C 39	MinChina	K 0	NoAssign
pad6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 41	C Splsh1	K 0	NoAssign
rim7	C 9	PaperThn	K 0	NoAssign
open	H 27	H OpnMU	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	H 8	H ClsTc3	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
splash	P 79	Tambrn	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 29 JamKit99

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	k 17	Sub2	k 30	MtlPoint
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 18	Tosh Sn	k 30	MtlPoint
rim2	e 54	DUCKSTER	K 0	NoAssign
pad3	e 41	D&FRAG11	K 0	NoAssign
rim3	t 28	AnalndsM	K 0	NoAssign
pad4	e 65	RADAMACU	K 0	NoAssign
rim4	t 27	AnalndsH	K 0	NoAssign
pad5	e 18	JNGBASS8	e 30	SEAMNSTR
rim5	t 30	AnalndsF	K 0	NoAssign
pad6	e 69	WAKX PAD	C 10	ReverseC
rim6	C 45	Ride Anl	K 0	NoAssign
pad7	e 58	GOWAH	K 0	NoAssign
rim7	C 44	AngCym	K 0	NoAssign
open	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
rimOpen	H 25	H OpnLK	K 0	NoAssign
close	H 24	H OpnL3	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 32	H PdIDW	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 30 GoezOn!?

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	k 12	BDDance9	e 20	BDSUBSNK
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	s 24	Brsh H	s 18	Dance06
rim2	s 6	AnalogH1	K 0	NoAssign
pad3	s 3	AnaHit	e 22	SPIKER

rim3	T 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad4	H 17	HHbrtcls	K 0	NoAssign
rim4	T 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad5	L 9	SNAPLOOP	K 0	NoAssign
rim5	T 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad6	e 74	Vocal04	K 0	NoAssign
rim6	C 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad7	e 53	DOPPLER	K 0	NoAssign
rim7	E 33	HandyDad	K 0	NoAssign
open	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
rimOpen	H 25	H OpnLK	K 0	NoAssign
close	H 24	H OpnL3	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 31	H Pd13	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	E 13	CBRadi	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 31 InDaHood

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 2	2HedMed2	K 28	BD ROOM2
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 5	Binky	s 120	Manycure
rim2	S 28	RIMhipop	K 0	NoAssign
pad3	T 1	Dry1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 11	Maple10	K 0	NoAssign
pad4	C 16	RideDark	C 29	Sizzler
rim4	C 6	DeepDRK	C 18	Ride'EM
pad5	T 3	Dry1 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 13	Maple14	K 0	NoAssign
pad6	C 39	MinChina	K 0	NoAssign
rim6	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad7	P 41	GONG	K 0	NoAssign
rim7	C 11	SoftRoll	K 0	NoAssign
open	H 24	H OpnL3	K 0	NoAssign
rimOpen	H 25	H OpnLK	K 0	NoAssign
close	H 17	HHbrtcls	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 31	H Pd13	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 40	Clusher	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 32 GroovKit

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 4	BD DRY 1	K 30	MapleAmb
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	s 120	Manycure	S 8	MapleV65
rim2	S 28	RIMhipop	K 0	NoAssign
pad3	T 1	Dry1 Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 11	Maple10	K 0	NoAssign
pad4	C 16	RideDark	C 29	Sizzler
rim4	C 8	FastCras	C 38	ChinaHi
pad5	T 3	Dry1 Lo	K 0	NoAssign
rim5	T 13	Maple14	K 0	NoAssign
pad6	● pad song : 90	BsGroov		
rim6	C 33	Bell A	K 0	NoAssign
pad7	● pad song : 91	D&B07		
rim7	C 11	SoftRoll	K 0	NoAssign
open	H 24	H OpnL3	K 0	NoAssign
rimOpen	H 25	H OpnLK	K 0	NoAssign
close	H 17	HHbrtcls	K 0	NoAssign
rimClose	H 23	H OpnL2	K 0	NoAssign
footClose	H 31	H Pd13	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 40	Clusher	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

**No. 33 Bs.@Base**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 32 Walkik	k 18 Sub3
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	s 118 Shotgun	e 8 JNGLSN8
rim2	s 80 S Gate1	K 0 NoAssign
pad3	● pad song : 89 HornGrv	
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	L 4 LITELOOP	K 0 NoAssign
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	● pad song : 88 Jko?Naa	
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	e 34 DOOMED	K 0 NoAssign
rim6	e 37 MOSHER	K 0 NoAssign
pad7	e 45 GRONKER	K 0 NoAssign
rim7	e 66 UMK 47	K 0 NoAssign
open	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 34 H PdlMu	K 0 NoAssign
splash	H 48 Hpsplsh1	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 34 JunglENY**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 10 BDdance5	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	e 82 FRAG05	K 0 NoAssign
rim2	e 38 D&BFRAG8	K 0 NoAssign
pad3	e 12 JNGBASS2	K 0 NoAssign
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	e 81 FRAG11	K 0 NoAssign
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	e 41 D&BFRAG11	K 0 NoAssign
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	C 24 RidesizB	K 0 NoAssign
rim6	e 36 TRANQUIL	K 0 NoAssign
pad7	e 36 TRANQUIL	K 0 NoAssign
rim7	e 36 TRANQUIL	K 0 NoAssign
open	H 30 HHopen#1	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 17 HHbrtcls	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 36 H PdTit	K 0 NoAssign
splash	H 43 FTsplRK2	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 35 Snapkit**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	e 16 JNGBASS6	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	e 56 PANKY	K 0 NoAssign
rim2	e 84 FRAG20	K 0 NoAssign
pad3	e 24 PULSAR2	K 0 NoAssign
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	e 40 WYZOG	K 0 NoAssign
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	L 9 SNAPLOOP	K 0 NoAssign
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	E 44 INDride	K 0 NoAssign
rim6	e 64 RUNNER	K 0 NoAssign
pad7	e 39 PEEPER	K 0 NoAssign
rim7	e 55 TAMTAMY	K 0 NoAssign

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

**No. 36 JumpBack**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 30 MapleAmb	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	e 3 JNGLSN3	K 0 NoAssign
rim2	S 28 RIMhipop	K 0 NoAssign
pad3	E 80 TungDrum	K 0 NoAssign
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	● pad song : 83 Photon	
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	● pad song : 84 GanooSh	
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	E 45 INDride2	K 0 NoAssign
rim6	e 42 SCRUNCH	K 0 NoAssign
pad7	C 4 C CrshAC	K 0 NoAssign
rim7	C 3 C Crash	K 0 NoAssign
open	H 29 HHRoKopn	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 2 H Cls13	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 36 H PdTit	K 0 NoAssign
splash	H 43 FTsplRK2	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 37 MondoKit**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 33 BD MONDO	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	e 5 JNGLSN5	K 0 NoAssign
rim2	S 118 SnareLes	K 0 NoAssign
pad3	t 8 Ana 2flr	K 0 NoAssign
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	● pad song : 79 Peaceout	
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	● pad song : 80 Kinetic	
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	C 36 RidB Rc	K 0 NoAssign
rim6	e 37 MOSHER	K 0 NoAssign
pad7	C 5 CrshDRK	K 0 NoAssign
rim7	E 40 INDcrash	K 0 NoAssign
open	H 25 H OpnLK	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 7 H ClsTc1	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 41 Hpdclis4	K 0 NoAssign
splash	H 43 FTsplRK2	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

**No. 38 Torqkit**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 24 2HeadHi	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	e 48 JNGSN11	K 0 NoAssign
rim2	e 8 JNGLSN8	K 0 NoAssign
pad3	T 19 Jazz Hi	K 0 NoAssign

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

**No. 39 Mystery**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	k 24 BDNIN1	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	e 76 FRAG14	e 82 FRAG05
rim2	e 1 JNGLSN1	K 0 NoAssign
pad3	● pad song : 93 Suspens2	
rim3	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad4	● pad song : 95 0	
rim4	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad5	● pad song : 94 Suspens3	
rim5	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad6	C 30 SizzLit	K 0 NoAssign
rim6	C 19 RideLite	K 0 NoAssign
pad7	C 3 C Crash	C 37 China
rim7	C 1 CrashB	C 37 China
open	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 34 H PdlMu	K 0 NoAssign
splash	H 48 Hpsplsh1	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	e 46 SEMILOOP	K 0 NoAssign

**No. 40 GM std 1**

入力ソース	ボイス1 分類/番号/名前	ボイス2 分類/番号/名前
pad1	K 17 BDafaty1	K 0 NoAssign
rim1	K 0 NoAssign	K 0 NoAssign
pad2	S 1 Loosy	K 0 NoAssign
rim2	S 79 OpnRim	K 0 NoAssign
pad3	T 6 DRY GM5	K 0 NoAssign
rim3	T 6 DRY GM5	K 0 NoAssign
pad4	T 7 DRY GM4	K 0 NoAssign
rim4	T 7 DRY GM4	K 0 NoAssign
pad5	T 9 DRY GM2	K 0 NoAssign
rim5	T 9 DRY GM2	K 0 NoAssign
pad6	C 30 SizzLit	K 0 NoAssign
rim6	C 19 RideLite	K 0 NoAssign
pad7	C 3 C Crash	K 0 NoAssign
rim7	C 1 CrashB	K 0 NoAssign
open	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
rimOpen	H 18 H OPMu	K 0 NoAssign
close	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
rimClose	H 5 H ClsMu	K 0 NoAssign
footClose	H 34 H PdlMu	K 0 NoAssign
splash	H 48 Hpsplsh1	K 0 NoAssign
pad9	C 32 RidB Lit	K 0 NoAssign
pad10	P 33 CowB1	K 0 NoAssign

# プリセットドラムキットリスト

## No. 41 GM std 2

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 19	MapleA20	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 98	Steel65	K 0	NoAssign
rim2	S 91	OpnRimC	K 0	NoAssign
pad3	T 6	DRY GM5	K 0	NoAssign
rim3	T 6	DRY GM5	K 0	NoAssign
pad4	T 7	DRY GM4	K 0	NoAssign
rim4	T 7	DRY GM4	K 0	NoAssign
pad5	T 9	DRY GM2	K 0	NoAssign
rim5	T 9	DRY GM2	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
open	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 42 GM room

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 34	BDbasc2	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 1	Loosy	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 52	Room 5	K 0	NoAssign
rim3	T 52	Room 5	K 0	NoAssign
pad4	T 53	Room 4	K 0	NoAssign
rim4	T 53	Room 4	K 0	NoAssign
pad5	T 55	Room 2	K 0	NoAssign
rim5	T 55	Room 2	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
open	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 43 GM rock

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 22	Bdvmn	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 97	Brass55	S 47	RlMnatrl
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 58	Rock 5	K 0	NoAssign
rim3	T 58	Rock 5	K 0	NoAssign
pad4	T 59	Rock 4	K 0	NoAssign
rim4	T 59	Rock 4	K 0	NoAssign
pad5	T 61	Rock 2	K 0	NoAssign
rim5	T 61	Rock 2	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign

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

## No. 44 GM elec.

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 42	BD GateM	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 104	Gate	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	t 32	E Tom5	K 0	NoAssign
rim3	t 32	E Tom5	K 0	NoAssign
pad4	t 33	E Tom4	K 0	NoAssign
rim4	t 33	E Tom4	K 0	NoAssign
pad5	t 35	E Tom2	K 0	NoAssign
rim5	t 35	E Tom2	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
open	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 45 GM anal.

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	k 1	AnaQuick	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	s 13	Dance	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	t 10	AnlgTom5	K 0	NoAssign
rim3	t 10	AnlgTom5	K 0	NoAssign
pad4	t 11	AnlgTom4	K 0	NoAssign
rim4	t 11	AnlgTom4	K 0	NoAssign
pad5	t 13	AnlgTom2	K 0	NoAssign
rim5	t 13	AnlgTom2	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 44	AngCym	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
open	H 49	H OpnAMu	K 0	NoAssign
rimOpen	H 49	H OpnAMu	K 0	NoAssign
close	H 3	H ClsA1	K 0	NoAssign
rimClose	H 3	H ClsA1	K 0	NoAssign
footClose	H 4	H ClsA2	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 35	CowBAn	K 0	NoAssign

## No. 46 GM jazz

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 2	2HedMed2	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 17	LiteSnr1	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 19	Jazz Hi	K 0	NoAssign

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

## No. 47 GM brush

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 2	2HedMed2	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	s 113	BrSwH*	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 23	BrshJzHi	K 0	NoAssign
rim3	T 23	BrshJzHi	K 0	NoAssign
pad4	T 24	BrshJzMd	K 0	NoAssign
rim4	T 24	BrshJzMd	K 0	NoAssign
pad5	T 26	BrshJzFl	K 0	NoAssign
rim5	T 26	BrshJzFl	K 0	NoAssign
pad6	C 30	SizzLit	K 0	NoAssign
rim6	C 19	RideLite	K 0	NoAssign
pad7	C 3	C Crash	K 0	NoAssign
rim7	C 1	CrashB	K 0	NoAssign
open	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

## No. 48 GM class

入力 ソース	ボイス1		ボイス2	
	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前	分類/番号/名前
pad1	K 7	BD DRY 4	K 0	NoAssign
rim1	K 0	NoAssign	K 0	NoAssign
pad2	S 85	ParadeS	K 0	NoAssign
rim2	S 79	OpnRim	K 0	NoAssign
pad3	T 15	Lite Hi	K 0	NoAssign
rim3	T 15	Lite Hi	K 0	NoAssign
pad4	T 16	Lite Mid	K 0	NoAssign
rim4	T 16	Lite Mid	K 0	NoAssign
pad5	T 18	Lite Flr	K 0	NoAssign
rim5	T 18	Lite Flr	K 0	NoAssign
pad6	C 48	HCymClsl	K 0	NoAssign
rim6	C 47	HCym2	K 0	NoAssign
pad7	C 50	HCymOpnL	K 0	NoAssign
rim7	C 51	HCymOpnM	K 0	NoAssign
open	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
rimOpen	H 18	H OPMu	K 0	NoAssign
close	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
rimClose	H 5	H ClsMu	K 0	NoAssign
footClose	H 34	H PdIMu	K 0	NoAssign
splash	H 48	Hpsplsh1	K 0	NoAssign
pad9	C 32	RidB Lit	K 0	NoAssign
pad10	P 33	CowB1	K 0	NoAssign

# プリセットソングリスト

●：パッドソングを使用するキット

ソング		使用ドラムキット	
No.	ソング名	No.	キット名
1	Latin1q	1	Acoustic
2	ZEBULON	24	Zebulon
3	JungleNY	34	JungleNY
4	BigDadd	40	GM std 1
5	Metizo	40	GM std 1
6	Muses	40	GM std 1
7	Vee Bop	10	BeBop
8	FeelNite	41	GM std 2
9	Straight	40	GM std 1
10	Samba 1	40	GM std 1
11	Samba 2	40	GM std 1
12	8beat 1	40	GM std 1
13	8beat 2	40	GM std 1
14	16 beat	40	GM std 1
15	HdRck 1	43	GM rock
16	HdRck 2	43	GM rock
17	HdRck 3	43	GM rock
18	HdRck 4	43	GM rock
19	SlowRock	40	GM std 1
20	Ballad1	40	GM std 1
21	Ballad2	40	GM std 1
22	Ballad3	40	GM std 1
23	Ballad4	46	GM jazz
24	Ballad5	45	GM anal.
25	Ballad6	40	GM std 1
26	Ballad7	45	GM anal.
27	Ballad8	40	GM std 1
28	RckPop1	40	GM std 1
29	RckPop2	46	GM jazz
30	RckPop3	43	GM rock
31	RckPop4	46	GM jazz
32	RckPop5	42	GM room
33	RckPop6	46	GM jazz
34	Dance 1	17	Dance 2
35	Dance 2	45	GM anal.

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

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

# トリガーセットアップリスト

No.	Name	特 長
1	Medium	一番普通の設定
2	Dynamic	ダイナミックレンジが広く表現力があるが、振動に敏感
3	Easy	演奏のバラツキを吸収して気軽に演奏ができる
4	HH->BD	ハイハットコントローラーをトリガー入力端子「1 KICK」に接続して、キックペダルとして使用できる
5	DT10/20	DT10/20をドラムセットに装着して使用
6	LatinSet	ラテンセット用の設定
7	Exp Set	エクспанションセット用の設定

# MIDIデータフォーマット

## 1 チャンネルメッセージ

ユーティリティーモードの「2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/チャンネルイベントの受信」(P. 54)で、「10=off」に設定されている場合、MIDIチャンネル10のチャンネルメッセージは受信しない。

### 1.1 キーオン/キーオフ

送信/受信ともに行う。

受信ノート範囲：C-2-G8

ベロシティー範囲：1-127(ノートオンのみ)

### 1.2 コントロールチェンジ

シーケンサー機能においてはすべてのコントロールチェンジが送信/受信とも可能である。

以下、音源機能、ドラムトリガー機能について記述する。

#### 1.2.1 バンクセレクト MSB-0

送信/受信ともに行う。

data=0 : normal voice

data=127 : drum voice

プログラムチェンジを受信するまで処理は保留される。

#### 1.2.2 モジュレーション (No. 1)

受信のみ行う。

#### 1.2.3 フットコントローラー (No. 4)

送信/受信ともに行う。

#### 1.2.4 データエントリー (No. 6)

受信のみ行う。RPNのデータ指定に使用する。

#### 1.2.5 メインボリューム (No. 7)

送信/受信ともに行う。

#### 1.2.6 パン (No. 10)

送信/受信ともに行う。0で左、127で右となる。

#### 1.2.7 エクスプレッション (No. 11)

受信のみ行う。

#### 1.2.8 ホールド1 (No. 64)

受信のみ行う。

#### 1.2.9 ハーモニックコンテンツ (No. 71)

受信のみ行う。

#### 1.2.10 リリースタイム (No. 72)

受信のみ行う。

#### 1.2.11 アタックタイム (No. 73)

受信のみ行う。

#### 1.2.12 ブライトネス (No. 74)

受信のみ行う。

#### 1.2.13 ポルタメントコントロール (No. 84)

受信のみ行う。

#### 1.2.14 エフェクトデプス (No. 91)

受信のみ行う。リバーブのセンドレベルとして効果する。

#### 1.2.15 データインクリメント/デクレメント (No. 100/101)

受信のみ行う。

#### 1.2.16 RPN

00/00 ピッチベンドセンシティビティー：受信のみ行う。

00/01 ファインチューニング：受信のみ行う。

00/02 コースチューニング：受信のみ行う。

7F/7F ヌル：受信のみ行う。

## 1.3 チャンネルモードメッセージ

チャンネルモードメッセージはすべて受信のみ行う。

### 1.3.1 オールサウンドオフ (No. 120)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。

### 1.3.2 リセットオールコントローラー (No. 121)

以下のコントローラーの値が初期値に設定される。

ピッチベンド、モジュレーション、エクスプレッション、ホールド1、ポルタメントコントロール、RPN番号

### 1.3.3 オールノートオフ (No. 123)

該当チャンネルのオンになっているノートをすべてオフする。ただし、ホールド1がオンの場合はそれらがオフになるまで消音しない。

### 1.3.4 オムニオフ (No. 124)

オールノートオフと同様の処理を行う。

### 1.3.5 オムニオン (No. 125)

オールノートオフと同様の処理を行う。

### 1.3.6 モノ (No. 126)

オールサウンドオフと同様の処理を行う。

### 1.3.7 ポリ (No. 127)

オールサウンドオフと同様の処理を行う。

## 1.4 プログラムチェンジ

ユーティリティーモードの「2-3. プログラムチェンジ/システムエクスクルーシブメッセージの受信」(P. 54)で、「PC=off」に設定されている場合は、プログラムチェンジを受信しない。

ユーティリティーモードの「2-2. チャンネル10のプログラムチェンジ/チャンネルイベントの受信」(P. 54)で、「10PC=off」に設定されている場合は、MIDIチャンネル10のプログラムチェンジは受信しない。

## 1.5 ピッチベンド

送信/受信ともに行う。

## 1.6 チャンネルアフタータッチ

送信/受信ともに行わない。

## 1.7 ポリフォニックアフタータッチ

送信/受信ともに行わない。

## 2. システムエクスクルーシブメッセージ

ユーティリティーモードの「2-3. プログラムチェンジ/システムエクスクルーシブメッセージの受信」(P. 54)で、「SySEx=off」に設定されている場合は、システムエクスクルーシブメッセージを受信しない。

ユーティリティーモードの「2-6. デバイスナンバー、ローカルコントロール」(P. 55)で、「DevNo」に設定されているデバイスナンバーと一致しないシステムエクスクルーシブメッセージは受信しない。

## 2.1 パラメーターチェンジ

### 2.1.1 GMシステムオン

F0 7E 7F 09 01 F7

MIDIマスターチューニングを除くすべてのデータの設定値をデフォルトに戻す。送信/受信ともに行う。

### 2.1.2 XGシステムオン

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

nはデバイスナンバー。  
GMシステムオンと同様の処理を行う。受信のみ行う。

### 2.1.3 アイデンティファイリクエスト

F0 7E 0n 06 01 F7

nはデバイスナンバー。  
受信後アイデンティファイリブレイを送信する。受信のみ行う。

### 2.1.4 MIDIマスターボリューム

F0 7F 7F 04 01 XX mm F7

XXは無視する。mmがボリュームを表わす。受信のみ行う。

### 2.1.5 MIDIマスターチューン

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

nはデバイスナンバー。  
mmをMSnibble、llをLSnibbleとする値-128をセント単位とするチューニングを行う。受信のみ行う。

## 2.2 バルクダンプ

送/受信ともに行う。system以外は、data部分の1バイトを2バイトのASCII文字に変換して送受信する。

### ・DTXPRESSバルクダンプ共通事項

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

tt tt tt tt .... バルクダンプの種類を示すID。ASCII codeの4文字。  
ss ss ..... data bytes (from model ID to data) MS7bit, LS7bit  
ii ii ..... data packet index number MS7bit, LS7bit

データサイズが4096を越える場合は全体を複数のF0-F7の  
パケットに分割し、packet index numberを00 01 (0001)より1つづつ増やして付けていく。最終パケットは7F 7F (3FFF)とする。データサイズが4096を超えない場合は00 00 (0000)となる。

jj jj ..... object number MS7bit, LS7bit  
オブジェクトの番号。DTXPRESSのシステムに1つしか存在しないものは、7F 7F (3FFF)となる。

csum ..... model ID (ss ss)からdataBytesまでの合計の2の補数の7bit部分

### 2.2.1 system

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

### 2.2.2 map

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

### 2.2.3 drumkit

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

jj jj ..... ユーザードラムキットナンバーを0から数えた数字のMS7bit,  
LS7bit。エディットバッファは7F 7F(3FFF)とする。

### 2.2.4 trigger

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

jj jj ..... ユーザートリガーセットアップナンバーのMS7bit, LS7bit。  
エディットバッファは7F 7F(3FFF)とする。

### 2.2.5 song

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

jj jj ..... ユーザーソングナンバーのMS7bit, LS7bit。7F 7Fはカレントソングを表わす。

data2 . 元データを4bitのMSnibble, LSnibbleに分割し、1byteのデータを2byteに変換する。

## 2.3 ダンプリクエスト

受信のみ行い対応するバルクダンプを出力する。

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

jj jj ..... object number MS7bit, LS7bit  
オブジェクトの番号。DTXPRESSのシステムに1つしか存在しないものは、7F 7F (3FFF)となる。object numberにはドラムキット番号などのナンバーを指定する。システムデータやエディットバッファデータなど1つしか存在しないものは、7F 7F(3FFF)を指定する。ただし、ソングデータの場合は、7F 7Fには応答しない。

## 3 システムコモンメッセージ

### 3.1 ソングセレクト

f3 nn

nnはソングナンバー。受信のみ行う。

## 4. リアルタイムメッセージ

送信/受信ともに行う。

### 4.1 タイミングクロック

ユーティリティモードの3-6. シンクモード (P. 57)で、“Sync Mode=”を“ext”または“auto”に設定している場合は、受信したタイミングクロックに同期する。

### 4.2 スタート、コンティニュー、ストップ

ユーティリティモードの3-4. MIDIコントロール (P. 57)で、“MIDI Control=off”に設定している場合は、スタート、コンティニュー、ストップの受信は行わない。

### 4.3 アクティブセンシング

一度アクティブセンシングを受信後約300msec以上MIDI信号を受信しない場合は、すべての発音を消音する。  
約300msec以内の間隔で常にMIDI信号の出力があるように送信する。

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

# さくいん

## アルファベット

ACCOMP VOL .....	8, 16, 18
AUX IN .....	8, 13
Battery Low .....	3
CLICK .....	8, 17, 19
CLICK VOL .....	8, 16, 19
DC IN 12V .....	9
DT20 .....	11
GMキーボードボイスリスト .....	72
HI HAT CONTROL端子 .....	9
HOST SELECTスイッチ .....	9, 26
INPUT ATTENUATION .....	9
MIDI .....	12, 25, 29, 53, 80, 82
システムエクスクルーシブメッセージ .....	54
接続 .....	12
ダンピングターバル .....	56
チャンネルイベント .....	54
デバイスナンバー .....	55
パルクイン .....	25
パルクダンブ .....	25, 53
プログラムチェンジ .....	46, 48, 54
プログラムチェンジテーブル .....	55
MIDI IN/OUT端子 .....	9, 29
MIDIインプリメンテーションチャート .....	82
MIDI機器 .....	12
MIDIコントロール .....	57
MIDIチャンネル .....	42
MIDIデータフォーマット .....	80
MIDIノートナンバー .....	42
MIDIマージ .....	55
MIDIモード .....	55
OUTPUT端子 .....	9, 12
PHONES端子 .....	8, 13
POWER/VOL .....	8, 16, 18
TO HOST端子 .....	9, 26, 29

## 0~9

9/10端子 .....	9, 10
--------------	-------

## 記号

☐ .....	18
☐ .....	19, 31
☐ .....	19, 31

## あ

アコースティックドラム .....	11
アンドゥ .....	21
イコライザー(EQ) .....	58
オーバーライト .....	20, 21, 34
オルタネイトグループ .....	43, 61
音源 .....	29, 58
音質 .....	16
音符 .....	31
音量 .....	
アカンパニメントボリューム .....	8, 16, 18
クリックボリューム .....	8, 16, 19
シンバルの音量 .....	52
スネアドラムの音量 .....	16, 52
ソングの音量 .....	18
TQ音源の音量 .....	58, 60
ドラムキットの音量 .....	47
ドラムのその他の楽器音の音量 .....	52
ドラムボイスの音量 .....	41
バスドラムの音量 .....	16, 52
ボリュームモード .....	52
マスターボリューム .....	8, 16, 18
MIDI送信ボリューム .....	46
ユーザーソングの音量 .....	49

## か

カーソル .....	29
カウント .....	57
カットオフ周波数 .....	22, 42, 60
キーアサインモード .....	43, 61
キーオフ イネーブル .....	44, 61
クオンタイズ .....	20, 34, 49
クリック .....	18
クリックチューン .....	57
クリックノートナンバー .....	57
クリックボイス .....	56
クリックボリューム .....	8, 16, 19
クリックモード .....	58
グループチェック .....	17, 31
クロストーク .....	37, 67
クロスフェード .....	43
ゲイン .....	36
ゲートタイム .....	42
コードフック .....	9, 13
コンピューター .....	12, 26

## さ

シーケンサー .....	20, 32, 56
指定リジェクション .....	37
出力端子 .....	9
シリアルケーブル .....	26
シリアルポート .....	26
シンクモード .....	57
ストア .....	
ドラムキットボイス .....	39
トリガーセットアップ .....	35
セットアップ .....	46
セルフリジェクション .....	37

ソング ..... 28, 29  
 音量を変える ..... 18  
 ソングを選ぶ ..... 18, 30, 31, 32  
 ソングを聴く(再生) ..... 18, 32, 33  
 ソングコピー ..... 49  
 ソングジョブモード ..... 48  
 ソングセレクト ..... 47  
 データの消去(クリアソング、クリアトラック) ..... 21, 50  
 テンポを変える ..... 18, 32, 47  
 ドラムパートのミュート ..... 18  
 名前を付ける(ソングネーム) ..... 21, 50  
 パッドソング ..... 31, 33, 44  
 プリセットソング ..... 18, 20, 31, 79  
 ユーザーソング ..... 20, 31  
 リピート再生 ..... 31, 32, 48  
 録音 ..... 20, 34

**た**

ダブルトリガー ..... 37, 66  
 チューニング ..... 22, 41, 58, 60  
 ディケイ ..... 22, 42, 60  
 電源 ..... 8, 9, 13, 16  
 テンポ ..... 30, 47, 48  
 同期演奏 ..... 25  
 トラック ..... 20, 34  
 ドラムキット  
 オリジナルドラムキットの作成 ..... 22, 85  
 ドラムキットを選ぶ ..... 16, 19, 30  
 ドラムキットデータ ..... 28  
 ドラムキットプレイモード ..... 30  
 ドラムキットボイスエディットモード ..... 39  
 ドラムキットボイスコピー ..... 46  
 ドラムキットボイスの保存(ストア) ..... 39  
 ドラムキット名 ..... 23, 47  
 プリセットドラムキット ..... 72  
 ドラムトリガー ..... 11  
 ドラムボイス ..... 19, 68  
 ドラムマップ ..... 59  
 トリガーセットアップ  
 トリガーセットアップエディットモード ..... 35  
 トリガーセットアップコピー ..... 37  
 トリガーセットアップデータ ..... 28  
 トリガーセットアップネーム ..... 38  
 トリガーセットアップの選択 ..... 30  
 トリガーセットアップの保存(ストア) ..... 35  
 トリガーセットアップリスト ..... 79, 85  
 トリガー入力端子 ..... 9, 10  
 トリガーバイパス ..... 52

**な**

入力感度 ..... 9, 10  
 入力ソース ..... 22

**は**

ハイハット  
 ハイハットオフセット ..... 53  
 ハイハットコントローラー ..... 9, 10, 56  
 ハイハットセンシティビティ ..... 47  
 バックアップバッテリー ..... 3

パッド ..... 10, 36  
 パン ..... 22, 41, 46, 49, 60  
 パンクセレクト ..... 46, 48  
 拍子 ..... 31  
 ファクトリーセット ..... 53  
 ファンクション ..... 44  
 ページ ..... 29, 52  
 ヘッドフォン ..... 8, 13, 16  
 ペロシティカーブ ..... 36  
 ボイス ..... 41, 59  
 音色(音の明るさ)を変える ..... 23, 42  
 音量を変える ..... 16, 22, 41  
 音量バランスを変える ..... 23, 42  
 チューニング(ピッチ)を変える ..... 22, 41  
 ディケイを変える ..... 22, 42  
 パンを変える ..... 22, 41  
 保存(ストア) ..... 23, 39  
 リバープのかかり具合を変える ..... 23, 43, 47  
 ホールドモード ..... 44  
 ホストスルーポート ..... 56  
 ホストセレクトスイッチ ..... 9  
 保存 ストア 参照  
 ボリューム 音量 参照

**ま**

マージトラック ..... 50  
 マップコピー ..... 61  
 ミニマムペロシティ ..... 36  
 ミュート  
 ドラム音のミュート ..... 31  
 ドラム楽器ごとのミュート ..... 19  
 ドラムパート(リズムミュート) ..... 18  
 メトロノーム ..... 17, 18, 19, 31

**や**

ユーズテンポ ..... 58  
 ユーティリティモード ..... 51

**ら**

ラーン(学習)モード ..... 52  
 リジェクション ..... 37  
 リバープ ..... 45  
 リバープセンド ..... 43, 47, 61  
 リバープタイプ、タイム ..... 45  
 リバープバイパス ..... 59  
 リバープマスターリターン ..... 45  
 リピート再生 ..... 48  
 リブレース ..... 20, 21, 34  
 リムトゥパッド ..... 45  
 レイヤーバランス ..... 42, 60  
 ローカルコントロール ..... 55  
 録音 ..... 12, 20, 34

# DRUMKIT BLANK CHART

Drumkit Name _____													
Rev Type					Rev Master Return								
Category	Voice No.	Volume	Pan	Tune C	Tune F	Layer Balance	Decay	Filter	Note No.	Rev Send	HH Sens	Song Sel	Tempo Sel
pad1													
rim1													
pad2													
rim2													
pad3													
rim3													
pad4													
rim4													
pad5													
rim5													
pad6													
rim6													
pad7													
rim7													
open													
rimOpen													
close													
rimClose													
footClose													
splash													
pad9													
pad10													

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

# TRIGGER SETUP BLANK CHART

Setup Name \_\_\_\_\_

	Inc	Dec	Input Exchg
IN 1			
IN 2			
IN 3			
IN 4			
IN 5			
IN 6			
IN 7			
IN 8			
IN 9			
IN 10			



# 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

## 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

## 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、接続端子など

## 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

## 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

## 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品アフターサービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL(011)512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL(022)236-0249
首都圏サービスセンター	〒143-0006	東京都大田区平和島2丁目1番1号 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F	TEL(03)5762-2121
浜松サービスステーション	〒435-0016	浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内	TEL(053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL(052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06)6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL(087)822-3045
広島サービスステーション	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL(082)874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL(092)472-2134
[本社]CSセンター	〒435-0016	浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内	TEL(053)465-1158

## ヤマハ株式会社 各事業部/営業所(商品に関する問い合わせ先)

弦打楽器事業部	〒430-8650	浜松市中沢町10-1	TEL(053)460-2433
EM営業統括部			
東京・営業推進課	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11	TEL(03)5488-5476
北海道営業所	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL(011)512-6113
仙台営業所	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL(022)222-6147
名古屋営業所	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28	TEL(052)201-5199
大阪営業所	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	TEL(06)6252-5231
九州営業所	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL(092)472-2130

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/>

# ヤマハ株式会社