



# PRÉCAUTIONS D'USAGE

## PRIÈRE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCÉDER A TOUTE MANIPULATION

\* Ranger soigneusement ce livret de mises en gardes pour pouvoir le consulter dans la suite.



### ATTENTION

**Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive :**

- Ne pas ouvrir l'instrument, ni tenter d'en démonter les éléments internes, ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Aucun des éléments internes de l'instrument ne prévoit d'intervention de l'utilisateur. Si l'instrument donne des signes de mauvais fonctionnement, le mettre immédiatement hors tension et le donner à réviser au technicien Yamaha.
- Éviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Si le cordon de l'adaptateur CA s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.
- Utiliser seulement l'adaptateur spécifié (PA-5C, PA-D12 ou un adaptateur équivalent conseillé par Yamaha). L'emploi d'un mauvais adaptateur risque d'endommager l'instrument ou de le surchauffer.
- Toujours retirer la prise de la prise du secteur avant de procéder au nettoyage de l'instrument. Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.
- Vérifier périodiquement et nettoyer la prise électrique d'alimentation.



### PRÉCAUTION

**Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :**

- Ne pas laisser l'adaptateur CA d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Éviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.
  - Toujours saisir la prise elle-même, et non le câble, pour retirer la fiche de l'instrument ou de la prise d'alimentation.
  - Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.
  - Débrancher l'adaptateur CA dès que vous n'utilisez plus l'instrument ou en cas d'orage électrique (éclairs et tonnerre).
  - Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.
  - Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Éviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
  - Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'autres appareils électriques tels que télévisions, radios ou haut-parleurs, ce qui risque de provoquer des interférences qui dégraderont le bon fonctionnement des autres appareils.
  - Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
  - Débrancher tous les câbles connectés, y compris celui de l'adaptateur, avant de déplacer l'instrument.
  - Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques. Ne pas déposer non plus d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
  - Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
  - Utiliser le pied/bâti indiqué pour l'instrument. Pour la fixation du pied ou du bâti, utiliser seulement les vis fournies par le fabricant, faute de quoi l'on risque d'endommager les éléments internes ou de voir se renverser l'instrument.
  - Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.
- **REPLACEMENT UNE PILE AUXILIAIRE**
- Cet instrument renferme une pile interne non rechargeable alimentant la mémoire permanente des données internes lorsque l'appareil est hors tension. Le message « Battery voltage is low » (la tension de la pile est faible) apparaissant sur l'afficheur à cristaux liquides LCD avertira de la nécessité de remplacer cette pile. Lorsque cela se produit, sauvegarder immédiatement les données enregistrées sur un support externe (en utilisant un dispositif externe tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF3 à disquette), et s'adresser à un technicien Yamaha pour remplacer la pile auxiliaire.
  - Ne pas tenter de remplacer soi-même la pile auxiliaire, ce qui pourrait exposer à des accidents. Toujours recourir aux services d'un technicien qualifié Yamaha pour le remplacement de la pile auxiliaire.
  - Ne jamais laisser traîner la pile auxiliaire à portée de l'enfant qui risque de l'avaler. Si cela se produisait, voir immédiatement le médecin.
- **SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEUR/AVING USER DATA**
- Prenez l'habitude de sauvegarder fréquemment les données sur une disquette pour éviter la perte définitive de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.
  - Sauvegarder toutes les données sur un organe externe, tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF3 (fichier de banque de données), si l'on veut s'épargner une perte irréparable de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.
- Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

# Table des matières

## — Section Références —

### Fonctionnalités du DTXTREME ..... 6

<b>Pour mieux comprendre le DTXTREME</b> .....	<b>6</b>
Structure générale.....	6
Fonctions de base du DTXTREME.....	9

### Reproduction de kit de percussion..... 11

<b>Pour passer en mode Drum Kit Play</b> .....	<b>11</b>
Pages du mode Drum Kit Play.....	11
Song Play (Reproduction de morceau).....	12
<b>Enregistrement de morceau</b> .....	<b>18</b>
1. Avant l'enregistrement.....	19
2. En attente d'enregistrement.....	19
3-A. Enregistrement en temps réel.....	20
3-B. Enregistrement pas à pas.....	21

### Édition de déclenchement de kit de percussion..... 25

<b>Pour passer en mode Drum Kit Trigger Edit</b> .....	<b>25</b>
<b>Pages d'édition et opérations de base en mode Drum Kit Trigger Edit</b> .....	<b>25</b>
<b>Fonctions sur chaque page</b> .....	<b>26</b>
Paramètres d'entrée.....	26
Réglages des contrôleurs/interrupteurs au pied.....	38
Paramètres communs.....	40

### Édition de voix de kit de percussion..... 42

<b>Passage en mode Drum Kit Voice Edit</b> .....	<b>43</b>
<b>Pages d'édition et opérations de base en mode Drum Kit Voice Edit</b> .....	<b>43</b>
<b>Pages d'édition</b> .....	<b>44</b>
Paramètres de voix.....	44
Paramètres MIDI.....	50

### Édition d'effet de kit de percussion..... 52

<b>Pour passer en mode Drum Kit Trigger Edit</b> .....	<b>52</b>
<b>Pages d'édition et opérations de base en mode Drum Kit Effect Edit</b> .....	<b>53</b>
<b>Pages d'édition</b> .....	<b>53</b>
Configuration d'effet.....	53
Unité de réverbération.....	54
Unité de chœur.....	55
Unités d'insertion.....	55
Localizer.....	56

### Reproduction de chaîne ..... 58

<b>Passez en mode Chain Play</b> .....	<b>58</b>
Configuration de page et opérations en mode Chain Play.....	58
Pour choisir une chaîne.....	58
Pour choisir un pas.....	58
<b>Mode Chain Edit</b> .....	<b>59</b>
Pour passer en mode Chain Play.....	59
Configuration de page et opérations en mode Chain Play.....	59
Page Chain Edit.....	60

### Tâche de morceau ..... 61

<b>Pour saisir le mode Song Job (Tâche de morceau)</b> .....	<b>61</b>
<b>Pages d'édition et opérations de base du mode Song Job</b> .....	<b>61</b>
<b>Pages d'édition</b> .....	<b>62</b>
Édition au niveau du morceau.....	62
Édition au niveau de la piste.....	63
Édition au niveau de la mesure.....	64
Réglages de voix.....	68

### Utilitaire ..... 70

<b>Pour passer en mode Utility</b> .....	<b>70</b>
<b>Pages d'édition et opérations de base en mode Utility</b> ...	<b>70</b>
<b>Fonctions spécifiques à chaque page</b> .....	<b>71</b>
Master EQ (Égaliseur principal).....	71
TG (Générateur de sons).....	71
SYSTEM (Système).....	72
MIDI.....	75
CLICK (Cliquettement).....	77
SEQ (Séquenceur).....	79
Card (Carte).....	80

### Stockage ..... 83

<b>Pour passer en mode Store</b> .....	<b>83</b>
Procédure de stockage.....	83
Pour copier un kit de percussion une chaîne.....	84

## — ANNEXE —

### Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™\*) ..... 85

### Dépistage des pannes..... 86

### Messages d'erreur..... 89

### Spécifications du DTXTREME ..... 91

### INDEX ..... 92

### DATA List ..... 95

Fonctionnalités du DTXTREME

Reproduction de kit de percussion

Édition de déclenchement de kit de percussion

Édition de voix de kit de percussion

Édition d'effet de kit de percussion

Reproduction de chaîne

Tâche de morceau

Utilitaire

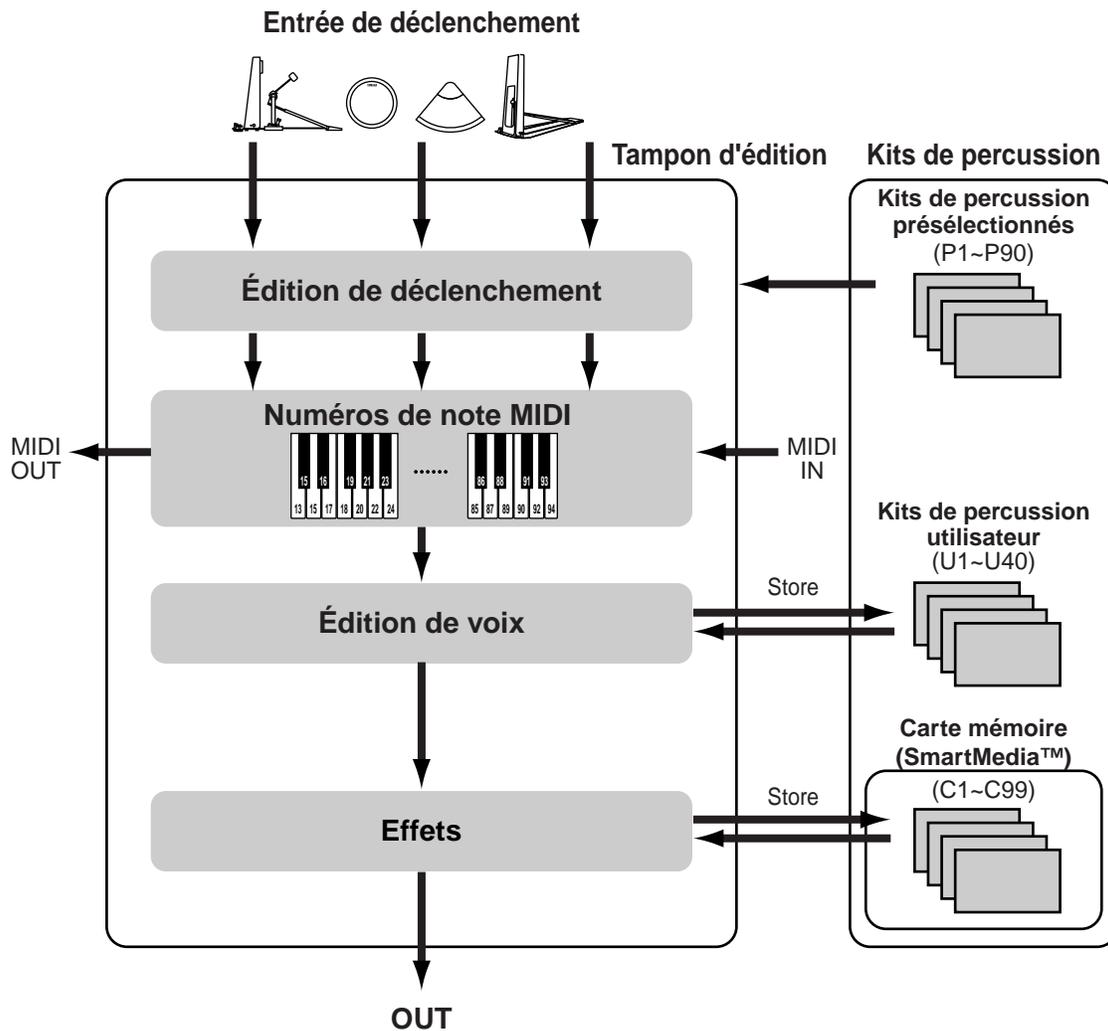
Stockage

ANNEXE

# Fonctionnalités du DXTREME

## Pour mieux comprendre le DXTREME

### Structure générale



## Flux de messages de pad

Les signaux de déclenchement envoyés par les pads branchés aux prises d'entrée 1 à 16 et les prises HI-HAT CONTROL (Commande de charlestone) et FOOT SW (Interrupteur au pied) sont traités en fonction des réglages du kit de percussion chargé dans le tampon d'édition.

Chaque entrée de déclenchement est affectée à un numéro de note MIDI spécifique, qui est à son tour affecté à une voix de percussion pouvant être traitée en mode Drum Voice Edit (Édition de voix de percussion).

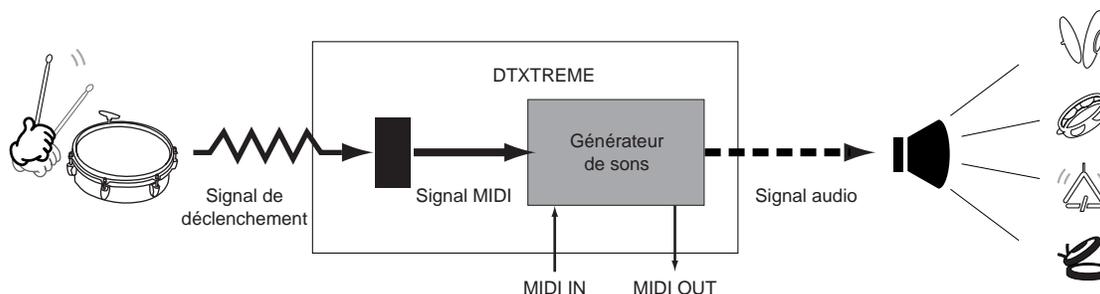
Vous pouvez régler les paramètres de configuration MIDI pour les voix de clavier (par exemple, les voix qui ne sont pas des percussions) utilisées lors de la reproduction de morceau, etc.

De plus, vous pouvez ajouter les effets système aux kits de percussion pour les compléter et appliquer les effets d'insertion aux voix individuelles.

En fonction de tous ces réglages, la voix sera produite dans la section du générateur de sons et la sortie se fera par les prises OUTPUT (Sortie) et PHONES (Casque).

## Déclencheurs

Lorsque vous frappez sur un pad ou une percussion ayant un capteur ou un microphone de déclenchement, un signal de déclenchement est envoyé à la section du générateur de sons du DTXTREME et un son est émis. Pour chaque signal de déclenchement, il est possible d'émettre jusqu'à six voix, ce qui signifie que vous pouvez jouer un accord ou une variété de sons différents à partir d'un seul pad. Vous avez même la possibilité de déclencher des notes, des hauteurs de ton ou des voix différentes à chaque fois que vous touchez le même pad.



## Kits de percussion et générateur de sons

---

Un kit de percussion est un ensemble de voix de percussion (jusqu'à 1757 voix différentes) affectées à des pads (entrées de déclencheurs), qui ont été accordées et auxquelles l'on a affecté des réglages de réverbération etc. Vous pouvez régler différents kits de percussion pour des genres de musique différents. Un kit de percussion est généralement constitué de sections séparées de déclencheurs, voix, effets et paramètres MIDI, qui contiennent tous les paramètres, depuis l'entrée de déclencheur à la sortie de voix. Lorsque vous sélectionnez un kit de percussion, les données de tous ces paramètres sont copiés dans le tampon d'édition pour être utilisés en cours de performance (voir l'illustration ci-dessus).

Il existe plusieurs paramètres d'édition de voix qui vous permettent de personnaliser les sonorités en fonction de vos goûts, comme par exemple changer la hauteur de ton d'une voix ou le degré de réverbération qui lui est appliqué.

Il existe 90 types de kits de percussion présélectionnés (P1 à P90). Vous pouvez stocker jusqu'à 40 kits de percussion utilisateur (U1 à U40) contenant les kits de percussion que vous avez configurés et modifiés. Il vous est également possible d'enregistrer 99 kits de percussion supplémentaires sur la carte mémoire (C1 à C99).

La fonction Chain (Chaîne) permet d'aligner une série de différents kits de percussion et de les appeler dans cet ordre-là au cours d'une performance. Cela peut s'avérer très utile lors d'une reproduction en direct.

De plus, mises à part les voix de percussion, le DTXTREME dispose de 128 voix de clavier qui peuvent être utilisées dans les morceaux du DTXTREME comme mélodies ou instruments d'accompagnement.

Le générateur de sons dispose d'une polyphonie de 64 voix compatibles GM. Ainsi, peut-il servir à reproduire les fichiers MIDI compatibles GM et les fichiers MIDI créés à l'aide d'un séquenceur externe. Vous pouvez aussi charger les données de forme d'onde de la carte mémoire et les reproduire en tant que voix de percussion.

## Effets

---

Les effets peuvent être utilisés pour modifier un son, par exemple, pour l'approfondir ou le déformer. Les effets de système s'appliquent à l'ensemble des kits de percussion et les effets d'insertion aux voix de percussion individuelles. Les unités de réverbération et de chœur sont disponibles pour les effets système et les unités d'effets d'insertion proposent une grande variété de types d'effets. Le Localizer (Localiseur), un effet de type 3D pour les casques, est également fourni.

## Morceaux

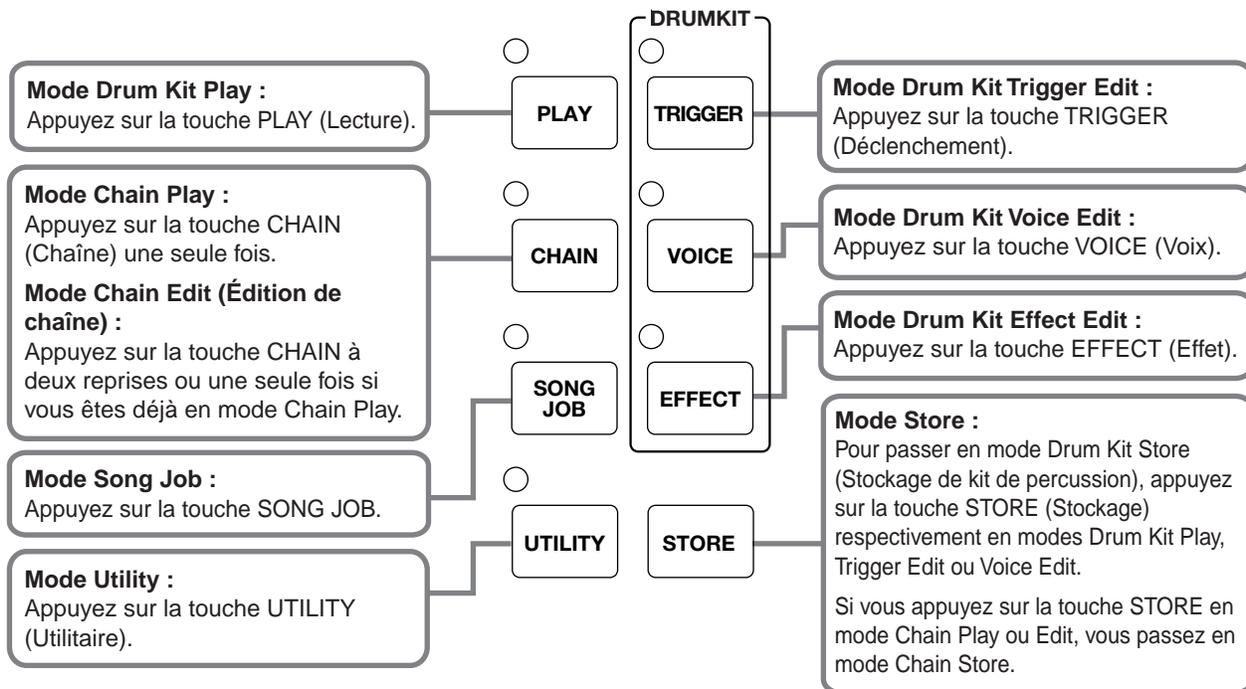
---

Un assortiment de 164 morceaux présélectionnés (P1 - P31, Q1 - Q67 et R1 - R66) est disponible, avec non seulement des voix de percussion mais également des sonorités de clavier, de basse et autres sons d'accompagnement. Lors de la reproduction de ces morceaux, vous pouvez assourdir les voix de percussion et jouer vous-même la partie de percussion en improvisation. Il vous est également possible de reproduire simultanément un morceau principal et trois morceaux de pad et d'enregistrer vos propres performances sous forme de morceaux utilisateur (U1 à U32). Un morceau est constitué de deux pistes, chacune d'elle comportant jusqu'à 16 canaux MIDI de données. La fonction d'enregistrement pas à pas et les fonctions du mode Song Job (Tâche de morceau) vous permettent de créer des morceaux avec force détails.

# Fonctions de base du DXTREME

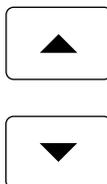
## Passage d'un mode à l'autre

Utilisez les touches Mode pour naviguer entre les modes.



## Touches Page ▲ et ▼

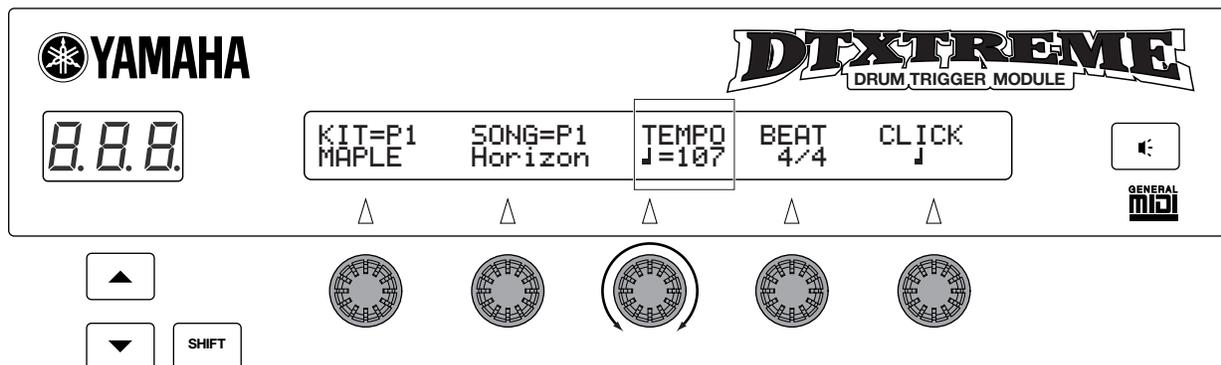
La plupart des modes comportent plusieurs pages. Pour passer d'une page à l'autre, utilisez les touches Page ▲ et ▼. La touche Page ▲ vous fait passer à la page suivante et la touche Page ▼ vous fait revenir à la page précédente. Vous pouvez faire défiler les pages du mode actuellement sélectionné en maintenant enfoncée l'une ou l'autre des touches Page.



**NOTE** Utilisez la touche Page ▲ ou ▼ tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] (Maj) pour passer directement à la première ou à la dernière page.

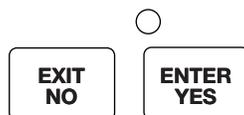
## Touches de commande de données

Cinq paramètres apparaissent sur l'écran que l'on peut directement régler à l'aide du bouton situé sous le paramètre affiché. Par exemple, dans l'écran suivant, vous réglez le tempo en tournant le bouton situé sous le paramètre TEMPO. Pour augmenter la valeur associée au réglage, tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse pour la diminuer. Pour obtenir des incréments ou décréments plus conséquents, il suffit de tourner le bouton tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.



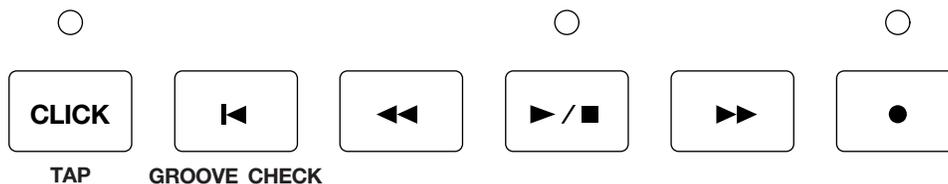
## Touches [EXIT/NO] (Échap/Non) et [ENTER/YES] (Entrée/Oui)

Appuyez sur la touche [EXIT/NO] lorsque vous souhaitez quitter le mode sélectionné. Vous revenez alors au mode Drum Kit Play (Reproduction de kit de percussion). Si vous souhaitez appliquer un réglage particulier, appuyez sur la touche [ENTER/YES]. Vous pouvez également utiliser ces touches lors de l'exécution ou l'annulation d'une opération de stockage.



## Touches de séquenceur

Les touches [Start/Stop] (Marche/Arrêt) et [Record] (Enregistrement) sont utilisées pour contrôler la séquence de morceau. Utilisez la touche [CLICK] (Cliquettement) pour activer ou désactiver le métronome. Reportez-vous en page 13 pour plus de détails.



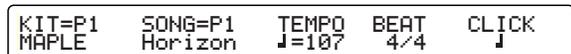
**NOTE** Consultez la section Fonctions de base du mode d'emploi pour les détails sur l'utilisation des autres touches de commande du panneau avant, comme la touche [Mute] (Assourdissement) et les curseurs de volume.

# Reproduction de kit de percussion

Dans ce mode, vous pouvez reproduire les voix de percussion du DTXTREME via des pads branchés (ou des percussions dotées de capteurs de déclenchement de percussion). Vous avez le choix entre 90 kits de percussion présélectionnés, 40 kits de percussion utilisateur et 99 kits de percussion conservés sur la carte mémoire (SmartMedia™). Vous pouvez également utiliser les kits pour jouer avec un morceau présélectionné ou enregistrer votre propre performance au sein d'un morceau.

## Pour passer en mode Drum Kit Play

Appuyez sur la touche [Play] (Lecture) pour passer en mode Drum Kit Play. L'écran de sélection Drum Kit/Song (Kit de percussion/Morceau) suivant apparaît.



En mode Drum Kit Play, l'afficheur à diode affiche le numéro du kit de percussion actuellement sélectionné.

## Pages du mode Drum Kit Play

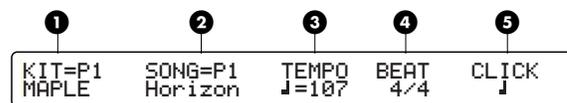
Le mode Drum Kit Play est constitué des deux pages suivantes.

- **Page de sélection Drum Kit/Song** : permet de sélectionner les kits de percussion ou les morceaux.
- **Page Song (Morceau)** : permet de régler la reproduction répétée de morceau et la piste de reproduction.

### Réglages

1. Utilisez les touches Page ▲ et ▼ pour sélectionner la page de votre choix.
2. Entrez une valeur à l'aide du bouton de commande de données associé au paramètre sur l'écran.

## Page de sélection Drum Kit/Song



### 1 KIT (Kit de percussion)

Sélectionne un kit de percussion. Le nom et le numéro du kit de percussion s'affichent. Les kits P1 à P90 correspondent aux kits présélectionnés ; les kits de la série U1 à U40 sont des kits utilisateur et les kits C1 à C99 des kits de percussion conservés sur la carte mémoire (SmartMedia™).

☐ **Réglages** : P1 - P90, U1 - U40, C1 - C99

**NOTE** Les kits C1 à C99 ne peuvent être sélectionnés que si une carte mémoire (SmartMedia™) contenant un kit de percussion a été insérée.

### 2 SONG (Morceau)

Sélectionne un morceau que vous souhaitez enregistrer avec le kit de percussion actuellement sélectionné (morceau principal). Le nom et le numéro du morceau apparaissent. Les kits P1 à P31 sont des morceaux, les kits Q1~Q67 des morceaux d'entraînement, les kits U1 à U32 des morceaux utilisateur et les kits C1 à C32 des morceaux conservés sur la carte mémoire (SmartMedia™).

☐ **Réglages** : P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32

**NOTE** Les kits C1 à C99 ne peuvent être sélectionnés que si une carte mémoire (SmartMedia™) contenant des données de morceau a été insérée.

**NOTE** Le DTXTREME peut jouer des données de morceau enregistrées au format 0 du fichier standard MIDI.

### 3 TEMPO

Règle le tempo de reproduction de morceau. Ce paramètre n'est pas réglable lorsque « ext » est affiché sur l'écran, c'est-à-dire lorsque le DTXTREME est synchronisé sur une horloge externe.

☐ **Réglages** : 30 - 300

**NOTE** La synchronisation externe se règle en mode Utility (Utilitaire) (page 78).

#### 4 BEAT (Temps)

Règle le type de mesure du morceau.

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

#### 5 CLICK (Cliquettement)

Règle le temps du métronome.

❑ Réglages :

Pour une valeur BEAT 4 de 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 ou 15/8

:

noire pointée, croche, double croche

Pour d'autres réglages BEAT de 4 :

noire, triolet de noires, croche, triolet de croches, double croche, triolet de double croches

### Page Song

Numéro de morceau	Nom de morceau	Mesure et temps actuellement sélectionnés	Tempo actuellement sélectionné	Type de mesure actuellement sélectionné
1	2	3		
SONG=P1	Horizon	M001-01	♩=107	4/4
→	Tr1=Play	Tr2=none		

Ces fonctions correspondent à celles qui s'affichent à l'écran.

#### 1 Repeated Playback (Reproduction répétée)

Règle la reproduction répétée d'un morceau (qui permet au morceau de jouer de façon répétée du début à la fin).

❑ Réglages : → (normal playback) (reproduction normale), ↺ (repeated playback) (reproduction répétée)

#### 2 Playback Track 1 (Piste de reproduction 1)

Détermine si la piste 1 de morceau sera reproduite ou assourdie. Si la piste est vide, « none » (aucune) s'affiche à l'écran.

❑ Réglages : play (reproduction), mute (assourdissement), none (aucune)

#### 3 Playback Track 2 (Piste de reproduction 2)

Détermine si la piste 2 de morceau sera reproduite ou assourdie. Si la piste est vide, « none » (aucune) s'affiche à l'écran.

❑ Réglages : play (reproduction), mute (assourdissement), none (aucune)

## Song Play (Reproduction de morceau)

Sélectionne le morceau à partir des morceaux présélectionnés, des morceaux utilisateur et des morceaux contenus sur la carte mémoire. À l'aide de la fonction Mute (Assourdissement) utilisée conjointement à la reproduction avec des réglages « moins-un », vous pouvez ajouter votre propre partie de percussion au morceau, ce qui vous sera fort utile pour vos répétitions en solo ou vos performances en « synchronisation ».

### À propos des morceaux

#### ● Structure de morceau

Un morceau est constitué de deux pistes de séquence (Pistes 1 et 2) et de données d'en-tête.

	Données d'en-tête	Données (Canaux MIDI 1 à 16)
TR1 (Piste 1)	tempo programme etc.	
TR2 (Piste 2)		

Les données d'en-tête en début de morceau contiennent des informations relatives au morceau comme par exemple le tempo, le type de mesure, les changements de programme et le volume de chaque canal MIDI. Les données sont automatiquement chargées lorsque vous sélectionnez un morceau.

Chaque piste de séquence peut contenir des informations relatives à la performance pour les canaux MIDI 1 à 16, comme avec d'autres séquenceurs MIDI.

Lorsque vous lancez la reproduction de morceau, ces données sont envoyées au générateur de sons interne du DXTREME pour que les sons soient reproduits.

#### ● Types de morceau

Le DXTREME dispose de deux types de morceaux : le morceau principal et le morceau de pad. Le morceau principal est reproduit lorsque vous appuyez sur la touche [Start/Stop] (Marche/Arrêt) du panneau avant. Vous pouvez faire reproduire (déclencher) le morceau de pad en appuyant sur le pad qui lui est associé. Il est possible d'exécuter simultanément un morceau principal et trois morceaux de pad. Vous pouvez

sélectionner le type de morceau dans la page de sélection Drum Kit/Song (page 11) mais l'affectation du pad au morceau devient le morceau de pad. L'affectation de morceau de pad est réglé grâce au paramètre TrgFunc en mode Drum kit Edit (page 29).

## Reproduction de morceau principal

### Sélection de morceau

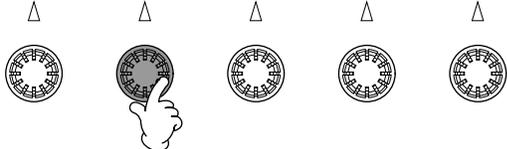
1. Appuyez sur la touche [PLAY] pour passer en mode Drum kit Play.

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

2. Sélectionnez le morceau que vous souhaitez reproduire à la page de sélection Drum Kit/Song.

```
KIT=P1   SONG=P1   TEMPO   BEAT   CLICK
ROCK 1   Rokchick   J=103   4/4   J
```

△            △            △            △            △



Vous pouvez également, si nécessaire, régler le tempo, le temps et le cliquettement.

3. Appuyez sur la touche Page ▼ pour ouvrir la page Song et sélectionner la méthode et les pistes de reproduction.

```
SONG=P1   Rokchick M001-01 J=103   4/4
| -> |   Tr1=Play | Tr2=none
```

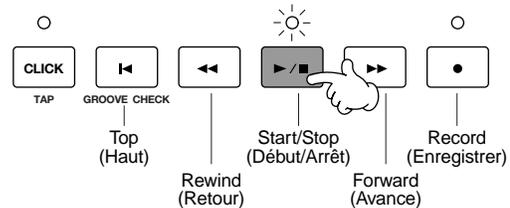
Méthode de jeu      Track 1      Track 2

**NOTE** Reportez-vous en page 11 pour plus de détails sur la page de sélection Drum Kit/Song et la page Song.

## Reproduction de morceau

1. Appuyez sur la touche [Start/Stop] pour lancer la reproduction de morceau.

Lors de la reproduction, la diode au-dessus de la touche [Start/Stop] clignote en vert au tempo actuellement sélectionné.



**NOTE** La mesure et le temps en cours sont affichés à la page Song.

2. Appuyez de nouveau sur la touche [Start/Stop] pour arrêter la reproduction de morceau. La diode au-dessus de la touche s'éteint.

Si vous appuyez une nouvelle fois sur la touche [Start/Stop], la reproduction reprend au point où elle s'est arrêtée.

### Touches [Forward] (Avance), [Rewind] (Retour) et [Top] (Début)

À l'arrêt du morceau, vous pouvez utiliser la touche [Forward] ou [Rewind] pour sélectionner la mesure à laquelle vous souhaitez reprendre la reproduction. À chaque fois que vous appuyez sur l'une de ces touches, le point de reproduction (décompte de mesures) est déplacé d'une mesure. À la page Song, vous pouvez vérifier le décompte de mesures et le temps. De même, à l'arrêt du morceau, vous pouvez appuyer sur la touche [Top] pour déplacer le point de reproduction en début de morceau.

```
Mesure
SONG=P1   SongName M001-01 J=120   4/4
| -> |   Tr1=Play Tr2=none
```

## Reproduction de morceau de pad

Pour reproduire un morceau de pad, touchez le pad qui lui est affecté. La reproduction va dépendre du réglage du mode de reproduction du pad. Il existe trois modes de reproduction, expliqués ci-dessous. Vous pouvez régler le mode à l'aide du paramètre TrgFunc en mode Drum Kit Trigger Edit (page 29).

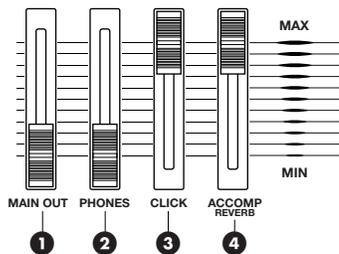
**play (reproduction) :** La reproduction démarre lorsque vous touchez un pad et s'arrête lorsque vous le touchez à nouveau. Si vous le touchez une fois de plus, la reproduction reprend depuis le début du morceau.

**chase (poursuite) :** Une seule mesure est reproduite lorsque vous touchez un pad. Si vous touchez le pad à nouveau lors de la reproduction, la mesure suivante est reproduite.

**cutoff (coupure) :** Cette fonction est utile lorsque vous contrôlez plusieurs morceaux de pad avec d'un seul toucher. La reproduction du morceau de pad avec ce réglage est arrêtée dès qu'un nouveau morceau de pad est déclenché. Pour arrêter net le morceau de pad avec ce réglage (sans déclencher d'autre morceau de pad), il suffit de toucher le pad qui lui est associé.

## Réglage du volume

Le panneau avant dispose d'une panoplie de curseurs coulissants pour commander le volume.



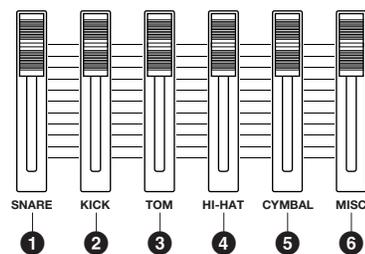
- ❶ **Curseur MAIN OUT (Volume d'ensemble de sortie) :**  
Contrôle le volume général du DTXTREME (aux prises de sortie OUTPUT L/R).
- ❷ **Curseur PHONES (Casque) :**  
Contrôle le volume à la prise de casque (PHONES).
- ❸ **Curseur CLICK (Cliquettement) :**  
Contrôle le volume de cliquettement du métronome.

## ❹ Curseur de volume d'accompagnement ACCOMP :

Contrôle le volume des parties de morceau (autres que le canal MIDI 10). Lorsque vous reproduisez un kit de percussion accompagné d'un morceau, vous pouvez utiliser ce curseur pour commander le volume d'ensemble des parties d'accompagnement.

## Réglage de volume des sonorités rythmiques individuelles

Vous pouvez contrôler le volume des sonorités rythmiques individuelles comme la caisse claire, la grosse caisse, les toms, les charlestons, les cymbales, etc. Cette fonction peut s'avérer très utile pour vos performances live ou vos enregistrements.

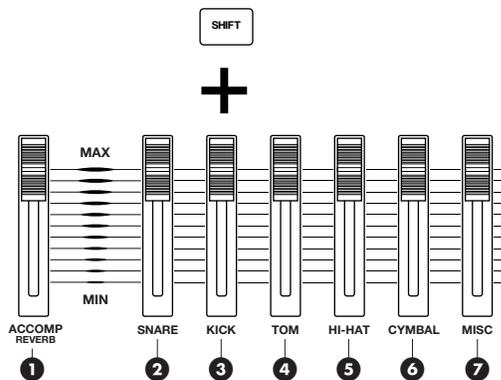


- ❶ **Curseur SNARE (Caisse claire) :**  
Contrôle le volume de la caisse claire.
- ❷ **Curseur KICK (Grosse caisse) :**  
Commande le volume de la grosse caisse.
- ❸ **Curseur TOM :**  
Contrôle le volume des toms.
- ❹ **Curseur HI-HAT (Charlestone) :**  
Contrôle le volume des charlestons.
- ❺ **Curseur CYMBAL (Cymbale) :**  
Contrôle le volume des cymbales.
- ❻ **Curseur MISC (Divers) :**  
Contrôle le volume d'ensemble des sonorités rythmiques autres que celles qui sont citées ci-dessus.

## Commande de la réverbération

Vous pouvez contrôler le degré de réverbération (Effet système) appliqué à un instrument de percussion en déplaçant le curseur coulissant de volume qui lui est associé, tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Pour ce faire, vous devez préalablement configurer les curseurs pour contrôler la réverbération à la page [UT 4] du mode Utility (page 72).

Reportez-vous en page 54 pour les détails sur les types et les réglages de réverbération.



### 1 Touche [SHIFT] + Curseur ACCOMP/REVERB (Accompagnement/Réverb) :

Contrôle le niveau de retour principal de l'effet de réverbération. Placez ce curseur sur la position la plus élevée pour obtenir un niveau de retour réglé sur le paramètre RevRetrn à la page [Reverb] (Réverbération) du mode Drum Kit Effect Edit (page 54).

### 2 Touche [SHIFT] + Curseur SNARE :

Contrôle le niveau d'envoi de réverbération pour la caisse claire.

### 3 Touche [SHIFT] + Curseur KICK :

Contrôle le niveau d'envoi de réverbération pour la grosse caisse.

### 4 Touche [SHIFT] + Curseur TOM :

Contrôle le niveau d'envoi de réverbération pour les toms.

### 5 Touche [SHIFT] + Curseur HI-HAT :

Contrôle le niveau d'envoi de réverbération pour les charlestons.

### 6 Touche [SHIFT] + Curseur CYMBAL :

Contrôle le niveau d'envoi de réverbération pour la cymbale.

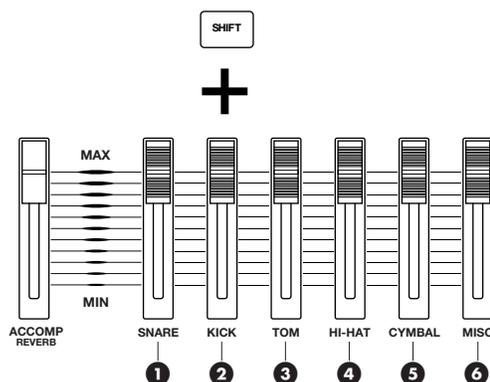
### 7 Touche [SHIFT] + Curseur MISC :

Contrôle le niveau d'envoi de réverbération d'ensemble des sonorités rythmiques autres que celles citées ci-dessus.

## Contrôle des sorties individuelles 1 à 6

Vous pouvez contrôler le niveau des percussions individuelles envoyées aux sorties individuelles Individual Outputs 1 à 6 en déplaçant les curseurs de volume qui leur sont respectivement associés tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Pour ce faire, vous devez préalablement configurer les curseurs pour contrôler les niveaux de sorties individuelles à la page [UT 4] du mode Utility (page 72).

L'affectation de chaque voix de percussion à une sortie individuelle peut être réalisée à la page [VOICE6] du mode Drum Kit Voice Edit (page 48).



### 1 Touche [SHIFT] + Curseur SNARE :

Contrôle le niveau de sortie à la sortie individuelle 1.

### 2 Touche [SHIFT] + Curseur KICK :

Contrôle le niveau de sortie à la sortie individuelle 2.

### 3 Touche [SHIFT] + Curseur TOM :

Contrôle le niveau de sortie à la sortie individuelle 3.

### 4 Touche [SHIFT] + Curseur HI-HAT :

Contrôle le niveau de sortie à la sortie individuelle 4.

### 5 Touche [SHIFT] + Curseur CYMBAL :

Contrôle le niveau de sortie à la sortie individuelle 5.

### 6 Touche [SHIFT] + Curseur MISC :

Contrôle le niveau de sortie à la sortie individuelle 6.

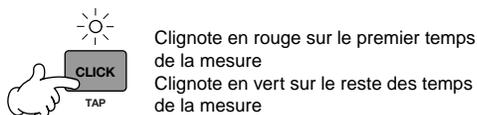
## À propos du tempo

Chaque morceau présélectionné est doté d'un tempo initial adapté qui lui a été affecté à l'avance. Vous pouvez modifier les tempos initiaux de ces morceaux de façon temporaire (page 11) mais une fois que vous avez recommencé la reproduction depuis le début ou si vous sélectionnez un morceau différent, le tempo présélectionné de base sera utilisé à nouveau. Il est possible de régler un autre tempo en désactivant le tempo présélectionné du morceau (page 79).

## Cliquettement (Métronome)

Que le morceau soit en cours de reproduction ou arrêté, vous pouvez activer le son du cliquettement du métronome en appuyant sur la touche [CLICK].

1. Appuyez sur la touche [CLICK] pour lancer la reproduction du cliquettement au tempo du morceau actuellement sélectionné. La diode DEL au-dessus de la touche clignote au rythme de ce tempo.



2. Appuyez de nouveau sur la touche [CLICK] pour arrêter le cliquettement du métronome.

**NOTE** Si vous appuyez sur la touche [CLICK] lors de la reproduction de morceau, le son du cliquettement est émis en mesure avec le morceau.

### Réglage du volume de cliquettement

Vous pouvez utiliser le curseur CLICK pour régler le volume du cliquettement. Reportez-vous en page 14.

### Réglage du tempo de cliquettement

Que le morceau soit en cours de reproduction ou arrêté, vous pouvez modifier le cliquettement du tempo du métronome en réglant le tempo actuellement sélectionné. Reportez-vous en page 11.

### Configuration du temps de cliquettement

Que le morceau soit en cours de reproduction ou arrêté, vous pouvez modifier le type de mesure du cliquettement de métronome. Reportez-vous en page 12.

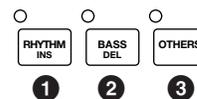
### Réglage de la synchronisation du cliquettement

Que le morceau soit en cours de reproduction ou arrêté, vous pouvez modifier le temps du cliquettement de métronome. Reportez-vous en page 12.

**NOTE** Vous pouvez modifier les réglages pour le son du cliquettement de métronome et sa sortie à la page [UT 13] du mode Utility (page 77).

## Assourdissement de morceau

Vous pouvez utiliser les touches Mute (Assourdissement) du panneau avant pour arrêter/lancer la reproduction des parties rythmiques, de basse ou d'accompagnement. Par exemple, vous pouvez assourdir la partie rythmique et interpréter les rythmes vous-mêmes à l'aide de pads, ou vous pouvez jouer uniquement avec la partie de basse. Si la DEL au-dessus de l'une des touches suivantes est allumée, cela signifie que la partie correspondante est en cours d'exécution. Dans le cas contraire, cela signifie que cette partie est assourdie. Appuyez sur chaque touche pour activer ou désactiver l'assourdissement.



- 1 **Touche [RHYTHM] (Rythme)** : Active ou désactive l'assourdissement de la partie rythmique. Plus précisément, le canal 10 à l'entrée MIDI et la piste 1 du morceau sont assourdis. L'enregistrement de la piste 2 n'est pas affecté.

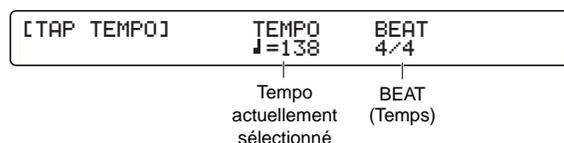
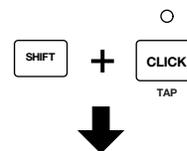
- 2 **Touche [BASS] (Basse)** : Active ou désactive l'assourdissement de la partie de basse. Plus précisément, le canal 3 à l'entrée MIDI et les pistes 1 et 2 du morceau sont assourdis.

- 3 **Touche [OTHERS] (Autres)** : Active ou désactive l'assourdissement de parties autres que la partie rythmique et la partie de basse. Plus précisément, les parties sur les canaux MIDI 1, 2, 4 - 9 et 11 - 16 des signaux MIDI entrants et les pistes 1 et 2 du morceau sont assourdis.

### Tempo par tapotement

Vous pouvez régler le tempo à partir de la synchronisation à laquelle vous touchez les pads (ou la touche [Sound] (Son)).

1. Entrez en mode Tap Tempo (Tempo par tapotement) en appuyant sur la touche TAP (CLICK) (Cliquettement de tempo) tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.



En mode Tap Tempo, la DEL affiche le tempo en cours.

2. Utilisez le bouton de commande de données situé sous le paramètre BEAT pour régler le temps.

☐ Réglages : 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

3. Touchez un pad (ou la touche [Sound]) à un tempo régulier.

Par exemple, pour régler le tempo par tapotement pour un temps 4/4, vous devez toucher le pad sur les temps 1, 2, 3, 4 et le temps 1 de la mesure suivante.

Le tempo est réglé automatiquement en fonction de la synchronisation avec laquelle vous touchez le pad. L'afficheur de la diode et le paramètre de tempo de l'écran principal font apparaître le tempo. Le tempo clignote sur l'écran principal.

Pour un temps 3/4, vous devez toucher le pad sur les temps 1, 2, 3 et le temps 1 de la mesure suivante. Si vous continuez à jouer, le tempo est actualisé au début de la mesure suivante. Dans le cas d'un temps 4/4, le tempo est calculé tous les quatre temps.

Si vous ne touchez plus à rien pendant un certain temps, le décompte de tempo se réinitialise.



[TAP TEMPO]      TEMPO      BEAT  
                         J=115      4/4

☐ Plage de tempo reconnue : 30 - 300

NOTE Vous pouvez également utiliser le bouton de commande de données situé sous le paramètre TEMPO pour régler le tempo.

4. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] (Entrée/Oui) pour appliquer le tempo calculé.

L'indicateur de tempo arrête de clignoter et reste allumé.

5. Appuyez sur la touche [EXIT/NO] (Quitter/Non) pour quitter le mode Tap Tempo et revenir au mode Drum Kit Play.

NOTE La fonction Tap Tempo (Tempo par tapotement) ne peut pas être utilisée en cours d'enregistrement ou en état d'attente d'enregistrement.

## Contrôle du Groove

Lorsque vous jouez des pads ou des percussions en même temps qu'un morceau ou un cliquettement, vous pouvez vérifier l'exactitude de votre synchronisation. Spécifiez la longueur de note ; celle-ci est utilisée comme base pour la mesure de la précision de la synchronisation, à 1/96 de noire près.

NOTE La fonction Groove Check (Contrôle de groove) ne peut être utilisée que lors de la reproduction de morceau ou de cliquettement.

1. Passez en mode Groove Check (Contrôle de Groove) en appuyant sur la touche [Groove Check] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.



[Groove] |-----▲-----| BEAT      CLICK  
0/ 0 Quant=J      J=100      4/4      J3  
Quantization      Tempo      Type      Métronome  
(Quantification)      de mesure

2. Réglez la quantification de note. La longueur de note spécifiée ici est utilisée comme base pour la synchronisation du contrôle de groove.

☐ Réglages : pour une valeur de BEAT de 3/8, 6/8, 9/8, 12/8 ou 15/8 : noire pointée, croche, double croche

☐ Pour les autres réglages de BEAT : noire, triolet de noires, croche, triolet de croches, double croche, triolet de doubles croches

3. Vous pouvez également, si nécessaire, régler le tempo, le temps et le cliquettement.

☐ Réglages : les mêmes que dans la page Drum Kit/Song. Reportez-vous en page 11.

4. Jouez vos pads ou percussions en mesure avec le morceau. La différence de synchronisation pour chaque toucher de pad ou de percussion apparaît sous forme de valeur numérique et de graphe.

Lent ← En mesure → Rapide  
[Groove] |-----+-----| BEAT      CLICK  
- 9/+ 3 Quant=J      J=100      4/4      J3  
Moyenne

Différence de synchronisation pour chaque toucher

### Différence de synchronisation pour chaque

**toucher :** La différence de précision de synchronisation à chaque fois que vous touchez un pad ou une percussion apparaît sous forme d'un numéro compris entre -48 et +48. Ceci est utile pour mesurer le groove d'un instrument spécifique comme la caisse claire ou la grosse caisse. Une valeur négative vous signale que vous jouez plus lentement que le tempo du morceau, et une valeur positive indique que vous allez plus vite que le morceau. La valeur zéro signifie que vous êtes parfaitement en mesure.

**Moyenne :** La différence de précision de synchronisation se mesure comme une moyenne et apparaît sous la forme d'un numéro compris entre -48 et +48. Ceci est utile pour mesurer le groove d'ensemble à l'aide d'un kit de percussion ou un modèle de percussion spécifique. Une valeur négative vous signale que vous jouez plus lentement que le tempo du morceau, et une valeur positive indique que vous allez plus vite que le morceau. Une valeur de zéro signifie que vous êtes parfaitement en mesure.

5. Appuyez sur la touche [EXIT/NO] pour quitter le mode Groove Check et revenir en mode Drum Kit Play.

## Enregistrement de morceau

Vous pouvez enregistrer les performances de kits de percussion et de synthétiseurs sous forme de morceaux utilisateur numérotés de U1 à U32. Comme nous l'avons déjà expliqué plus haut (page 12), chaque morceau est constitué de deux pistes de séquences. Par exemple, vous pouvez enregistrer une performance de kit de percussion sur une piste et une performance du synthétiseur MIDI sur l'autre piste via MIDI IN (Entrée MIDI). De cette façon, vous pouvez enregistrer séparément les parties de percussion et d'accompagnement. Chaque piste peut être utilisée pour enregistrer en simultané sur tous les canaux MIDI (1 à 16) de sorte à tout enregistrer sur une seule piste. Sinon, vous pouvez utiliser la fonction Song Job (Tâche de morceau) pour tout fusionner sur une seule piste ultérieurement. Vous pouvez enregistrer vos performances en temps réel (Enregistrement par substitution ou surimpression) ou note par note (Enregistrement pas à pas). Lors de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez également enregistrer en simultané plusieurs canaux de données MIDI à partir d'un séquenceur ou d'un ordinateur (page 22, Section Fonctions de base) via les ports MIDI IN (Entrée MIDI) ou TO HOST (Vers l'hôte).

### Procédure d'enregistrement

#### 1. Avant l'enregistrement (page 19)

1. À la page Drum Kit/Song, sélectionnez le numéro de morceau utilisateur adéquat pour l'enregistrement.
2. En enregistrement à temps réel, réglez le tempo et le type de mesure de l'enregistrement.

#### 2. Attente d'enregistrement (page 19)

Saisissez le mode Song Record (Attente d'enregistrement)

1. Choisissez le mode d'enregistrement parmi Replace (Substitution), OverDub (Surimpression) et Step (Pas à pas).
2. Choisissez la piste à enregistrer (Piste 1 ou 2).

#### 3-A. Enregistrement en temps réel (en mode Replace ou OverDub) (page 20)

1. Nombre de mesures à enregistrer :  
Spécifiez la longueur du morceau (c'est-à-dire le nombre de mesures) à enregistrer.
2. Réglez la quantification :  
Spécifiez la longueur de note minimale pour l'enregistrement en temps réel.
3. Enregistrement :  
Enregistrez un pad ou des performances interprétées sur un clavier MIDI.

#### 3-B. Enregistrement pas à pas (page 21)

1. Réglez la quantification :  
Spécifiez la longueur de note minimale pour l'enregistrement pas à pas.
2. Enregistrement :  
Saisissez les données étape par étape, tout en surveillant l'afficheur à cristaux liquides principal.

## 1. Avant l'enregistrement

Avant de passer en mode Song Record (Enregistrement de morceau), sélectionnez le morceau utilisateur (U1 à U32) sur lequel vous souhaitez enregistrer sur la page Drum Kit/Song (page 11). Dans le cas d'un enregistrement en temps réel, vous devez avoir préalablement réglé le tempo et le type de mesure. Ce tempo devient le tempo de base du morceau mais, comme vous pouvez modifier ce réglage après l'enregistrement, il vaut mieux le régler dès le départ sur une vitesse à laquelle vous vous sentez confortable.

**NOTE** Si vous ne précisez pas de numéro de morceau utilisateur avant de passer en attente d'enregistrement, le premier numéro de morceau vide sera automatiquement sélectionné.

### À propos de l'enregistrement de voix et de canaux MIDI

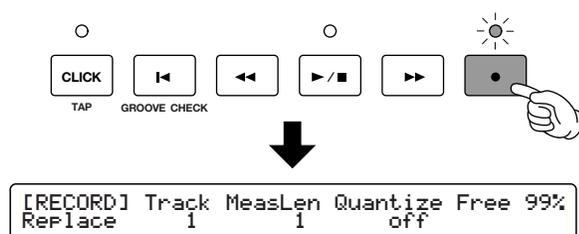
Lorsque vous enregistrez à partir d'un clavier externe ou tout autre appareil externe, vérifiez que la connexion avec le DTXTREME a été correctement réalisée et que ses canaux de transmission MIDI ont été affectés aux voix du DTXTREME.

En mode Song Job (page 61), vous pouvez choisir à partir de 128 voix de clavier à enregistrer sur les pistes 1 et 2. Reportez-vous en page 68 pour plus de détails sur la façon de sélectionner les voix (numéro de changement de programme).

## 2. En attente d'enregistrement

Appuyez sur la touche [Record] (Enregistrement) pour saisir le mode Song Record en état d'attente d'enregistrement. La DEL au-dessus de la touche [Record] s'allume en rouge.

Si vous appuyez de nouveau sur la touche [Record], vous reviendrez à la page Drum Kit/Song.



En état d'attente d'enregistrement, sélectionnez le mode et la piste d'enregistrement.

## 1. Mode Recording (Enregistrement)

Réglez le mode d'enregistrement.

**Replace (Substitution) :** c'est l'un des modes utilisés pour l'enregistrement de kits de percussion ou de synthétiseurs MIDI connectés en temps réel. Vous pouvez définir un nombre spécifique de mesures à enregistrer ou utiliser la touche [Start/Stop] pour démarrer et terminer l'enregistrement.

**OverDub (Surimpression) :** c'est l'autre mode d'enregistrement en temps réel des kits de percussion ou des synthétiseurs MIDI connectés. En mode OverDub, l'enregistrement se répète une fois que la mesure spécifiée est atteinte. Les données nouvellement enregistrées sont ajoutées (c'est-à-dire fusionnées) à toutes les données existantes.

**Step (Pas à pas) :** vous entrez les données une étape à la fois, à la résolution de note spécifiée, en vous servant pour vous guider de l'écran à cristaux liquides principal.

**Réglages :** Replace, OverDub, Step

## 2. Piste

Sélectionnez la piste (1 ou 2) sur laquelle vous souhaitez enregistrer.

**Réglages :** 1, 2

## 3. Mémoire libre disponible

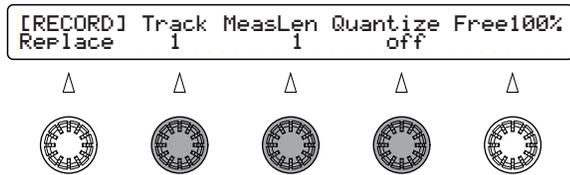
Affiche la quantité de mémoire libre disponible. Cela vous donne une idée du volume de données que vous pouvez encore enregistrer.

La procédure suivante varie en fonction du mode d'enregistrement sélectionné. Pour les modes Replace et OverDub, reportez-vous à la procédure de la section « 3-A. Enregistrement en temps réel ». Pour le mode Step, reportez-vous à la procédure de la section « 3-B. Enregistrement pas à pas ».

## 3-A. Enregistrement en temps réel

Vous pouvez enregistrer en temps réel les performances de votre kit de percussion ou du clavier MIDI relié à votre instrument.

Tout d'abord, sélectionnez la piste cible à l'étape d'attente d'enregistrement précédemment expliquée (page 19) et réglez le nombre de mesures et le niveau de quantification.



### 1. Définition du nombre de mesures pour l'enregistrement

Réglez le nombre de mesures que vous souhaitez enregistrer. Cependant, si les données sont contenues sur l'autre piste, la longueur du morceau utilisé a déjà été déterminée lors de l'enregistrement de cette piste. Pour cet enregistrement, réglez le nombre de mesures de façon à ce que cela tienne dans la longueur du morceau.

Plage de réglages : 1 - 999

### 2. Réglage de quantification

Réglez le niveau de quantification pour l'enregistrement. La quantification se rapporte à la correction des différences de synchronisation des notes MIDI lors de vos performances de sorte qu'elles correspondent à une résolution de note spécifiée. Par exemple, si vous réglez le niveau de quantification sur des croches, les notes de votre performance seront alignées exactement sur les croches, même s'il existe quelques variations légères dans votre synchronisation. La longueur de note spécifiée ici correspond au niveau de quantification (c'est-à-dire la résolution à laquelle votre synchronisation sera corrigée). De manière générale, vous pouvez choisir un niveau de quantification correspondant à la longueur de note la plus courte dans la phrase ou le rythme que vous reproduisez. Avec un niveau de quantification réglé sur « off », vos performances ne seront pas corrigées lors de l'enregistrement et seront enregistrées en résolutions de 1/96 de noire. Vous pouvez corriger la synchronisation de votre performance en lui appliquant une quantification après l'enregistrement.

Données d'origine



Quantification



Réglage : off, noire, triolet de noires, croche, triolet de croches, double croche, triolet de doubles croches

**NOTE** Lors de l'enregistrement sur des données existantes (overdubbing), si vous choisissez une longueur de note de quantification supérieure à celle qui est utilisée pour les données existantes, celles-ci seront quantifiées à nouveau.

## 3. Enregistrement en temps réel

### Début de l'enregistrement

1. Appuyez sur la touche [Start/Stop]. L'enregistrement commence après un décompte de deux mesures. Votre performance est enregistrée en tant que données MIDI lorsque vous activez les pads ou jouez sur un clavier MIDI connecté.

**NOTE** Le message « Sequence data is not empty » (Données de séquence non vides) apparaît si vous appuyez sur la touche [Record] en mode Replace et qu'il y a déjà des données conservées sur la piste sélectionnée. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] pour revenir en mode d'attente d'enregistrement. Recommencez l'enregistrement sur une piste vide.

**NOTE** Lors du décompte et de l'enregistrement, la DEL au-dessus de la touche [CLICK] clignote.

**NOTE** Si le paramètre SyncMode a été réglé sur « external » (Externe) en mode Utility, l'enregistrement commence lorsque le message System Real-Time Start (Début du système en temps réel) est reçu sur le port MIDI IN ou TO HOST.

Numéro de morceau	Nom de morceau	Affiche le numéro et le temps de la mesure actuellement sélectionnée	
SONG=U1	no name	M001-04	J=100 4/4
	Now Recording ...		
		Tempo	Type de mesure

**NOTE** Si le mode d'enregistrement est réglé sur OverDub et que vous touchez un pad tout en maintenant la touche [BASS/DELETE] (Basse/Supprimer) enfoncée, tous les exemples de numéros de note MIDI associés sont supprimés.

## Fin de l'enregistrement

2. Appuyez de nouveau sur la touche [Start/Stop] pour terminer l'enregistrement et revenir à la page Drum Kit/Song.

**NOTE** Si vous mettez l'instrument hors tension lors de l'enregistrement, vous risquez de perdre toutes les données de morceaux utilisateur.

**NOTE** Vous pouvez modifier votre morceau enregistré en mode Song Job (page 61).

## 3-B. Enregistrement pas à pas

Vous pouvez saisir les données étape par étape tout en consultant l'écran à cristaux liquides principal.

Tout d'abord, sélectionnez la même piste que lors de la procédure d'attente d'enregistrement mentionnée plus haut (page 19) et réglez le nombre de mesures et le niveau de quantification.



[RECORD] Track 1      Quantize Free 99%  
Step 1

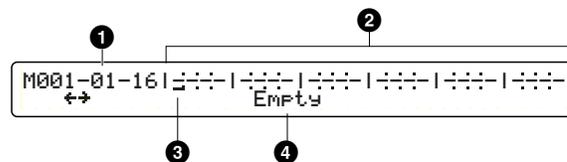
### 1. Réglage de la quantification

Réglez le niveau de quantification pour l'enregistrement pas à pas. Le paramètre de quantification mentionné ici correspond à la longueur minimale de note pouvant être entrée. Par exemple, si vous réglez le niveau de quantification sur les noires, vous pourrez entrer une noire à la fois. Si vous le réglez sur les croches, vous pourrez entrer une croche à la fois.

**Réglages :** noire, triolet de noires, croche, triolet de croches, double croche, triolet de doubles croches

## 2. Enregistrement pas à pas

1. Appuyez sur la touche [Start/Stop]. L'écran de saisie de données s'ouvre. La zone de saisie de données vide suivante apparaît si aucune donnée n'a été préalablement entrée.



**NOTE** S'il existe des données, celles-ci sont symbolisées par la marque ●.

### 1 Mesure/temps/horloge

Affiche la position (curseur) d'entrée actuellement sélectionnée.

### 2 Zone de données

Les données saisies sont signalées par la marque ●. Chaque mesure est séparée par une ligne verticale. La résolution affichée dépend également de la longueur de note réglée en tant que niveau de quantification.

### 3 Curseur

Déplacez le curseur sur la position à laquelle vous souhaitez entrer des données. Le curseur se déplace par pas correspondant à la longueur de note spécifiée comme niveau de quantification.

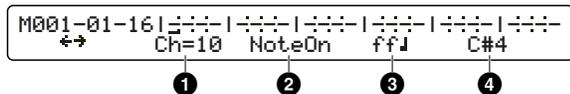
### 4 Empty (Vide)

Il n'existe aucune donnée à la position spécifiée et il est possible d'entrer un nouvel événement.

2. Utilisez le bouton de commande de données affecté au curseur pour modifier la position d'entrée des données. Si la position est spécifiée sur « Empty », il est possible d'entrer un nouvel événement.

**NOTE** Si vous déplacez le curseur sur une position contenant des données (signalée par la marque ●), le contenu des données de cette position apparaît. Pour modifier les données ou pour insérer un nouvel événement, reportez-vous à la colonne suivante.

3. Appuyez sur la touche [RHYTHM/INSERT] (Rythme/Insertion) et les paramètres disponibles pour l'événement apparaissent dans l'écran à cristaux liquides principal.



### 1 Ch= (Canal MIDI)

Réglez le canal MIDI pour l'événement à entrer.

### 2 Type d'événement

Réglez le type d'événement. Ceci clignote jusqu'à ce que l'un des types suivants soit entré.

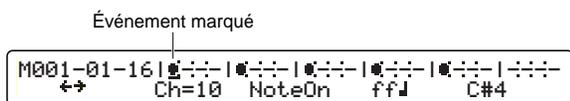
**Événements :** NoteOn (Note activée MIDI), PC (Changement de programme), CC (Changement de commande), Pbind (Variation de ton), ChAfter (Modification ultérieure de canal), Tempo (Changement de tempo), PolyKey (Pression de la touche polyphonique)

### 3 Paramètres de l'événement

Les paramètres disponibles dépendent du type d'événement sélectionné.

**NOTE** L'afficheur du type de mesure n'est fourni qu'à titre informatif (aucune modification n'y est apportée à ce stade).

4. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Ch= (Canal) » et sélectionnez le canal MIDI pour l'événement.
5. Utilisez le bouton de commande de données affecté au type d'événement et sélectionnez le type d'événement que vous souhaitez saisir puis réglez ses paramètres.
6. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] pour entrer l'événement sélectionné à la position actuelle du curseur. L'événement est marqué d'un ●.



7. Utilisez le bouton de commande de données affecté au curseur et sélectionnez la position d'entrée suivante.
8. Répétez les étapes 3 à 6 ci-dessus pour saisir autant d'événements que nécessaire.

Pour terminer l'enregistrement pas à pas, appuyez de nouveau sur la touche [Start/Stop]. Vous revenez à la page Drum Kit/Song.

## Modification ou suppression d'événement

Pour modifier les valeurs des paramètres d'un événement, déplacez le curseur sur la position de l'événement puis utilisez le bouton de commande de données affecté à chaque paramètre et modifiez sa valeur. La valeur du paramètre clignote jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche [ENTER/YES] pour appliquer la nouvelle valeur.

Pour modifier le type d'événement, déplacez le curseur sur la position de l'événement que vous souhaitez modifier et appuyez sur la touche [BASS/DELETE]. L'événement est supprimé et la position est maintenant marquée comme étant Empty (Vide). Passez ensuite à l'étape 3 pour créer un nouvel événement à la position concernée.

Si vous souhaitez ajouter un autre événement sur la même position qu'un événement existant, déplacez le curseur sur la position appropriée et appuyez sur la touche [RHYTHM/INSERT]. La procédure est ensuite la même que pour l'entrée d'un nouvel événement, décrite à l'étape 4. Par exemple, vous pouvez insérer un événement de changement de commande ou de tempo à la même position qu'un événement de note MIDI. En cas de l'existence de plusieurs événements sur la même position, le bouton de commande de données affecté au curseur peut être utilisé pour afficher les événements de cette position, l'un après l'autre.





### ChAfter (Modification ultérieure de canal)

Ces informations sont identiques à celles qui sont transmises lorsque vous appliquez une pression à une touche avant de la relâcher. Elles peuvent être réglées pour modifier la qualité tonale d'un son.

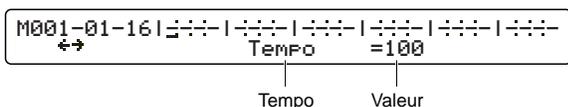


**Val= (Valeur) :** réglez le degré de la modification ultérieure de canal.

**Réglages :** 0 - 127

### Tempo (Changement de tempo)

Ces informations servent à modifier le tempo d'un morceau. Généralement, le tempo est réglé en début de morceau mais ces informations peuvent être utilisées en cours de reproduction de morceau afin d'en modifier le tempo.

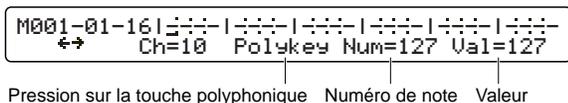


**Val= (Valeur) :** réglez le nouveau tempo.

**Réglages :** 30 - 300

### PolyKey (Pression de la touche polyphonique)

Ces informations sont identiques à celles qui sont transmises lorsque vous appuyez sur une touche avant de la relâcher. Cependant, contrairement à la modification ultérieure de canal mentionnée plus haut, chaque pression de touche peut transmettre une valeur différente.



**Num= (Numéro de note) :** réglez le numéro de note qui rend la pression de la touche polyphonique effective.

**Réglages :** 0 - 127

**Val= (Valeur) :** réglez le degré de pression généré par le numéro de note (Num=).

**Réglages :** 0 - 127

**NOTE** Le générateur de tons interne du DXTREME ne reconnaît pas et ne répond pas aux messages de pression de la touche polyphonique ou de la modification ultérieure de canal.

# Édition de déclenchement de kit de percussion

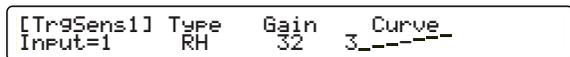
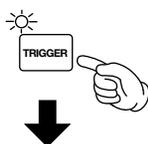
En commençant par les réglages de la sensibilité des pads ou des capteurs de déclenchement, vous trouverez dans ce mode une variété de paramètres nécessaires pour convertir les signaux de déclenchement en signaux MIDI, y compris l'affectation des voix de percussion aux entrées de déclenchement individuelles, etc.

Vous avez la possibilité de créer votre propre kit de percussion original ou modifier des kits de percussion présélectionnés ou des kits utilisateur existants pour en faire de nouveaux. Vous pouvez alors enregistrer ces kits de percussion que vous avez mis au point comme kits de percussion utilisateur (U1 à U40).

**NOTE** Si vous sélectionnez un autre kit de percussion sans avoir stocké vos modifications, celles-ci seront perdues.

## Pour passer en mode Drum Kit Trigger Edit

Appuyez sur la touche [TRIGGER] (Déclenchement).



**NOTE** Sélectionnez à l'avance le kit de percussion que vous souhaitez modifier en mode Drum Kit Play. Lorsque vous passez en mode Drum Kit Trigger Edit, le numéro du kit de percussion sélectionné apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides.

**NOTE** Si le paramètre JumpRecnt (Aller sur la plus récente) à la page [UT 5] du mode Utility a été réglé sur « on », vous obtiendrez la dernière page d'édition sur laquelle vous aviez travaillé avant de passer en mode d'édition. Si ce paramètre a été réglé sur « off », vous obtiendrez la première page d'édition. Reportez-vous en page 73 pour plus de détails sur le paramètre JumpRecnt.

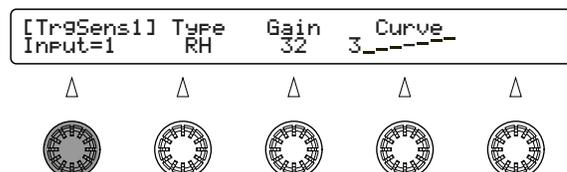
## Pages d'édition et opérations de base en mode Drum Kit Trigger Edit

Les fonctions de déclenchement du DTXTREME sont regroupées dans ce mode comportant 18 pages. Ces pages contiennent les réglages pour chaque entrée de pad individuelle et les réglages communs à toutes les entrées de pad.

1. Utilisez les touches de Page ▲ et ▼ pour sélectionner la page contenant les paramètres que vous souhaitez régler.

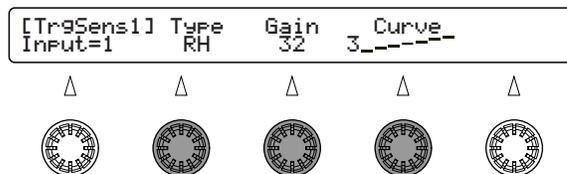


2. Sélectionnez d'abord une entrée de 1 à 16. Réglez les paramètres pour chaque entrée. Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.



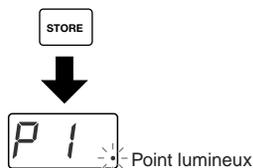
**NOTE** Cette étape est inutile lors de la configuration des paramètres communs qui ne sont pas spécifiques aux entrées individuelles.

3. Utilisez le bouton de commande de données associé à chaque paramètre pour entrer directement sa valeur.



**NOTE** En tournant les boutons tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, les valeurs augmentent de plus grands incréments.

- Répétez les étapes 1 à 3 pour régler les paramètres nécessaires.
- Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche [STORE] pour stocker le kit de percussion. Reportez-vous en page 83 pour plus de détails sur l'opération Store (Stockage).



**NOTE** Une fois que vous avez commencé l'édition dans ce mode, un point lumineux apparaît à la droite de l'afficheur DEL pour vous indiquer que vous avez effectué des modifications qui n'ont pas encore été stockées. Notez que vos modifications seront perdues si vous sélectionnez un autre kit de percussion sans effectuer d'opération de stockage.

### Mode Drum Kit Trigger Edit.

#### Paramètres d'entrée (page 26)

- [TrgSens1] Capteur de déclenchement 1
- [TrgSens2] Capteur de déclenchement 2
- [TrgSens3] Capteur de déclenchement 3
- [TrgFunc] Fonction de déclenchement
- [TrgMIDI1] Déclenchement MIDI 1
- [TrgMIDI2] Déclenchement MIDI 2
- [TrgMIDI3] Déclenchement MIDI 3
- [TrgRim] Cerclage de déclenchement
- [TrgCopy1] Copier le déclenchement 1
- [TrgCopy2] Copier le déclenchement 2
- [MIDIEG] Générateur d'enveloppe MIDI

#### Réglages des contrôleurs/interrupteurs au pied (page 38)

- [FootCtrl1] Contrôleur au pied 1
- [FootCtrl2] Contrôleur au pied 2
- [FootSw1] Interrupteur au pied 1
- [FootSw2] Interrupteur au pied 2

#### Paramètres communs (page 40)

- [COMMON1] Common 1 (Commun 1)
- [COMMON2] Common 2 (Commun 2)
- [KitName] Kit Name (Nom de kit)

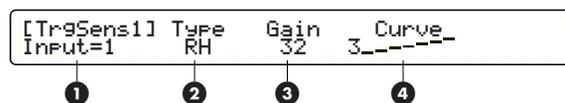
# Fonctions sur chaque page

## Paramètres d'entrée

Réglez les paramètres relatifs au déclenchement pour chaque entrée individuelle 1 à 16.

### [TrgSens1] Trigger Sense 1 (Capteur de déclenchement 1)

Vous pouvez régler le type de pad et le gain pour chaque entrée de déclenchement. En sélectionnant le type de pad approprié, vous optimisez vos performances. Vous pouvez également régler la courbe de vélocité qui contrôle la réponse du pad à la force du jeu.



#### 1 Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée du déclencheur.

**Réglages :** 1 - 16

**NOTE** Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous en page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

#### 2 Type

Sélectionnez le type de pad pour chaque entrée. La liste ci-dessous présente les types de pad susceptibles d'être réglés pour les pads ou les microphones de déclenchement raccordés.

**Réglages :** choisissez parmi ce qui suit pour les entrées 1 à 16.

<b>RH</b>	Lorsque RHP80, RHP100 ou RHP120(SD) sont connectés.
<b>RH kick</b>	Lorsque KP120 est raccordé.
<b>TP</b>	Lorsque TP60, TP80 ou TP80S sont connectés.
<b>KP</b>	Lorsque KP60, KP80 ou KP80S sont raccordés.
<b>PCY</b>	Lorsque PCY60, PCY80 ou PCY80S sont connectés.
<b>BP</b>	Lorsque BP80 est branché.
<b>DT Snare</b>	Lors de l'utilisation d'un capteur de déclenchement DT avec la caisse claire.
<b>DT HiTom</b>	Lors de l'utilisation d'un capteur de déclenchement DT avec le petit tom.
<b>DT LoTom</b>	Lors de l'utilisation d'un capteur de déclenchement DT avec le grand tom.
<b>DT kick1</b>	Lors de l'utilisation d'un capteur de déclenchement DT avec une petite grosse caisse.
<b>DT kick2</b>	Lors de l'utilisation d'un capteur de déclenchement DT avec une grande grosse caisse.

### ③ Gain

Réglez le gain pour chaque entrée après avoir réglé le paramètre Type. Plus la valeur est grande, plus le pad devient sensible.

□ **Réglages :** 0 - 63

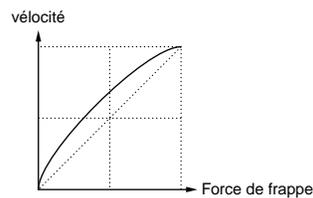
### ④ Curve (Courbe)

Réglez la courbe de vélocité pour chaque entrée. La courbe de vélocité détermine le changement en niveau de sortie en fonction de la force à laquelle vous touchez un pad. Les paramètres Level Velocity (Vélocité de niveau) à la page [TrgSens2] (page 28) y font référence.

□ **Réglages :** choisissez parmi ce qui suit pour les entrées 1 à 16.

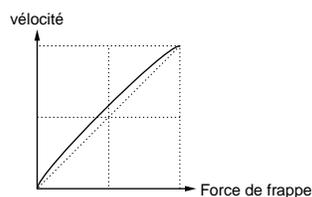
#### Curve 1 (loud2)

```
[TrgSens1] Type Gain Curve
Input=16   RH   32   1/
```



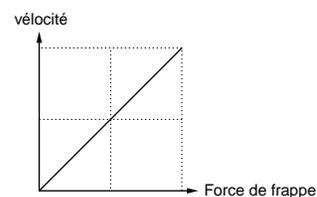
#### Curve 2 (loud1)

```
[TrgSens1] Type Gain Curve
Input=16   RH   32   2/
```



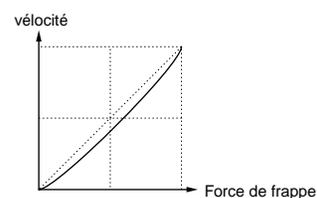
#### Curve 3 (normal)

```
[TrgSens1] Type Gain Curve
Input=16   RH   32   3/
```



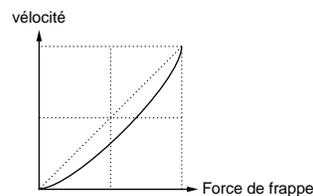
#### Curve 4 (hard1)

```
[TrgSens1] Type Gain Curve
Input=16   RH   32   4/
```



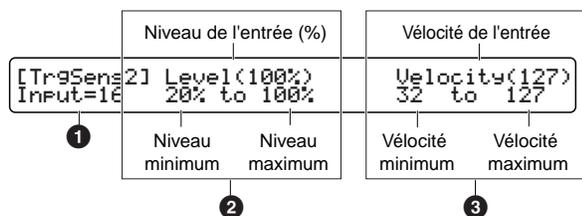
#### Curve 5 (hard2)

```
[TrgSens1] Type Gain Curve
Input=16   RH   32   5/
```



## [TrgSens2] Trigger Sense 2 (Capteur de déclenchement 2)

Réglez la plage de Level (Niveau) et de Velocity (Vélocité) pour chaque entrée. La plage de Level définit les niveaux d'entrée maximum et minimum. La plage de Velocity définit la plage de sortie des valeurs de vélocité en fonction de la plage de Level. Ensemble, ces paramètres définissent le niveau sonore lors du toucher du pad avec une certaine force (niveau d'entrée).



### 1 Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclenchement.

☐ Réglages : 1 - 16

**NOTE** Si le paramètre Learn à la page [UT 5] du mode Utility a été réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée du déclencheur en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

### 2 Level (Niveau)

Réglez les niveaux d'entrée maximum et minimum pour chaque entrée. Les valeurs de vélocité sont émises en fonction de ces réglages. Si le signal d'entrée dépasse le niveau maximum réglé ici, la vélocité maximale (réglée pour le paramètre Velocity expliqué ci-dessous) est émise. Si le signal d'entrée se trouve en-dessous du niveau minimum, aucun son n'est produit. Lorsque vous touchez un pad, le niveau d'entrée apparaît sous forme de pourcentage à la droite du paramètre Level.

☐ Réglages : Niveau minimum : 0 - 99  
Niveau maximum : 1 - 100

**NOTE** Consultez la colonne suivante pour l'explication de la relation entre le niveau d'entrée et la vélocité.

### 3 Velocity (Vélocité)

Réglez les valeurs de vélocité maximum et minimum pour chaque entrée. Ces réglages sont utilisés avec les réglages maximum et minimum de Level pour déterminer le niveau sonore de chaque émission de son.

Lorsque vous touchez un pad, la valeur de vélocité émise est affichée à la droite du paramètre Velocity. Si, par exemple, vous spécifiez une valeur de vélocité minimale élevée, le son sera fort même si vous touchez doucement le pad. Remarquez cependant que cela va réduire la plage dynamique et par conséquent l'expressivité du son.

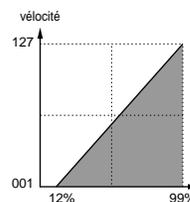
**NOTE** Consultez la colonne suivante pour l'explication de la relation entre le niveau d'entrée et la vélocité.

☐ Réglages : Vélocité minimum : 0 - 126  
Vélocité maximum : 1 - 127

#### Relation entre la courbe de vélocité, le niveau d'entrée et la vélocité

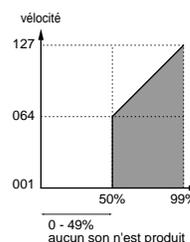
##### Ex. 1

Dans cette illustration, les valeurs de vélocité sont émises pour les niveaux d'entrées situés entre 12 % et 99 %. Pour un niveau d'entrée de 12 %, la vélocité est de 001. Pour un niveau d'entrée de 99 %, la vélocité est de 127.



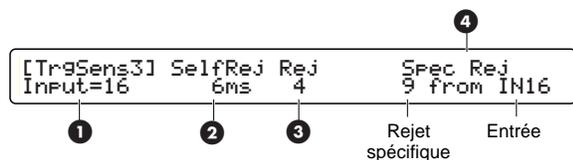
##### Ex. 2

Dans cette illustration, les valeurs de vélocité sont émises pour les niveaux d'entrées situés entre 50 % et 99 %. Pour un niveau d'entrée de 50 %, la vélocité est de 064. Pour un niveau d'entrée de 99 %, la vélocité est de 127. Aucun son n'est produit avec une valeur de vélocité égale de « 0 », émise par des niveaux d'entrées situés entre 00 % et 49 %.



## [TrgSens3] Trigger Sense 3 (Capteur de déclenchement 3)

Vous pouvez éviter le double déclenchement des notes et la diaphonie (chevauchement des sons).



### 1 Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclenchement.

☐ Réglages : 1 - 16

**NOTE** Si le paramètre Learn à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

### 2 SelfRej (Rejet automatique)

Réglez ce paramètre pour éviter le double déclenchement. Si la même note est jouée deux fois de façon presque instantanée, la seconde frappe de la note est assourdie automatiquement pour la période spécifiée ici. Plus la valeur est grande et plus la période assourdie est longue.

☐ Réglages : 6 ms (millièmes de secondes), 12 ms, 24 ms, 37 ms, 50 ms, 75 ms, 100 ms, 125 ms, 200 ms, 500 ms, 1,0 s (secondes), 1,5 s, 2,0 s, 2,5 s, 3,0 s, 3,5 s, 4,0 s, 4,5 s, 5,0 s, 5,5 s, 6,0 s, 6,5 s, 7,0 s, 7,5 s, 8,0 s, 8,5 s, 9,0 s, 9,5 s, 10,0 s

### 3 Rej (Rejet)

Réglez ce paramètre pour éviter le double déclenchement ou diaphonie provoqués par les pads ou percussions raccordés à d'autres entrées. Lorsqu'une note est déclenchée presque immédiatement après une autre, aucun son n'est produit si le niveau d'entrée se trouve en deçà de la valeur spécifiée ici.

☐ Réglages : 0 (pas de rejet) - 9

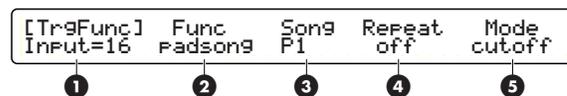
### 4 Spec Rej (Rejet spécifique)

Réglez ce paramètre pour éviter la diaphonie provoquée par le pad ou la percussion raccordés à l'entrée spécifiée. Lorsqu'une note est déclenchée presque immédiatement après une autre sur cette entrée, aucun son n'est produit si le niveau d'entrée se trouve en-dessous de la valeur spécifiée ici. Utilisez le bouton de commande de données sur la droite pour spécifier l'entrée.

☐ Réglages : entrée : 1 - 16  
0 (pas de rejet) - 9

## [TrgFunc] Fonction de déclenchement

Réglez la fonction pour chaque entrée de déclenchement. Les pads peuvent être utilisés comme des pads de percussion mais ils peuvent aussi être réglés de façon à reproduire des morceaux ou activer et désactiver le cliquettement lorsqu'ils sont touchés.



### 1 Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclenchement.

☐ Réglages : 1 - 16

**NOTE** Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

### 2 Func (Fonction)

Réglez la fonction pour le pad raccordé à chaque entrée. Les fonctions suivantes sont disponibles. Lorsque la fonction « padsong » (expliquée ci-dessous) est sélectionnée, les paramètres Song (Morceau), Repeat (Répétition) et Mode sont disponibles.

**normal** : lorsque vous touchez un pad, un son est émis et un signal MIDI transmis.

**padsong (morceau de pad)** : lorsque vous touchez un pad, un morceau est reproduit. Vous pouvez également régler les paramètres Song, Repeat et Mode dans ce cas.

**NOTE** Comme trois morceaux de pad peuvent être reproduits avec un kit de percussion, <---> apparaît à la place de Song, Repeat et Mode si trois morceaux de pad ont déjà été sélectionnés pour des entrées différentes.

**click** : Lorsque vous touchez un pad, le cliquettement est activé ou désactivé.

**inc** : lorsque vous touchez un pad en mode Drum Kit, le numéro du kit de percussion augmente d'un chiffre. En mode Chain (Chaîne), le pas est augmenté d'une unité.

**dec** : Lorsque vous touchez un pad en mode Drum Kit, le numéro du kit de percussion diminue d'un chiffre. En mode Chain, le pas diminue d'une unité.

**bypass (ignorer) :** avec cette fonction, les entrées de tous les autres pads sont activées ou désactivées. Vous pouvez utiliser un pad pour exécuter la même opération que le paramètre TrgByps (Ignorer le déclenchement) à la page [UT 6] du mode Utility (page 73).

**str/stp :** lorsque vous touchez un pad, la reproduction du morceau principal est lancée ou arrêtée.

**MIDI EG (GE MIDI) :** lorsque vous touchez un pad, le générateur d'enveloppe EG MIDI est émis de la borne MIDI OUT. Sélectionnez ce paramètre lorsque vous souhaitez transmettre des valeurs de générateur d'enveloppe MIDI comme messages de changement de commande.

❑ **Réglages :** normal, padsong, click, inc, dec, bypass, str/stp, MIDI EG

### ③ Song (Morceau)

Réglez le morceau du pad à reproduire. Ce paramètre n'est disponible que si « padsong » est sélectionné pour le paramètre Func.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel morceau présélectionné ou morceau utilisateur, mais pas les morceaux conservés sur carte mémoire.

❑ **Réglages :** P1 - P31 (morceaux de démonstration), Q1 - Q67 (morceaux d'entraînement), R1 - R66 (morceaux de pad), U1 - U32 (morceaux utilisateur)

### ④ Repeat (Répétition)

Active ou désactive la reproduction répétée du morceau de pad. Ce paramètre n'est disponible que si « padsong » est sélectionné pour le paramètre Func.

❑ **Réglages :** on (activation), off (désactivation)

### ⑤ Mode

Réglez le mode de reproduction du morceau. Ce paramètre n'est disponible que si « padsong » est sélectionné pour le paramètre Func. Les trois modes suivants sont disponibles.

**play (reproduction) :** Lorsque vous touchez un pad, la reproduction de morceau démarre. Lorsque vous le touchez à nouveau, la reproduction s'arrête. Lorsque vous touchez le pad une nouvelle fois, la reproduction du morceau recommence depuis le début.

**chase (poursuite) :** lorsque vous touchez un pad, une seule mesure du morceau est reproduite. Si vous touchez de nouveau le pad lorsque la mesure est en cours de reproduction, la mesure suivante est reproduite.

**cutoff (coupure) :** Si vous n'utilisez qu'un seul pad, ce mode est identique au mode « play ». Si vous lancez un morceau de pad différent lors de la reproduction, le morceau en cours est arrêté.

❑ **Réglages :** play, chase, cutoff

❗ **NOTE** Un morceau de pad ne peut reproduire que les canaux MIDI 7, 8, 9 et 10 d'un morceau. De plus, pour éviter les conflits avec les canaux MIDI du morceau principal, les autres canaux MIDI sont automatiquement réaffectés à d'autres canaux comme il est expliqué ci-dessous.

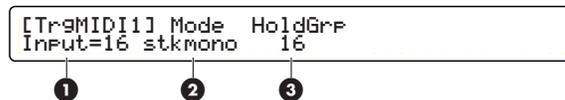
Les numéros de canaux du premier morceau de pad dans un kit de percussion correspondent aux numéros de canaux d'origine diminués quatre. Par exemple, si les numéros de canaux d'origine sont 7, 8, 9 et 10, les numéros de canaux réaffectés deviennent 3, 4, 5 et 6. Les numéros de canaux du deuxième morceau de pad dans un kit de percussion correspondent aux numéros de canaux d'origine augmentés de quatre. Par exemple, si les numéros de canaux d'origine sont 7, 8, 9 et 10, les numéros de canaux réaffectés deviennent 11, 12, 13 et 14.

Dans le troisième morceau de pad d'un kit de percussion, les canaux d'origine 7 et 8 sont réaffectés aux canaux 15 et 16, et les canaux d'origine 9 et 10 aux canaux 1 et 2.

❗ **NOTE** Reportez-vous à la page 29 pour plus de détails sur la reproduction de morceau de pad.

## [TrgMIDI1] Trigger MIDI 1 (Déclenchement MIDI 1)

Réglez les paramètres Key On (Activation de touche) MIDI pour chaque entrée de déclenchement.



### ① Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclenchement.

❑ **Réglages :** 1 - 16

❗ **NOTE** Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

## ② Mode

Réglez le mode Key On (Activation de touche) pour chaque entrée. Le mode Key On détermine la façon dont plusieurs notes sont jouées. Les cinq modes Key On comprennent les modes pour jouer toutes les notes en simultané et dans l'ordre. Cela peut s'avérer utile, par exemple, lors de la mise en couche de plusieurs voix ou la création de parties de clavier.

**stack** : les numéros de note de la 1ère à la 6ème sont reproduits en simultané.

**alter** : Lorsque vous touchez un pad, les numéros de note de la 1ère à la 9ème sont joués dans l'ordre.

**stkmono** : Les numéros de note de la 1ère à la 6ème sont reproduits en simultané et les notes précédentes sont assourdies.

**altmono** : Lorsque vous touchez un pad, les numéros de note de la 1ère à la 9ème sont joués dans l'ordre et les notes précédentes sont assourdies.

**hold** : Lorsque vous touchez un pad, les numéros de note de la 1ère à la 6ème sont reproduits en même temps. Lorsque vous le touchez à nouveau, ces notes sont assourdies.

**NOTE** Si vous touchez un pad tout en maintenant enfoncé un commutateur de cerclage (tel que TP80S ou PCY80S), les numéros de note MIDI assourdis sont joués et les numéros de note de la 1ère à la 9ème sont alors assourdis. Ainsi, « stack » a le même effet que « alter » et « stkmono » a le même effet que « altmono ».

**NOTE** Les réglage « stkmono » ou « altmono » sont utiles lors de l'enregistrement de votre performance sur un séquenceur externe car ils permettent d'éviter un empilage inutile de notes jouées et d'économiser de la mémoire.

**Réglages** : stack, alter, stkmono, altmono, hold

## ③ Hold Grp (Maintien de groupe)

Réglez le paramètre Hold Group pour plusieurs entrées de déclenchement auxquelles est affecté le réglage « hold » pour le paramètre Mode (en mode Key On). Le réglage Hold Group permet à un seul pad de jouer des notes à tout moment. Si vous spécifiez le même numéro de groupe pour plusieurs entrées de déclenchement, le fait de toucher un pad issu de ce groupe assourdit les notes déclenchées par d'autres pads du même groupe. Ce paramètre est utile pour éviter tout empilage inutile de notes.

**Réglages** : off (désactivation), 1 - 32

## [TrgMIDI2] Trigger MIDI 2 (Déclenchement MIDI 2)

Réglez les numéros de note MIDI pour chaque entrée de déclenchement, la durée, le canal MIDI etc. Chaque entrée peut se voir affecter 11 numéros de note MIDI. Lorsqu'un signal de déclenchement est reçu en entrée, les numéros de note MIDI affectés à cette entrée sont transmis à la section du générateur de sons interne et les voix respectives sont reproduites.

Il est possible de reproduire 9 voix de percussion à partir d'un pad. Avec les réglages du mode Key On, vous pouvez reproduire plusieurs voix en simultané ou par séquence. Vous pouvez également affecter des numéros de note pour l'assourdissement ou le rebord de la caisse claire lors de l'utilisation d'un pad avec un commutateur de cerclage.

De plus, les numéros de note MIDI sont également transmis via la borne MIDI OUT, aussi pouvez-vous utiliser les pads pour commander les séquenceurs et générateurs de sons MIDI externes. Les voix pour chaque numéro de note sont affectées en mode Drum Kit Voice Edit (page 42). Reportez-vous en page 44 pour plus de détails sur les numéros de note MIDI.

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

### ① Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclencheur.

**Réglages** : 1 - 16

**NOTE** Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 75 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

## 2 Note

Sélectionnez à partir de 9 numéros (1ère à 9ème notes), mute (assourdie) ou rim (cerclage). Les numéros de note MIDI (Note n°) sont affectés aux numéros ou paramètres sélectionnés ici.

**NOTE** Sélectionnez « mute » (assourdie) pour affecter un numéro de note à la voix qui est jouée lorsque vous touchez un pad tout en maintenant enfoncé le commutateur de cerclage. Les autres voix (jusqu'à 9) sont assourdies lorsque vous touchez un pad avec le commutateur de cerclage maintenu enfoncé.

**NOTE** Sélectionnez « rim » (cerclage) pour affecter un numéro de note à la voix qui est jouée lorsque vous touchez le cerclage d'un pad.

**NOTE** Lorsque l'entrée de déclenchement « 1 » (Input=1 ; Entrée=1) est sélectionnée et le type de pad (Type) pour l'entrée est affecté à « RH » (page 26), « edge » (rebord) apparaît au lieu de « mute ». Le paramètre « edge » est fourni pour la détection de position par le pad RHP120SD.

**NOTE** Lorsque l'entrée de déclenchement « 8 » (Input=8 ; Entrée=8) est sélectionnée, comme cette entrée est destinée à la commande de charlestone (HH Ctrl), les cinq notes de charlestone (open, clse, fcls, spls, rim) sont disponibles au lieu des notes comprises entre la 1ère et la 9ème.

**open** : pour toucher un pad avec la pédale de charlestone activée.

**clse** : pour toucher un pad avec la pédale de charlestone désactivée.

**fcls** : pour changer la position de la pédale de charlestone qui passe de l'état d'activation à celui de désactivation.

**spls** : pour changer la position de la pédale de charlestone qui passe de l'état de désactivation à celui d'activation.

**rim** : pour toucher le cerclage d'un pad.

**NOTE** L'affectation de voix de percussion à des numéros de note MIDI est réglée en mode Drum Kit Voice Edit (page 44).

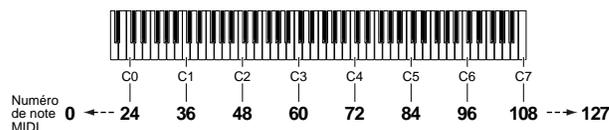
**Réglages** : Note : 1ère, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème, 6ème, 7ème, 8ème, 9ème, mute ou edge, rim ou open, clse, fcls, spls, rim

## 3 Note n° (Numéro de note MIDI)

Affectez des numéros de note MIDI pour les 9 numéros (de la 1ère à la 9ème), mute et rim pour l'entrée actuellement sélectionnée. Comme le numéro de note apparaît avec son nom de note (clé et octave), ces données sont modifiées selon le choix de numéro de note que vous sélectionnez en tournant le bouton de commande de données associé. Si un \* apparaît à la gauche du numéro de note, cela signifie que le même numéro de note a été affecté ailleurs. Les numéros de note au-dessous de 13C n°-1 ou au-dessus de 94A n°5 ne peuvent pas être affectés. Ces numéros de note apparaissent entre parenthèses.

**Réglages** : off (désactivation), (1C n°-2 - 12C-1), 13C n°-1 - 94A n°5, (95B5 - 127G8), skip (sauter) (lorsque le mode Key On est réglé sur « alter »)

**NOTE** Les numéros de note MIDI sont utilisés pour spécifier la hauteur de ton d'une voix. Middle C (do en-dessous du la de diapason), par exemple, a pour numéro de note 60. Yamaha spécifie les notes par leur clé et octave, tel que C3 pour middle C. Ainsi, le C (do) sous le C3 est C4 et le numéro de note est 72. Cela facilite les choses lorsque l'on essaie de jouer des notes sur un générateur de sons externe.



**NOTE** Avec le paramètre Mode (en mode Key On) réglé sur « alter » à la page [TrgMIDI1], le réglage sur « off » (désactivation) de tout numéro de note (Note n°) termine la programmation de notes à ce stade. Si vous spécifiez « off » sur le numéro de la 4ème note, par exemple, vous pouvez jouer la 1ère à la 3ème notes dans l'ordre selon les trois premiers touchers de pad et le toucher suivant vous permet de rejouer la 1ère note, etc.

**NOTE** Avec le paramètre Mode (en mode Key On) spécifié sur « alter » à la page [TrgMIDI1], vous pouvez régler n'importe quel numéro de note (Note n°) sur « skip ». Vous pouvez vous servir de « skip » comme d'un silence pour ne pas produire de sonorité lorsque vous touchez un pad. Par exemple, si vous appliquez le réglage « skip » aux numéros de 2ème note, vous pourriez les jouer en 4 temps tout en frappant le pad sur huit temps.

## Affectation de numéros de note à l'aide d'un clavier MIDI externe

Vous pouvez affecter une ou plusieurs notes, comme par exemple un accord, à l'aide d'un clavier MIDI externe branché à la borne MIDI IN du DTXTREME. Cela vous évite de programmer les notes une à une. Sélectionnez « 1st » (1ère) pour le paramètre Note à la page [TrgMIDI2] du DTXTREME, et jouez ensuite l'accord souhaité sur le clavier MIDI. Votre accord est automatiquement divisé et programmé en plusieurs notes individuelles numérotées selon leur ordre d'interprétation.

- Si le paramètre Mode de la page [TrgMIDI1] est spécifié sur « stack », vous pouvez régler jusqu'à 6 numéros de note MIDI (de la 1ère à la 6ème)
- Si le paramètre Mode de la page [TrgMIDI1] est spécifié sur « alter », vous pouvez régler jusqu'à 9 numéros de note MIDI (de la 1ère à la 9ème)

Si le paramètre Note à la page [TrgMIDI2] est spécifié sur un réglage différent de « 1st », seule la première note que vous jouerez (d'un accord) sera affectée à ce numéro.

## 4 GateTime (Durée)

Réglez la durée pour chaque numéro de note de chaque entrée de déclenchement.

**NOTE** Pour régler tous les numéros de note sur la même durée, spécifiez la durée pour le numéro de la 1ère note. Puis, réglez les numéros de la 2ème note et des suivantes sur « 1st ».

**Réglages :** Gate time (Durée) : off (désactivation), 0,0 - 9,9 s (par incréments de 0,1 s), =1st (lors de l'affectation de la même valeur que la 1ère note aux numéros de note autres que la 1ère)

## 5 Channel (Canal MIDI)

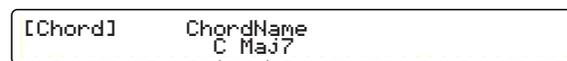
Sélectionnez le canal de transmission MIDI pour les numéros de note individuelles affectés aux notes de la 1ère à la 9ème, mute (assourdie) ou rim (cerclage) de chaque entrée de déclenchement.

**NOTE** Pour régler le même numéro de canal pour tous les numéros de note, spécifiez le numéro de canal pour le numéro de la 1ère note. Puis, réglez les numéros de la 2ème note et des suivantes sur « 1st ».

**Réglages :** canal MIDI : 1 - 16, =1st (lors de l'affectation du même canal que la 1ère note aux numéros de note autres que la 1ère)

### Réglages de numéro de note sur la base du nom de l'accord

À la page [TrgMIDI2], si vous appuyez sur la touche [Rewind] (Retour) tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, l'écran [Chord] (Accord) s'ouvre. Certains réglages figurant sur cette page sont utilisés lors de la reproduction d'un accord à l'aide d'un pad. Faites votre choix parmi 25 types d'accords différents et vous obtiendrez l'affectation automatique de 5 numéros de note MIDI à l'entrée de déclenchement en cours. Précisez pour chaque accord sa note fondamentale et son type.



Root : la note fondamentale de l'accord      Type : le type d'accord.

**Réglages :** choisissez parmi ce qui suit les valeurs pour les entrées de déclenchement 1 à 16.

**Note fondamentale :** C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

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

## Liste des types d'accords

Affichage

<b>Maj7</b> 	<b>Maj</b> 	<b>6th</b> 
<b>m7 (11)</b> 	<b>Maj9</b> 	<b>add9</b> 
<b>min</b> 	<b>min6</b> 	<b>min7</b> 
<b>m7 (♭5)</b> 	<b>mM7</b> 	<b>min9</b> 
<b>madd9</b> 	<b>7th</b> 	<b>7 (♭5)</b> 
<b>7 (♭9)</b> 	<b>7th9</b> 	<b>7 (♯9)</b> 
<b>7 (♯11)</b> 	<b>7 (♭13)</b> 	<b>7 (13)</b> 
<b>7sus4</b> 	<b>sus4</b> 	<b>dim</b> 
<b>aug</b> 		

## Procédure

1. À la page [TrgMIDI2], sélectionnez l'entrée de déclenchement pour l'accord que vous souhaitez régler.
2. Appuyez sur la touche [Rewind] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour passer à la page [Chord] (Accord).
3. Utilisez le bouton de commande de données approprié pour sélectionner la note fondamentale de l'accord.
4. Utilisez le bouton approprié pour sélectionner le type d'accord.
5. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] (Entrée/Oui) et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).
6. Appuyez de nouveau sur la touche [ENTER/YES] et l'accord sera affecté comme numéros de note MIDI. Si vous appuyez au contraire sur la touche [EXIT/NO] (Quitter/Non), l'accord ne sera pas affecté et vous vous retrouverez à la page [TrgMIDI2].

## [TrgMIDI3] Trigger MIDI 3 (Déclenchement MIDI 3)

Réglez la courbe de fondu enchaîné de vélocité pour chaque entrée de déclenchement.

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

**NOTE** Ceci est disponible si le paramètre Mode à la page [TrgMIDI1] est réglé sur « stack » ou « hold ».

### 1 Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclenchement.

Réglages : 1 - 16

**NOTE** Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

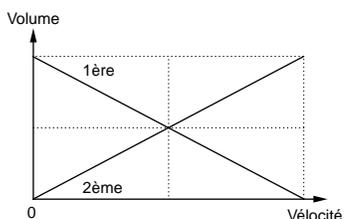
## ② Note

Sélectionnez 6 numéros (de la 1ère à la 6ème), mute (assourdie) ou rim (cerclage). Les fondus enchaînés de vélocité sont affectés aux numéros ou paramètres sélectionnés ici.

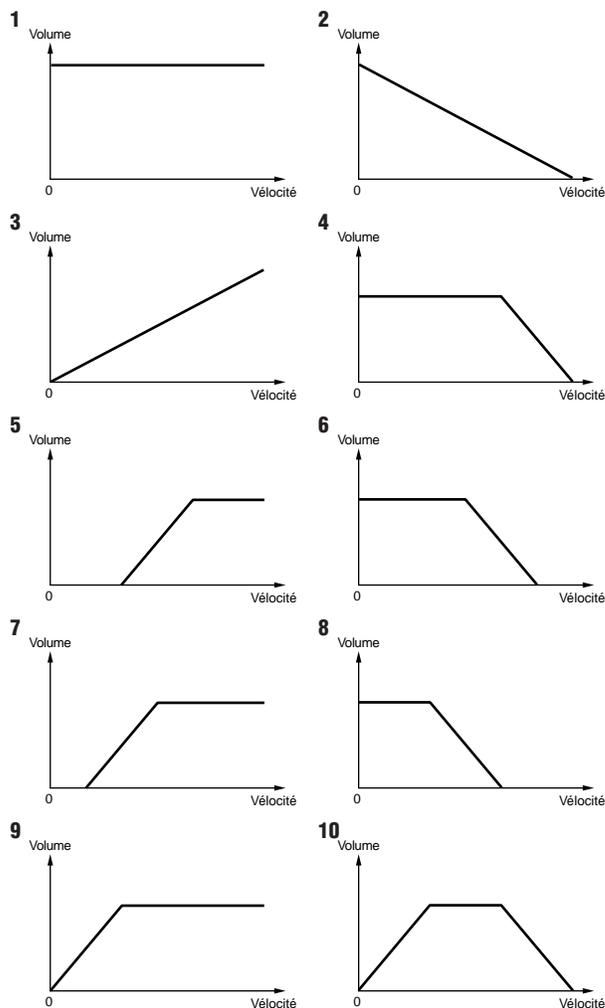
☐ **Réglages :** 1ère, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème, 6ème, 7ème, 8ème, 9ème, mute ou edge, rim ou open, clse, fcls, spls, rim

## ③ VeIXFade (Fondu enchaîné de vélocité)

Affectez les courbes de fondu enchaîné de vélocité à 6 notes (1ère à 6ème). Vous avez la possibilité de choisir entre une variété de courbes qui définissent le volume de vélocité et ensuite les affecter à plusieurs notes. Par exemple, vous pouvez affecter la courbe 2 à la première note et la courbe 3 à la deuxième note. Vous pouvez contrôler l'équilibre du volume entre ces notes en touchant le pad associé plus ou moins fortement. Comme le montre l'illustration ci-dessous, la 1ère note est jouée plus fort lorsque vous jouez plus doucement (cela génère une petite valeur de vélocité) et la deuxième note est jouée plus fort lorsque vous jouez plus durement (cela génère une valeur de vélocité plus grande).



Les courbes suivantes sont disponibles.



☐ **Réglages :** Velocity crossfade (Fondu enchaîné de vélocité) : 1 - 10

📌 **NOTE** Cette fonction n'est disponible que si plusieurs numéros de note MIDI ont été affectés au paramètre Note n° à la page [TrgMIDI2].

## [TrgRim] Trigger Rim (Cerclage de déclenchement)

Réglez le mode Rim Key On (Activation de touche de cerclage) et les paramètres Rim Velocity (Vélocité de cerclage) pour chaque entrée.

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

### 1 Input= (Entrée=)

Sélectionnez l'entrée de déclenchement.

❑ **Réglages :** 1 - 16

❗ **NOTE** Si le paramètre Learn (Apprentissage) à la page [UT 5] du mode Utility est réglé sur « always » (toujours), vous pouvez sélectionner l'entrée de déclenchement en touchant le pad correspondant. Reportez-vous à la page 93 pour plus de détails sur le paramètre Learn.

### 2 RimKeyOn (mode Rim Key On)

Réglez le mode Rim Key On, en définissant la façon dont les sons sont joués lorsque vous touchez le cerclage d'un pad. Utilisez le mode « single » (solo) pour le rebord de la caisse claire ou des voix similaires, le mode « hold » (maintien) pour la voix soutenue et le mode « withpad » (avec pad) lorsque vous jouez des voix de type rebord de caisse claire et de pad en même temps.

**single :** reproduction normale de la voix réglée pour le rebord de la caisse claire.

**hold :** La voix réglée pour le rebord de la caisse claire est reproduite en étant maintenue lorsque vous touchez le cerclage d'un pad. Lorsque vous touchez ce dernier à nouveau, le maintien de la reproduction est arrêté.

**withpad :** La voix réglée pour les rebords de la caisse claire est reproduite en simultané avec la voix du pad lorsque vous touchez un pad.

❑ **Réglages :** single, hold, withpad

### 3 RimVel (Vélocité de cerclage)

Réglez la vélocité lorsque vous touchez le cerclage d'un pad. Comme expliqué ci-dessous, la sortie de vélocité peut être fixe ou variable en fonction de la force à laquelle vous touchez le pad.

**mute hi (assourdissement supérieur) :** lorsque vous touchez le cerclage d'un pad, la vélocité émise dépend de la courbe de vélocité de [TrgSens1] et des plages de niveau et de vélocité de [TrgSens2]. Étant donné que ce réglage permet de spécifier une sensibilité d'assourdissement plus élevée, vous pouvez assourdir un son maintenu grâce à un faible niveau d'entrée de déclenchement généré sur le cerclage. Cela convient pour les pads de cymbale.

**mute lo (assourdissement inférieur) :** le principe est identique à celui de « mute hi » sauf que la sensibilité d'assourdissement est réglée sur un niveau inférieur. Aussi, si vous souhaitez uniquement utiliser la fonction d'assourdissement, utilisez le paramètre « mute hi ». Si vous souhaitez toucher le cerclage sans désactiver l'assourdissement, utilisez le réglage « mute lo ».

**variable :** la vélocité émise dépend de la force à laquelle vous touchez le pad ainsi que de la courbe de vélocité de [TrgSens1] et des plages de niveau et de vélocité de [TrgSens2].

**fix1 - fix127 :** peu importe la façon dont vous touchez le pad, la vélocité est toujours émise à ce niveau. Cependant, vous ne pourrez pas utiliser l'assourdissement. Ces réglages permettent donc un déclenchement plus réactif que « mute hi » ou « mute lo ».

❑ **Réglages :** Rim velocity : mute hi, mute lo, variable, fix1 - fix127

### 4 Hold Grp (Maintien de groupe)

Réglez le paramètre Hold Group pour plusieurs entrées de déclenchement auxquelles est affecté « hold » dans le paramètre RimKeyOn. Le réglage de Hold Group ne permet qu'à un seul pad de jouer des notes à tout moment. Si vous réglez le même numéro de groupe pour plusieurs entrées de déclenchement, le fait de toucher un pad de ce groupe assourdit les notes déclenchées par d'autres pads du même groupe. Cette fonction est utile pour éviter tout empilage inutile de notes.

❑ **Réglages :** off, 1 - 32

## [TrgCopy1] Trigger Copy 1 (Copier le déclenchement 1)

Copie les réglages de l'une des entrées de déclenchement dans le kit de percussion actuellement utilisé dans ceux d'une entrée de déclenchement d'un autre kit de percussion spécifié. Cette fonction est utile lors de la configuration d'une entrée de déclenchement avec des réglages similaires.

```
[TrgCopy1] Input  Kit  Input
from 16 to current 16
```

1 2 3

### 1 Input (De l'entrée)

Sélectionnez l'entrée source à copier.

☐ Réglages : 1 - 16

### 2 Kit (Vers le kit)

Sélectionnez le kit de percussion de destination sur lequel copier. Choisissez « current » lorsque vous copiez sur le kit de percussion en cours.

☐ Réglages : current (en cours), U1 - U40

### 3 Note (Vers la note)

Sélectionnez l'entrée de destination sur laquelle copier.

☐ Réglages : 1 - 16

### Procédure

1. Précisez l'entrée source à copier et le kit de percussion et l'entrée de destination.
2. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] (Entrée/Oui) et vous verrez apparaître un message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).
3. Appuyez de nouveau sur la touche [ENTER/YES] et les réglages seront copiés. Si vous appuyez au contraire sur la touche [EXIT/NO], les réglages ne seront pas copiés et vous vous retrouverez en mode Drum Kit Play.

## [TrgCopy2] Trigger Copy 2 (Copier le déclenchement 2)

Copie les réglages relatifs au déclenchement du kit de percussion actuellement sélectionné sur un autre kit de percussion spécifié. Cette fonction est utile lors de la création d'un kit de percussion avec des réglages similaires.

```
[TrgCopy2] Copy Current Trigger to Kit
U1
```

1

### 1 Kit (Vers le kit)

Sélectionnez le numéro du kit de percussion de destination sur lequel copier.

☐ Réglages : U1 - U40

### Procédure

1. Précisez le kit de percussion de destination sur lequel copier.
2. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] et vous verrez apparaître un message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).
3. Appuyez de nouveau sur la touche [ENTER/YES] et les réglages seront copiés. Si vous appuyez au contraire sur la touche [EXIT/NO], les réglages ne seront pas copiés et vous vous retrouverez en Mode Drum Kit Play.

## [MIDIEG] MIDI Envelope Generator (Générateur d'enveloppe MIDI)

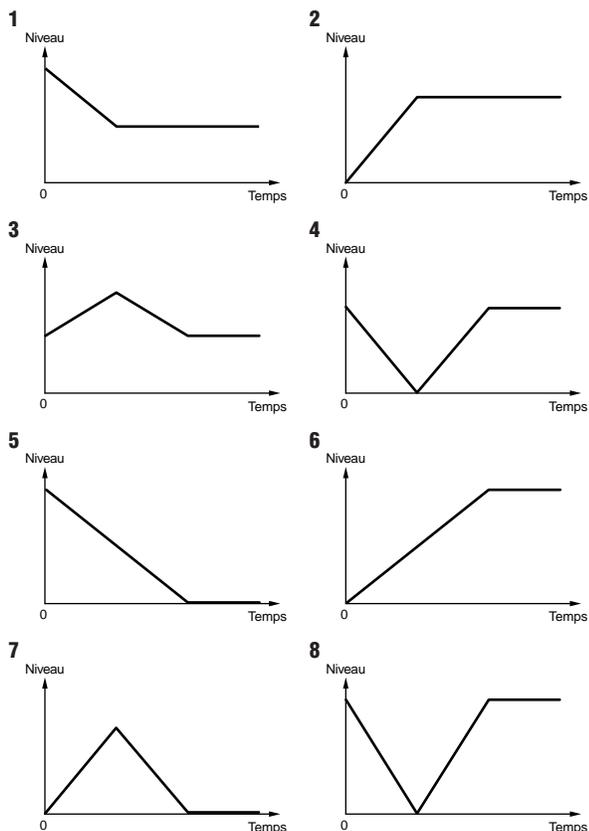
Réglez la courbe EG, le temps de transition et la sortie du numéro du contrôleur sur MIDI OUT lorsque le paramètre « Func » de la page [TrgFunc] est réglé sur « MIDI EG ». Cette fonction est utile lors de l'utilisation d'un synthétiseur MIDI externe comme générateur de sons de percussions. Reportez-vous à la Liste des paramètres d'effet dans l'annexe pour plus de détails.

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

1 2 3 4

## 1 Curve (Courbe)

Sélectionnez à partir de 8 courbes de générateur d'enveloppe différentes.



☐ Réglages : 1 - 8

## 2 Time (Temps)

Réglez le temps de transition lorsque la courbe d'enveloppe est appliquée. Plus la valeur est grande et plus la durée de l'effet est longue.

☐ Réglages : 0 - 127

## 3 MIDI (Canal MIDI)

Réglez le canal MIDI utilisé pour transmettre la courbe EG spécifiée avec les paramètres Curve et Time ci-dessus.

☐ Réglages : 1 - 16

## 4 Ctrl n° (Numéro de contrôleur)

Réglez le numéro du contrôleur MIDI utilisé pour transmettre la courbe EG spécifiée avec les paramètres Curve et Time ci-dessus.

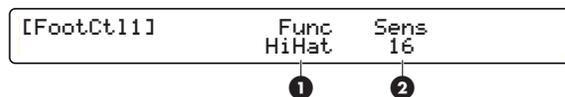
☐ Réglages : 0 - 119

## Réglages des contrôleurs/ interrupteurs au pied

Réglez les paramètres des interrupteurs et contrôleurs au pied.

### [FootCtrl1] Foot Controller 1 (Contrôleur au pied 1)

Réglez le contrôleur au pied branché à la prise HI-HAT CONTROL sur le panneau arrière.



## 1 Func (Fonction)

Réglez la fonction de contrôleur au pied. Les deux fonctions suivantes sont disponibles.

**HiHat (Charlestone)** : les messages de charlestone et de canaux MIDI (contrôleur en continu) sont envoyés en même temps.

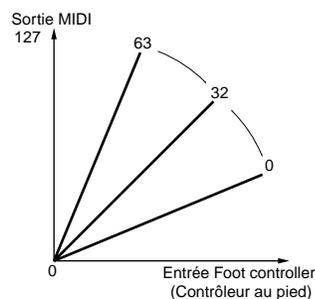
**MIDI** : seuls les messages de canaux MIDI (contrôleur en continu) sont envoyés.

☐ Réglages : HiHat, MIDI

## 2 Sens (Sensibilité)

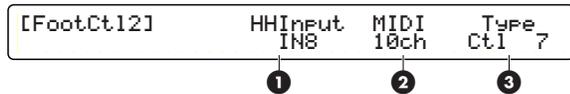
Réglez la sensibilité du contrôleur au pied. Plus la valeur est grande et plus le contrôleur au pied est sensible.

☐ Réglages : 0 - 63



## [FootCtrl2] Foot Controller 2 (Contrôleur au pied 2)

Précisez le type de message MIDI et le canal MIDI transmis par le contrôleur au pied branché à la prise HI-HAT CONTROL sur le panneau arrière. Si le paramètre « Func » à la page [FootCtl1] est réglé sur « MIDI », le message de contrôle MIDI spécifié ici sera transmis.



### 1 HHInput (Entrée charlestone)

Sélectionnez l'entrée à utiliser pour un charlestone. Si les paramètres « Func » aux pages [Foot Ctl1] et [FootSw1] sont réglés sur « HiHat », l'entrée de déclenchement pour le charlestone sera réglée ici.

❑ Réglages : none (aucun), IN1 - IN16

### 2 MIDI (Canal de transmission)

Réglez le canal MIDI utilisé pour transmettre les données générées par le contrôleur au pied.

❑ Réglages : canal MIDI : 1 - 16

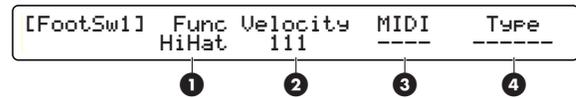
### 3 Type

Réglez le type de message de contrôle MIDI que le contrôleur au pied va transmettre.

❑ Réglages : Ctl0 - Ctl119 (Numéro de contrôleur), A/T (Modification ultérieure), P/B up (Variation de ton vers le haut), P/Bdwn (Variation de ton vers le bas)

## [FootSw1] Foot Switch (Interrupteur au pied 1)

Réglez l'interrupteur au pied branché à la prise FOOT SW sur le panneau arrière. De même, réglez le canal MIDI et le numéro du contrôleur si celui-ci est assimilé à un contrôleur MIDI.



### 1 Func (Fonction)

Réglez la fonction de contrôleur au pied. Les fonctions suivantes sont disponibles.

**HiHat** : agit comme un contrôleur de charlestone (bascule entre les positions activée et désactivée). Une fois ce réglage sélectionné, vous pouvez également spécifier le paramètre Velocity (Vélocité) dans cet écran.

**click** : active ou désactive le cliquettement.

**inc** : augmente le numéro du kit de percussion en mode Drum Kit et le nombre de pas en mode Chain (Chaîne).

**dec** : diminue le numéro du kit de percussion en mode Drum Kit et le nombre de pas en mode Chain (Chaîne).

**bypas** : active ou désactive toutes les entrées de déclenchement.

**SStop** : lance ou arrête le morceau principal.

**MIDI** : émet les messages de canaux MIDI (changement de commande). Une fois que vous avez sélectionné ce réglage, vous pouvez également spécifier les paramètres MIDI et Type dans cet écran.

**HH → BD (charlestone → grosse caisse)** : génère un signal de déclenchement pour l'entrée de déclenchement 9 (KICK) lorsque l'interrupteur au pied est enclenché. Une fois que vous avez sélectionné ce réglage, vous pouvez également spécifier le paramètre Velocity dans cet écran.

❑ Réglages : HiHat, click, inc, dec, bypas, SStop, MIDI, HH → BD

### 2 Velocity

Réglez la valeur de vélocité émise pour un signal de déclenchement lorsque les réglages « Func », « HiHat » et « HH → BD » ont été sélectionnés.

❑ Réglages : 1 - 127

### ③ MIDI (Canal de transmission)

Réglez le canal MIDI utilisé pour transmettre les messages de changement de commande seulement si le paramètre « Func » est réglé sur « MIDI ».

❑ **Réglages :** canal MIDI : 1 - 16

### ④ Type

Réglez le numéro du contrôleur transmis lorsque vous appuyez sur la touche [FootSwitch] (Interrupteur au pied) avec le paramètre « Func » réglé sur « MIDI ».

❑ **Réglages :** Ctl1 - Ctl119 (Numéro de contrôleur)

## [FootSw2] Foot Switch (Interrupteur au pied 2)

Réglez la valeur de contrôle transmise lorsque l'interrupteur au pied est enclenché avec le paramètre « Func » spécifié sur « MIDI ».

[FootSw2]OnValue	OffValue
127	127
①	②

### ① OnValue (Valeur à l'activation)

Réglez la valeur de contrôle transmise lorsque l'interrupteur au pied a été enclenché.

❑ **Réglages :** 0 - 127

### ② OffValue (Valeur à la désactivation)

Réglez la valeur de contrôle transmise lorsque l'interrupteur au pied a été relâché.

❑ **Réglages :** 0 - 127

## Paramètres communs

Réglez les paramètres communs sur le kit de percussion actuellement utilisé.

### [COMMON1] Common 1 (Commun 1)

Réglez le volume de l'ensemble du kit de percussion et l'accès à la carte mémoire.

[COMMON1] Volume	WaveDir
127	No Card
①	②

### ① Volume

Réglez le volume des voix de percussion (canal MIDI 10). Ceci s'applique au générateur de sons interne mais pas aux dispositifs MIDI externes.

**NOTE** Ce paramètre correspond au paramètre Volume pour « Ch=10 » à la page [MIDI2] (page 51) du mode Drum Kit Voice Edit.

❑ **Réglages :** 0 - 127

### ② WaveDir (Wave Directory) (Répertoire d'onde)

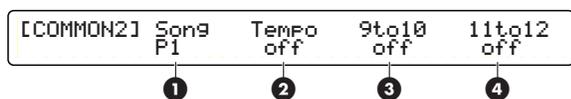
Précisez le répertoire de la carte mémoire sur laquelle les données d'onde ou de voix utilisateur sont lues. Si vous sélectionnez un kit de percussion tout en utilisant une carte mémoire, les fichiers de ce répertoire pourront être lus. Cependant, si aucune carte mémoire n'a été insérée, le message « No card » (Pas de carte) apparaît et vous ne pourrez pas spécifier de répertoire. Reportez-vous en page 80 pour plus de détails sur la structure de répertoire.

❑ **Réglages :** Directory name on Memory Card (Nom de répertoire sur la carte mémoire)

**NOTE** Si « VOLUME » a été sélectionné à la page [UT 19] (CARD LOAD) (Chargement de la carte) en mode Utility (page 81), en plus des données d'onde et de voix utilisateur, vous pourrez également charger les données de kits de percussion et de morceaux.

## [COMMON2] Common 2 (Commun 2)

Spécifiez les réglages de morceau et de tempo utilisés lors de la sélection du kit de percussion en cours.



### 1 Song (Morceau)

Précisez le morceau chargé lors de la sélection du kit de percussion en cours. Réglez ce paramètre sur « off » pour désactiver la sélection d'un morceau lors de la sélection du kit de percussion en cours.

**Réglages :** off, P1 - P31 (morceaux de démonstration), Q1 - Q67 (morceaux d'entraînement), R1 - R66 (morceaux de pad), U1 - U32 (morceaux utilisateur), C1 - C99 (morceaux stockés sur carte)

### 2 Tempo

Spécifiez le tempo lors de la sélection du kit de percussion en cours. Réglez ce paramètre sur « off » pour désactiver la sélection d'un tempo lors de la sélection du kit de percussion en cours.

**Réglages :** off, 30 - 300

### 3 9to10

Les entrées de déclenchement 9 et 10 acceptent deux sorties de pad séparées à l'aide d'une seule prise stéréo. Si vous réglez ce paramètre sur « on », un signal à l'entrée 9 sera reproduit à l'entrée 10.

**Réglages :** off, on

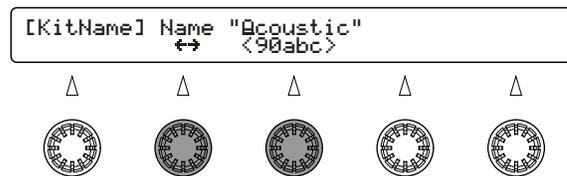
### 4 11to12

Les entrées de déclenchement 11 et 12 acceptent deux sorties de pad séparées à l'aide d'une seule prise stéréo. Si vous réglez ce paramètre sur « on », un signal à l'entrée 11 sera reproduit à l'entrée 12.

**Réglages :** off, on

## [KitName] Kit Name (Nom de kit)

Entrez un nom composé de 8 caractères maximum pour le kit de percussion actuellement sélectionné.



- Utilisez le bouton de commande de données affecté à ← → (curseur) pour déplacer le curseur sur la position du premier caractère du nom du kit de percussion. Puis, utilisez le bouton central de commande de données pour entrer un caractère à cette position.
- Déplacez le curseur sur la position du caractère suivant et entrez un caractère.
- Répétez les étapes 1 et 2 ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez saisi un nom de 8 caractères maximum pour le kit de percussion.

**Caractères acceptés :**

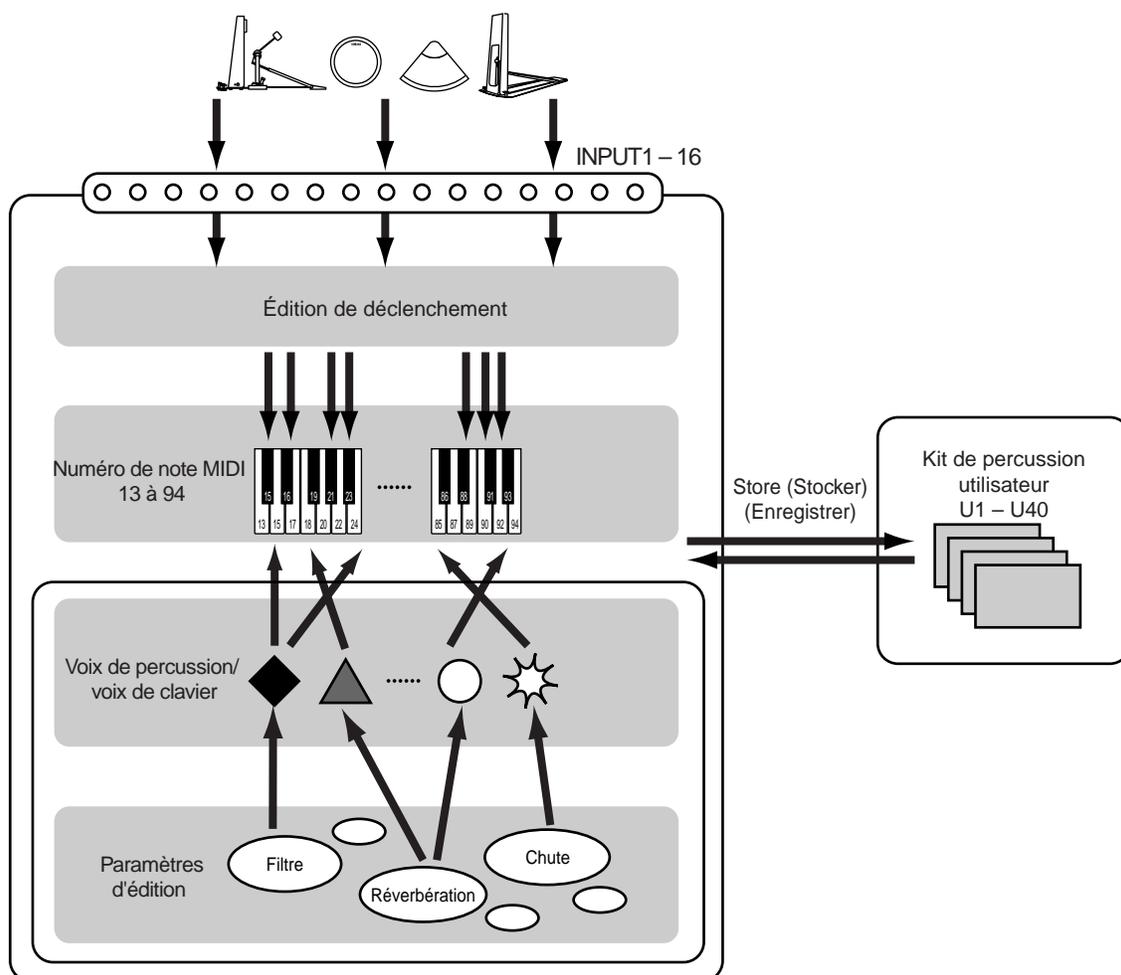
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	←	→				

# Édition de voix de kit de percussion

Vous pouvez régler chaque entrée de pad pour le kit de percussion actuel et la sonorité de la voix (affectée au pad). Pour chaque voix de percussion, vous pouvez modifier ses caractéristiques sonores telles que l'attaque, la hauteur de ton, etc., ainsi que la profondeur de l'effet de réverbération.

En associant les numéros de note MIDI 13 à 94 (définis en mode Drum Kit Trigger Edit) aux voix de percussion, vous pouvez relier chaque pad de percussion à une voix de percussion pour créer un seul kit de percussion.

L'illustration suivante montre les relations qui existent entre un kit de percussion, les numéros de note MIDI, les voix de percussion et les paramètres d'édition. Après avoir modifié les voix de percussion, vous pouvez les enregistrer dans un kit de percussion utilisateur (U1 à U40).

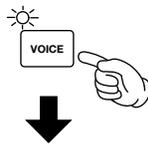


**NOTE** Vous pouvez choisir la même voix de percussion pour plusieurs pads (numéros de note MIDI). En configurant cette voix de façon différente pour chaque pad, vous obtenez des sons similaires avec des caractéristiques différentes.

**NOTE** Pour annuler vos modifications, passez simplement en mode Drum Kit Play et sélectionnez un autre kit de percussion.

# Passage en mode Drum Kit Voice Edit

Appuyez sur la touche [VOICE] (Voix).



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

**NOTE** Avant de passer en mode Drum Kit Voice Edit, sélectionnez le kit de percussion que vous souhaitez modifier. Lors de l'édition, vous pouvez confirmer le numéro du kit de percussion en cours en regardant la DEL.

**NOTE** Si le paramètre JumpRecnt (Aller sur la plus récente) à la page [UT 5] du mode Utility a été réglé sur « on », vous obtiendrez la dernière page d'édition sur laquelle vous aviez travaillé avant de passer en mode d'édition. Si ce paramètre est réglé sur « off », vous reviendrez sur la première page d'édition. Reportez-vous à la page 73 pour plus de détails sur le paramètre JumpRecnt.

## Pages d'édition et opérations de base en mode Drum Kit Voice Edit

Ce mode est doté de 10 pages d'édition. Celles-ci contiennent les paramètres de voix pour chaque numéro de note MIDI et les paramètres MIDI pour chaque canal MIDI.

1. Sélectionnez une page d'édition à l'aide des touches de page ▼ et ▲ et trouvez la page qui contient le paramètre que vous souhaitez modifier.



2. Sélectionnez un numéro de note MIDI (de 13 à 94) pour commencer la modification de n'importe quel paramètre de voix (voir ci-dessous). Dans une page de paramètre de voix, vous devez tout d'abord spécifier le numéro de note MIDI (pad de percussion) pour modifier la voix associé à ce numéro de note. Pour spécifier facilement le numéro de note, vous pouvez régler le paramètre Learn (Apprentissage) sur « always » (toujours) à la page [UT 5] du mode Utility (page 73). Chaque fois que vous touchez un pad de percussion, vous pouvez préciser de façon interactive son numéro de note correspondant dans la page d'édition.

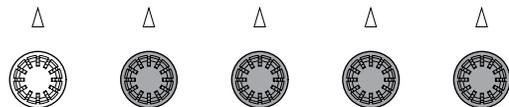
[Voice1]	Type	Voice	42*	Volume	Tuning
38 D1	AcSnr1	MCA55		110	- 1.00



**NOTE** Vous n'avez pas besoin d'indiquer le numéro de note lorsque vous modifiez un paramètre MIDI.

3. Entrez la valeur à l'aide du bouton de commande de données affecté au paramètre que vous souhaitez.

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

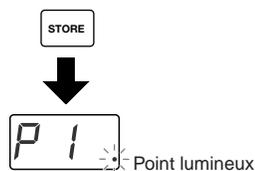


**NOTE** Le fait de tourner le bouton de commande de données tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée permet d'augmenter ou de diminuer la valeur de façon consécutive.

**NOTE** Vous pouvez surveiller la voix qui a été modifiée en appuyant sur la touche [Sound] (Son).

4. Réglez tout autre paramètre nécessaire en répétant les étapes 1 à 3 ci-dessus.

5. Après avoir modifié la voix, vous pouvez l'enregistrer. Appuyez sur la touche [STORE] (Stockage) pour passer en mode Store (Stockage) et exécutez Drum Kit Store (Stockage de kit de percussion). Reportez-vous à la page 82 pour les détails relatifs à l'opération Store.



**NOTE** En mode Drum Kit Voice Edit, un point s'allume dans le coin inférieur droit de l'afficheur DEL pour vous signaler que vous avez modifié la voix sans l'avoir encore enregistrée. Enregistrez la voix à tout moment selon vos besoins (page 83).

**NOTE** Si vous passez en mode Drum Kit Play (Reproduction de kit de percussion) ou Chain (Chaîne) et que vous sélectionnez un nouveau kit de percussion, vos modifications seront annulées (le point lumineux disparaît de l'écran). Veillez à enregistrer les modifications nécessaires avant de passer à un autre mode.

### Mode Drum Kit Voice Edit.

#### Paramètres de voix (page 44)

- [Voice1] Voix 1
- [Voice2] Réglages de spécifiques à la caisse claire
- [Voice3] Voix 3
- [Voice4] Voix 4
- [Voice5] Voix 5
- [Voice6] Voix 6
- [VoiceCopy] Copier la voix

#### Paramètres MIDI (page 50)

- [MIDI1] Configuration MIDI 1
- [MIDI2] Configuration MIDI 2
- [MIDI3] Configuration MIDI 3

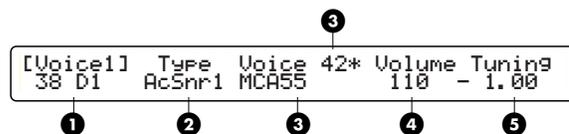
## Pages d'édition

### Paramètres de voix

Vous pouvez affecter une voix à un numéro de note MIDI (pad de percussion) et configurer le son de cette voix.

## [Voice1] VOICE1 (Voix 1)

Affectez une voix et réglez son volume et l'accord de sortie. Les voix sont catégorisées en types de façon à faciliter leur sélection tout en confirmant les informations relatives à la voix, comme par exemple voix à 2 couches, voix en boucle, etc.



### 1 Note Number & Name (Nom et numéro de note)

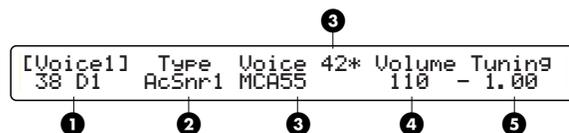
Choisissez un numéro de note MIDI cible. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note spécifique (affiché sur l'écran à cristaux liquides), qui vous permet d'associer facilement les voix aux touches sur un clavier MIDI.

**Réglages :** 13C#-1 – 94A#5

### 2 Type

Choisissez un type de voix dans ce qui suit. En fonction du type de voix spécifié ici, vous pouvez sélectionner une voix de ce type avec le paramètre Voice (Voix) suivant. Le type « wave » (onde) permet la sélection (ou le chargement) d'un fichier d'ondes AIFF issu d'une carte mémoire. Si vous sélectionnez « user » (utilisateur), vous pouvez créer votre propre voix originale à l'aide d'un dispositif MIDI externe pour envoyer les données de changement de paramètre MIDI au DTXTREME (Vous ne pouvez pas créer une voix originale uniquement avec le DTXTREME).

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



**NOTE** Les voix originales que vous pouvez avoir sur le DTXTREME sont le résultat d'une combinaison de 4 voix maximum (choisies parmi les voix présélectionnées et les formes d'ondes AIFF) spécifiée par les données de changement de paramètre MIDI externe. Reportez-vous à la Liste des voix de percussion dans l'annexe pour plus d'informations sur les voix disponibles.

### ③ Voice (ligne inférieure)

Choisissez une voix (nom de voix) catégorisée en Type. Si le nom de la voix se termine par l'indication « ↻ », cela signifie que la voix est en boucle.

### ③ Voice (ligne supérieure)

Votre sélection apparaît ici sous la forme d'un numéro de voix associé au nom de la voix à la ligne inférieure. Si le numéro de voix se termine par « \* », cela signifie que cette voix est à 2 couches et qu'elle est constituée de deux sons différents.

### ④ Volume

Réglage du volume de sortie de voix. En réglant le volume pour chaque voix, vous pouvez équilibrer les voix affectées au kit de percussion.

☐ Réglages : 0 - 127

### ⑤ Tuning (Accord)

Réglez le Tuning (Accord) de la voix choisie par centième (1/100 de demi ton).

☐ Réglages : -24,00 – +24,00

## [Voice2] Réglages spécifiques de caisse claire

Réglez les paramètres spécifiques de caisse claire uniquement lorsque vous avez choisi « XtrSnr » comme valeur de Type à la page [VOICE1]. Vous ne pouvez pas modifier les paramètres à cette page lorsqu'une autre voix est sélectionnée (« --- » apparaît)

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

### ① Shell (Surface extérieure)

Sélectionnez le matériau de la surface extérieure de votre caisse claire. Généralement, chaque valeur indique le matériau et la profondeur (en inches) de la surface extérieure.

☐ Réglages : Map1370, MCAbs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

### ② Muffle (Assourdissement)

Spécifiez la méthode d'assourdissement de la peau de tambour. Vous pouvez simuler le matériau d'assourdissement à l'aide des valeurs suivantes :

**off** : pas d'assourdissement.

**tape (ruban)** : assourdissement à l'aide d'un ruban.

**ring (anneau)** : assourdissement à l'aide d'anneaux installés sur le cerclage.

☐ Réglages : off, tape, ring

### ③ Snare (Caisse claire)

Sélectionnez le son de votre caisse claire.

☐ Réglages : warm, crisp, cool, short, punchy, BS, silky, bright, old, VOX1, VOX2, VOX3, roll, trash

### ④ Strainer (Filtre)

Réglez le filtre de votre caisse claire. Vous pouvez simuler le réglage de filtre à l'aide des valeurs suivantes :

**off** : la caisse claire ne touche pas la peau du côté de la caisse claire.

**loose (lâche)** : le filtre de la caisse claire est lâche.

**mid (moyen)** : réglage intermédiaire entre lâche et tendu.

**tight (tendu)** : le filtre de la caisse claire est tendu.

☐ Réglages : off, loose, mid, tight

### ⑤ Balance (Équilibre)

Réglez l'équilibre de volume entre les sons de la surface extérieure et les sons de la caisse claire. Lorsqu'une valeur positive élevée est spécifiée, le son de la caisse claire augmente. Lorsqu'une valeur négative élevée est indiquée, le son de la surface extérieure augmente.

☐ Réglages : -64 – 0 – +63

## [Voice3] VOICE3 (Voix 3)

Réglez le balayage panoramique stéréo et le filtre pour chaque numéro de note MIDI (pad de percussion). Si vous avez choisi une voix à 2 couches, vous pouvez également préciser le volume de sortie de chaque couche.

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

### 1 Note Number & Name (Nom et numéro de note)

Choisissez un numéro de note MIDI cible. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note particulier (qui apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides) comme vous le constatez à la page [VOICE1].

❑ Réglages : 13C#-1 – 94A#5

### 2 Pan (Balayage panoramique)

Spécifiez le réglage du balayage panoramique pour la voix que vous avez choisie. Ce réglage détermine le positionnement stéréo de la voix.

❑ Réglages : L64 – C – R63 (de gauche à droite en passant par le centre)

### 3 Layer (Couche)

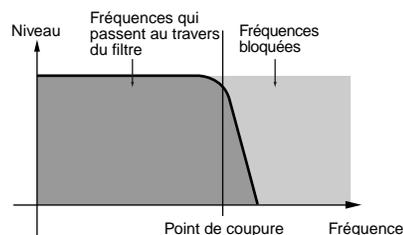
Spécifiez le volume de sortie de chaque couche si vous avez choisi une voix à 2 couches. Une valeur de « 0 » applique le même niveau de volume (50:50) à chaque couche. Si la voix n'a pas 2 couches, ce paramètre n'est pas modifiable.

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

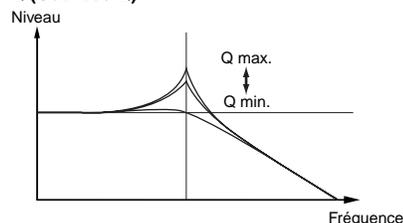
### 4 Filter (Filtre)

Réglez le paramètre de filtre pour la voix que vous avez choisie. Ce filtre passe-bas qui coupe les fréquences supérieures à un point spécifié (point de coupure) laisse passer le reste. Associé au paramètre « Q », vous pouvez utiliser ces paramètres pour apporter des caractéristiques soniques uniques à votre voix.

Filtre passe-bas et fréquences basses



Q (Courbes Q)



❑ Réglages : -64 – +63

### 5 Q

Réglez le facteur Q (qualité) autour du point de coupure. En renforçant le point de coupure, vous pouvez régler la portion de la courbe représentée ci-dessus et apporter des caractéristiques uniques à votre voix.

❑ Réglages : -64 – +63

## [Voice4] VOICE4 (Voix 4)

Réglez les taux d'attaque et de chute (vitesses) de la voix que vous avez choisie. Tout instrument de musique possède une enveloppe de volume unique qui permet de le distinguer. Les instruments de batterie et de percussion doivent leurs caractéristiques aux valeurs d'attaque et de chute de l'enveloppe de volume. Vous pouvez ainsi régler ces deux facteurs pour obtenir une variété de nuances dans les modifications de volume.

[Voice5] Attack	Decay
49C# 2	0
1	2
3	

### 1 Note Number & Name (Nom et numéro de note)

Choisissez un numéro de note MIDI cible. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note particulier (qui apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides) comme à la page [VOICE1].

□Réglages : 13C#-1 – 94A#5

### 2 Attack (Attaque)

Réglez la valeur d'attaque de la voix que vous avez choisie. Le taux d'attaque correspond à la vitesse à laquelle un son devient audible une fois que l'instrument a été activé. Des valeurs positives élevées génèrent une attaque plus rapide. Des valeurs négatives élevées génèrent une attaque plus lente. Des taux d'attaque plus rapides produisent une force de percussion plus importante. Avec une attaque plus lente, cette force est diminuée et le son devient plus doux.

□Réglages : -64 – +63

### 3 Decay (Chute)

Réglez la valeur de chute de la voix que vous avez choisie. Le taux de chute correspond à la longueur du son une fois qu'il a atteint son volume maximal. Des valeurs positives élevées génèrent une valeur de chute plus rapide. Des valeurs négatives élevées résultent en une valeur de chute plus lente. Les voix de batterie et de percussion utilisent le taux de chute comme temps d'étouffement du son. Si vous souhaitez un son de cymbale avec un étouffement long, réglez son taux de chute sur une valeur positive élevée.

□Réglages : -64 – +63

## [Voice5] VOICE5 (Voix5)

Réglez l'affectation des touches pour chaque numéro de note MIDI (pad de percussion). Cette affectation détermine la manière dont chaque voix est reproduite lorsque vous touchez un pad (la façon dont chaque numéro de note MIDI est accepté par le générateur de sons du DTXTREME).

[Voice5] KeyMode	AltGrp	RvKeyOn	RvKeyOff
49C# 2	semi2	127	off
1	2	3	4
			5

### 1 Note Number & Name (Nom et numéro de note)

Choisissez un numéro de note MIDI cible. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note particulier (qui apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides) comme à la page [VOICE1].

□Réglages : 13C#-1 – 94A#5

### 2 KeyMode (Mode de touche)

Spécifie la façon dont la même voix est reproduite en simultané.

**poly** : aucune limite tant que le générateur de sons du DTXTREME atteint sa polyphonie maximale.

**semi8** : jusqu'à 8 notes polyphoniques sur un numéro de note MIDI (même voix). Si une neuvième note est déclenchée alors que les 8 notes précédentes continuent d'être jouées, la première note est assourdie pour pouvoir jouer la neuvième note (priorité à la dernière note).

**semi4** : jusqu'à 4 notes polyphoniques sur un numéro de note MIDI (même voix). Si une cinquième note est déclenchée alors que les 4 notes précédentes continuent d'être jouées, la première note est assourdie pour jouer la cinquième note (priorité à la dernière note).

**semi3** : jusqu'à 3 notes polyphoniques sur un numéro de note MIDI (même voix). Si une quatrième note est déclenchée alors que les 3 notes précédentes continuent d'être jouées, la première note est assourdie pour jouer la quatrième note (priorité à la dernière note).

**semi2** : jusqu'à 2 notes polyphoniques sur un numéro de note MIDI (même voix). Si une troisième note est déclenchée alors que les 2 notes précédentes continuent d'être jouées, la première note est assourdie pour jouer la troisième note (priorité à la dernière note).

**mono** : une seule note est jouée en même temps pour le même numéro de note MIDI. La première note est toujours assourdie par la note suivante qui est jouée.

**himono** : une seule note est jouée en même temps pour le même numéro de note MIDI. Un numéro de note (voix) affecté à cette valeur est exclu de la priorité normalement accordée à la dernière note de façon à ce que la voix continue de résonner sans avoir été assourdie par d'autres notes successives, même lorsque le générateur de sons du DTXTREME atteint la polyphonie maximale.

**Réglages** : poly, semi8, semi4, semi3, semi2, mono, himono

**NOTE** Si le numéro de note MIDI cible (pad de percussion) est réglé sur « mono » et affecté à une voix dotée d'un long étouffement (telle qu'une cymbale), le fait de toucher le pad en continu arrête le son précédent de façon non naturelle. Réglez le paramètre KeyMode pour obtenir le meilleur effet pour votre affectation de voix.

### 3 AltGrp (Groupe en alternance)

Vous pouvez mettre plusieurs numéros de note MIDI (pad de percussions) dans un groupe en alternance. Notez que les numéros affectés à la même valeur AltGrp (numéro de groupe) ne sont pas joués en même temps. Par exemple, le fait de regrouper deux numéros de note MIDI affectés respectivement aux voix Open Hi-Hats et Pedal Hi-Hats est une bonne idée car ces deux voix ne sont pas jouées en même temps dans un kit de percussion standard.

**Réglages** : 0 - 127 (numéro de groupe)

**NOTE** Les voix (numéros de note MIDI) affectées au même numéro de groupe sont jouées en mono avec priorité à la dernière note. Une seule note peut être reproduite à la fois à partir d'un groupe en alternance.

### 4 RvKeyOn (Réception d'activation de touche)

Pour chaque numéro de note MIDI, précisez si le générateur de sons du DTXTREME reçoit des messages d'activation de note MIDI (déclenchés à partir du pad de percussion correspondant). Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez émettre un message d'activation de note MIDI à partir du port MIDI OUT du DTXTREME sans devoir l'acheminer vers le générateur de sons du DTXTREME (dans le but de ne déclencher que les modules de son externes branchés au DTXTREME). Avec RvKeyOn réglé sur « off » pour un numéro de note MIDI spécifique, le fait de toucher le pad correspondant peut émettre un message d'activation de note MIDI sans jouer la voix DTXTREME affectée.

**Réglages** : off, on

### 5 RvKeyOff (Réception de désactivation de touche)

Pour chaque numéro de note MIDI, précisez si le générateur de sons du DTXTREME reçoit des messages de désactivation de note MIDI. Avec RvKeyOff réglé sur « off » pour un numéro de note MIDI spécifique, la voix affectée ignore les messages de désactivation de note MIDI et joue jusqu'à la fin. Cette fonction est utile si la voix est dotée d'un long étouffement et que vous souhaitez la reproduire de façon naturelle.

**Réglages** : off, on

**NOTE** Pour les numéros de note MIDI (pads) auxquels est affectée une voix en boucle, réglez toujours RcvKeyOff sur « on ». Les voix en boucle sont jouées généralement de façon répétée, mais avec RcvKeyOff réglé sur « off », la voix peut être reproduite « sans fin » (vous ne pouvez pas l'arrêter).

## [Voice6] VOICE6 (Voix 6)

Spécifiez un acheminement de sortie pour la voix que vous avez choisie.

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

### 1 Note Number & Name (Nom et numéro de note)

Choisissez un numéro de note MIDI cible. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note spécifique (qui apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides) comme à la page [VOICE1].

**Réglages** : 13C#-1 – 94A#5

## ② Output (Sortie)

Spécifiez l'acheminement de sortie du signal audio pour la voix que vous avez choisie. Lorsqu'il est acheminé vers une sortie individuelle, le signal de la voix ne l'est pas vers les effets d'insertion.

**stereo** : sortie vers OUTPUT L et R.

**InsFx1, InsFx2** : acheminé vers l'effet d'insertion spécifié (1 ou 2). L'acheminement de sortie final est déterminé par les réglages des effets d'insertion.

**IND1&2, 3&4, 5&6** : sortie en stéréo de la paire spécifiée de sorties individuelles.

**IND1, 2, ... 6** : sortie en mono de la sortie individuelle spécifiée.

**Réglages** : stereo, InsFx1, InsFx2, IND1&2, IND3&4, IND5&6, IND 1, IND 2, ... IND 6, thru (voir la NOTE ci-dessous)

**NOTE** Lorsque Localizer (Localiseur) est activé (on) avec des réglages d'effets (page 54), les effets d'insertion deviennent automatiquement indisponibles. Dans ce cas, les valeurs Output (Sortie) « InsFx1 » et « InsFx2 » sont remplacées par « thru ». Lorsque « thru » est sélectionné pour une sortie de voix, Localizer n'affecte pas le son de cette voix.

## ③ RevSend (Envoi de réverbération)

Pour la voix que vous avez choisie, réglez le niveau d'envoi de l'effet de réverbération (effet système).

**Réglages** : 0 - 127

## ④ ChoSend (Envoi de chœur)

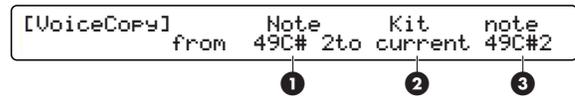
Pour la voix vous avez choisie, réglez le niveau d'envoi de l'effet de chœur (effet système).

**Réglages** : 0 - 127

**NOTE** Chaque niveau d'envoi final de voix à un effet système est associé au niveau d'envoi principal (RevSend ou ChoSend) à la page [Effect Setup] (page 53). Le niveau d'envoi final est obtenu en multipliant le niveau d'envoi à la page [VOICE6] par le niveau d'envoi à la page [Effect Setup].

## [VoiceCopy] VOICE COPY (Copier la voix)

Vous pouvez copier toutes les valeurs des paramètres de voix pour un numéro de note MIDI spécifique (voix) dans le kit de percussion actuellement sélectionné, sur un numéro de note MIDI d'un autre kit de percussion.



### ① (from) Note (De la note)

Spécifiez le numéro de note source (du kit de percussion en cours) à copier. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note particulier (qui apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides) comme à la page [VOICE1].

**Réglages** : 13C#-1 – 94A#5

### ② (to) Kit (Vers le kit)

Spécifiez un kit de percussion de destination sur lequel copier. La valeur « current » renvoie au kit de percussion que vous êtes actuellement en train de modifier.

**Réglages** : current, U1 - U40

### ③ (to) Note (Vers la note)

Spécifiez le numéro de note de la destination. Chaque numéro de note est doté d'un nom de note particulier (qui apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides) comme à la page [VOICE1].

**Réglages** : 13C#-1 – 94A#5

## Procédure

1. Spécifiez la source à copier en sélectionnant un numéro de note MIDI (pad de percussion) du kit de percussion en cours, puis spécifiez la destination en sélectionnant un kit de percussion et un numéro de note (pad de percussion) inclus dans ce kit.
2. Appuyez sur la touche [ENTER/YES] (Entrée/Oui). L'afficheur à cristaux liquides fait apparaître le message de confirmation « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).
3. Appuyez une deuxième fois sur la touche [ENTER/YES] pour exécuter la copie. Pour annuler la copie, appuyez au contraire sur la touche [EXIT/NON] (Quitter/Non). Si vous annulez l'opération de copie, vous reviendrez en mode Drum Kit Play.

## Paramètres MIDI

Pour chaque canal MIDI, vous pouvez spécifier l'activation de l'envoi de messages MIDI, les valeurs de sortie pour les changements de programme, les changements de commande, etc.

### [MIDI1] MIDI SETUP1 (Configuration MIDI 1)

Spécifiez jusqu'à 16 messages de changement de programme qui sont envoyés lorsque vous passez du kit de percussion en cours à un autre. Cette fonction est très utile lors de la sélection de plusieurs programmes à la fois sur le générateur de sons du DTXTREME et les périphériques MIDI externes contrôlés par le DTXTREME. Les changements de programme spécifiés ici sont envoyés au générateur de sons du DTXTREME et émis à partir de la sortie MIDI OUT sauf lorsque le canal MIDI est réglé sur « 10 », le canal de base du kit de percussion. Si le canal MIDI est réglé sur « 10 », le message de changement de programme spécifié n'est émis que de MIDI OUT et n'affecte pas le kit de percussion lui-même.

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

#### 1 Ch= (Canal cible)

Spécifiez le canal MIDI pour l'envoi d'un message MIDI.

☐ Réglages : 1 - 16

**NOTE** Tout d'abord, sélectionnez un canal MIDI ici, puis réglez le contenu à envoyer sur ce canal à l'aide des paramètres suivants. Répétez cette procédure pour chaque canal (1 - 16) si nécessaire.

#### 2 Transmit (Transmission)

Activez ou désactivez la sortie de messages MIDI sur le canal spécifié. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », la transmission MIDI (vers MIDI OUT et le générateur de sons du DTXTREME) est activée sur le canal spécifié. Si le paramètre est réglé sur « off », toutes les transmissions MIDI sont désactivées sur ce canal et tous les paramètres MIDI suivants deviennent indisponibles.

☐ Réglages : on, off

#### 3 PC# (Changement de programme)

Spécifiez un numéro de programme que vous souhaitez émettre en passant du kit de percussion actuel à un autre. En sélectionnant simplement un autre kit de percussion sur le DTXTREME, vous pouvez modifier facilement les programmes sur les autres périphériques MIDI, y compris les synthétiseurs. De même, vous pouvez opérer jusqu'à 16 changements de programme pour chaque kit de percussion.

☐ Réglages : 001 - 128

#### 4 BankMSB (Sélection de banque MSB)

Associé au paramètre BankLSB, vous pouvez émettre un message de sélection de banque en passant du kit de percussion actuel à un autre. Cette fonction est utile lors de la sélection de voix dans les banques d'un générateur de sons qui dispose de banques à plusieurs sons (voix). Associez ce paramètre avec les paramètres PC# (Numéro de changement de programme) et BankLSB (Banque LSB) pour spécifier le son d'une banque donnée d'un périphérique MIDI réglé sur un canal MIDI spécifique (actuellement sélectionné). Vous pouvez régler un message de sélection de banque pour chaque canal MIDI.

☐ Réglages : 000 - 127

#### 5 BankLSB (Sélection de banque LSB)

Associé au paramètre BankMSB, vous pouvez émettre un message de sélection de banque en passant du kit de percussion actuel à un autre. Cette fonction est particulièrement utile lors de la sélection de voix dans les banques d'un générateur de sons disposant de banques à plusieurs sons (voix). Associez ce paramètre avec les paramètres PC# et BankMSB pour spécifier un son dans une banque donnée d'un périphérique MIDI réglé sur un canal MIDI particulier (actuellement sélectionné). Vous pouvez régler un message de sélection de banque pour chaque canal MIDI.

☐ Réglages : 000 - 127

## [MIDI2] MIDI SETUP2 (Configuration MIDI 2)

À la suite de la page [MIDI1], spécifiez des messages de changement de commande sur chaque canal MIDI que vous souhaitez émettre en passant du kit de percussion actuel à un autre.

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

### 1 Ch= (Canal cible)

Spécifiez le canal MIDI pour l'envoi d'un message MIDI.

Réglages : 1 - 16

**NOTE** Tout d'abord, sélectionnez ici un canal MIDI, puis réglez le contenu à envoyer sur ce canal à l'aide des paramètres suivants. Répétez cette procédure pour chaque canal (1 - 16) en fonction des besoins.

### 2 Volume

Spécifiez une valeur pour le numéro de contrôleur 007 (volume).

Réglages : 000 - 127

### 3 Pan (Balayage panoramique)

Spécifiez une valeur pour le numéro de contrôleur 010 (pan).

Réglages : 000 - 64 -127 (de gauche à droite en passant par le centre)

### 4 Ctrl# (Numéro de contrôleur)

Vous pouvez préciser tout numéro du contrôleur sous forme de changement de commande. Les changements de commande sont des messages MIDI pouvant contrôler les performances d'un périphérique MIDI. Vous pouvez spécifier de nombreux types de performances à l'aide d'un ensemble de numéros et de valeurs de contrôleurs. Spécifiez le numéro du contrôleur avec ce paramètre, puis spécifiez sa valeur à l'aide du paramètre Value (Valeur) suivant.

Réglages : ---, 000 - 127

### 5 Value (Valeur)

Spécifiez la valeur de contrôle obtenue avec ce paramètre, en fonction du paramètre Ctrl# précédent.

Réglages : ---, 000 - 127

## [MIDI3] MIDI SETUP3 (Configuration MIDI 3)

À la suite de la page [MIDI2], spécifiez les niveaux d'envoi d'effets sur chaque canal MIDI que vous souhaitez émettre en passant du kit de percussion actuel à un autre.

Les niveaux d'envoi d'effets précisés ici sont envoyés au générateur de sons du DXTREME et émis à partir de la sortie MIDI OUT sauf lorsque le canal MIDI est réglé sur « 10 », le canal de base du kit de percussion. Comme pour le canal MIDI 10, les niveaux d'envoi d'effets ne sont émis qu'à partir de MIDI OUT et n'affectent pas le kit de percussion lui-même.

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

### 1 Ch= (Canal cible)

Spécifiez le canal MIDI pour l'envoi d'un message MIDI.

Réglages : 1 - 16

**NOTE** Tout d'abord, sélectionnez ici un canal MIDI puis, réglez les données à envoyer sur ce canal à l'aide des paramètres suivants. Répétez cette procédure pour chaque canal (1 - 16) en fonction des besoins.

### 2 RevSend (Envoi de réverbération)

Réglez le niveau d'envoi de l'effet de réverbération (effet système).

Réglages : 000 - 127

### 3 ChoSend (Envoi de chœur)

Réglez le niveau d'envoi de l'effet de chœur (effet système).

Réglages : 000 - 127

# Édition d'effet de kit de percussion

Le mode Effect Edit (Édition d'effet) vous permet de configurer les effets de tout un kit de percussion et de traiter ses sonorités pour créer une image stéréophonique ou insuffler un dynamisme grâce à la déformation de son, etc. Dans les étapes finales de la création de son, le traitement des effets est quelquefois très utile pour ajouter une touche ultime d'expressivité. Le DXTREME dispose de deux types d'effets : les effets de système et les effets d'insertion. Les effets de système comprennent les unités de réverbération et de chœur et s'appliquent à l'ensemble du système (kit de percussion). Quant aux effets d'insertion, ils comportent deux unités à usages multiples et les effets affectés sont de types divers et variés. Le DXTREME intègre également l'effet spécial du Localizer capable de produire des sons stéréophoniques réalistes en trois dimensions.

## Unité de réverbération

Ce système d'effets s'applique à l'ensemble du kit de percussion. Choisissez entre 12 types de réverbération pour reproduire une gamme variée de types d'ambiance, allant de l'ambiance de la grande salle de concert à celle, plus intimiste, d'une petite pièce. Vous avez même la possibilité de spécifier le degré de réverbération appliqué à chaque voix du kit de percussion, à l'aide du paramètre RevSend (Envoi de réverbération) à la page Voice Edit (Édition de voix) (page 49). Cela est particulièrement utile, par exemple, si vous souhaitez appliquer davantage de réverbération sur la caisse claire que sur la grosse caisse.

## Unité de chœur

Ce système d'effets s'applique à l'ensemble du kit de percussion. Choisissez parmi 13 types de chœur dont les modulations vont des plus douces aux plus fortes (chorus (chœur), flanger (bruit d'accompagnement), effet de jet, etc.). Vous pouvez même spécifier le degré de chœur appliqué à chaque voix du kit de percussion à l'aide du paramètre ChoSend (Envoi de chœur) à la page Voice Edit (page 49). Cela est utile, par exemple, si vous cherchez à obtenir des sons d'accompagnement singuliers pour les charlestons et autres cymbales. Notez bien que l'effet de chœur est désactivé lorsque l'effet de Localizer est activé (page 54).

## Effets d'insertion 1 et 2

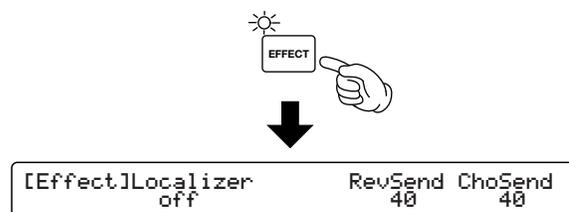
Ces unités d'effets supplémentaires prennent en charge vos créations de sonorités actives grâce à un large éventail de 44 types d'effets différents (chorus, flanger, déformation, wah, etc.). Ces deux unités d'effets sont arrangés en parallèle de sorte que vous puissiez appliquer les effets de manière sélective aux voix de votre kit de percussion. Notez que ces deux effets d'insertion se désactivent dès que l'effet Localizer est enclenché (page 54).

## Localizer

Localizer crée une image sonore réaliste en 3D de votre kit de percussion lorsque vous contrôlez le son à l'aide du casque d'écoute. Quand cet effet est activé, chaque instrument de votre kit de percussion vous semble provenir d'une direction différente dans une ambiance en 3 dimensions. Vous pouvez spécifier ces directions en 3D séparément pour l'ensemble du kit de percussion et d'autres instruments d'accompagnement de morceau. Localizer propose 5 types d'effets. Notez que l'unité de chœur et les effets d'insertion (1 et 2) se désactivent dès l'enclenchement de l'effet Localizer (page 54).

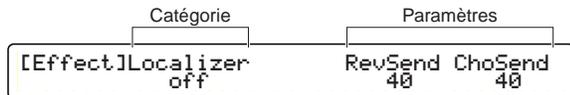
## Pour passer en mode Drum Kit Trigger Edit

Appuyez sur la touche EFFECT (Effet).



# Pages d'édition et opérations de base en mode Drum Kit Effect Edit

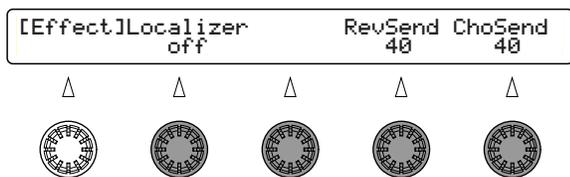
Les pages d'édition de ce mode sont réparties en différentes catégories correspondant aux 5 effets suivants. Chaque effet dispose de sa propre page d'édition.



1. Sélectionnez une page d'édition à l'aide des touches Page ▲ et ▼ et trouvez la page qui contient le paramètre que vous souhaitez modifier. Les touches Page ▲ et ▼ vous permettent de choisir n'importe quelle page (indépendamment de sa catégorie). Il faut cependant noter que les effets disponibles et leurs pages d'édition changent selon que Localizer soit activé ou désactivé en première page [EFFECT SETUP] (Configuration d'effet).

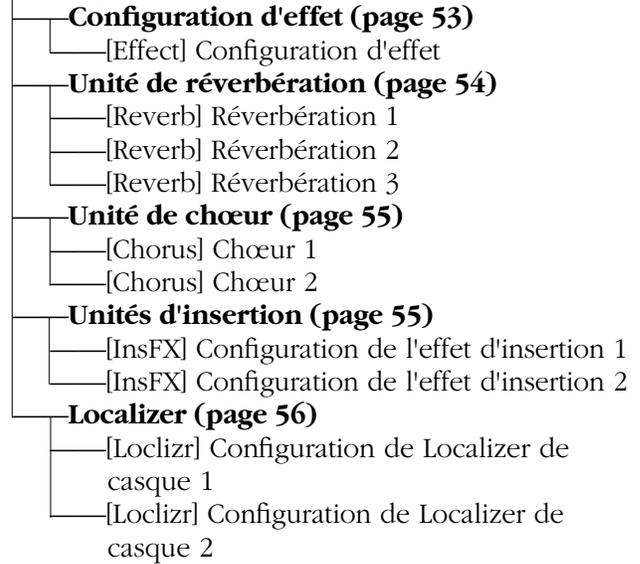


2. Saisissez la valeur à l'aide du bouton de commande de données affecté au paramètre de votre choix.



**NOTE** Le fait de tourner ce bouton tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée fait augmenter ou diminuer la valeur par de plus grands incréments.

## Mode Drum Kit Effect Edit (Édition d'effet de kit de percussion)



**NOTE** Les pages d'édition pour les effets d'insertion (INS FX SETUP1 ou INS FX SETUP2) sont au nombre de 3, sauf pour DelayLCR, DelayLR et 3BandEQ qui en comptent 4.

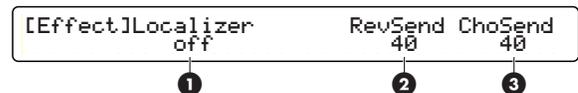
**NOTE** Lorsque vous activez Localizer à la page EFFECT SETUP, vous n'avez pas de page d'édition pour les effets de chœur et d'insertion. Lorsque vous désactivez Localizer à la page EFFECT SETUP, vous n'avez pas de page d'édition pour l'effet de Localizer.

## Pages d'édition

### Configuration d'effet

#### [Effect] EFFECT SETUP (Configuration d'effet)

Activez ou désactivez l'effet Localizer et réglez le niveau d'envoi de réverbération et de chœur pour l'ensemble du kit de percussion.



## 1 Localizer

Cet effet crée une image stéréophonique en 3D des sonorités de votre kit de percussion.

**on** : Localizer activé.

**off** : Localizer désactivé.

**Réglages** : on, off

**NOTE** Lorsque Localizer est activé, l'unité de chœur (système d'effet) et les effets d'insertion 1 et 2 seront désactivés. Seule l'unité de réverbération (effet de système) sera disponible. Lorsque vous enclenchez Localizer, vous n'avez pas de page d'édition pour les effets de chœur et d'insertion. Si vous désactivez Localizer, vous n'avez pas de page d'édition pour cet effet.

## 2 RevSend (Envoi de réverbération)

Spécifiez le niveau d'envoi de réverbération pour le kit de percussion (canal MIDI 10). Ce paramètre n'agit que sur le générateur de sons du DTXXTREME vers lequel il est envoyé et il n'est pas émis à partir de MIDI OUT en tant que message MIDI.

**Réglages** : 0 - 127

**NOTE** Ce paramètre est identique à RevSend qui se trouve à la page [MIDI3] du mode Drum Kit Voice Edit.

**NOTE** Vous pouvez aussi spécifier un niveau pour RevSend par voix de percussion, et ceci en mode Drum Kit Voice Edit (page 42).

## 3 ChoSend (Envoi de chœur)

Spécifiez le niveau d'envoi de chœur pour le kit de percussion (canal MIDI 10). Ce paramètre n'agit que sur le générateur de sons du DTXXTREME vers lequel il est envoyé et il n'est pas émis à partir de MIDI OUT en tant que message MIDI.

**Réglages** : --- (désactivé lorsque Localizer est activé), 0 - 127

**NOTE** Ce paramètre est identique à ChoSend qui se trouve à la page [MIDI3] du mode Drum Kit Voice Edit.

**NOTE** Vous pouvez aussi spécifier un niveau pour ChoSend par voix de percussion, et ceci en mode Drum Kit Voice Edit (page 42).

# Unité de réverbération

## [Reverb] Reverb1 (Réverbération 1)

Spécifiez, sur cette page, les paramètres d'effet de réverbération. C'est un effet de système qui s'applique, par conséquent, à l'ensemble du kit de percussion.

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

### 1 Type

Choisissez un type de réverbération. En ce qui concerne les effets de système, vous avez le choix entre les 12 types suivants.

**Réglages** : NONE (aucun), HALL1 (Hall 1), HALL2, (Hall 2) ROOM1 (Pièce 1), ROOM2 (Pièce 2), ROOM3 (Pièce 3), STAGE1 (Scène 1), STAGE2 (Scène 2), PLATE (Plat), WHITE ROOM (Pièce blanche), TUNNEL, CANYON (Gorge), BASEMENT (Sous-sol)

### À propos des paramètres Reverb (Réverbération) 2 - 4

Les paramètres d'édition varient selon le type de réverbération choisi à la page [Reverb1]. Consultez la Liste des types d'effets en annexe.

## [Reverb] Reverb2 (Réverbération 2)

Spécifiez d'autres paramètres de réverbération, en reprenant à partir de la page [Reverb1].

Les paramètres d'édition varient selon le type de réverbération choisi pour Type à la page Reverb1. Consultez la Liste des types d'effets en annexe pour les détails.

## [Reverb] Reverb3 (Réverbération 3)

Spécifiez d'autres paramètres de réverbération, à la suite des pages [Reverb1] et [Reverb2].

Les paramètres d'édition varient selon le type de réverbération choisi à la page Reverb1. Consultez la Liste des types d'effets en annexe pour les détails.

## Unité de chœur

### [Chorus] Chorus1 (Chœur 1)

Vous pouvez spécifier sur cette page les détails de l'effet de chœur. C'est un effet de système qui s'applique, par conséquent, à l'ensemble du kit de percussion. Notez cependant qu'il n'est plus disponible aussitôt que Localizer est activé à la page [Effect] (Effet) (page 54).

[Chorus]	Type	LFO	Depth	FBLevel
	CHORUS1	0.25Hz	54	+13

1                      2                      3                      4

#### 1 Type

Choisissez un type de chœur. En ce qui concerne les effets de système, vous avez le choix entre les 14 types suivants.

**Réglages :** NONE (Aucun), CHORUS1 (Chœur 1), CHORUS2 (Chœur 2), CHORUS3 (Chœur 3), CHORUS4 (Chœur 4), CELESTE1 (Céleste 1), CELESTE2 (Céleste 2), CELESTE3 (Céleste 3), CELESTE4 (Céleste 4), FLANGER1 (Bruit d'accompagnement 1), FLANGER2 (Bruit d'accompagnement 2), FLANGER3 (Bruit d'accompagnement 3), SYMPHONIC (Symphonique), ENSEMBLE, PHASER (Synchronisateur)

#### À propos des paramètres CHORUS 2 - 4

Les paramètres d'édition varient selon le type de chœur choisi à la page [Chorus1]. Consultez la Liste des types d'effets en annexe pour les détails.

### [Chorus] Chorus2 (Chœur 2)

Spécifiez les paramètres pour le type de chœur choisi, en commençant par la page [Chorus1]. Notez cependant que cet effet n'est pas disponible lorsque Localizer est activé à la page [Effect] (page 54). Les paramètres d'édition varient selon le type de chœur choisi à la page [Chorus1]. Consultez la Liste des types d'effets en annexe pour les détails.

## Unités d'insertion

### [InsFX] INS FX SETUP1/2 (Configuration des effets d'insertion 1/2)

Ces pages vous permettent de régler les paramètres pour chaque effet d'insertion que vous souhaitez appliquer à une voix spécifique du kit de percussion. Notez cependant que les effets d'insertion ne sont pas disponibles lorsque l'effet Localizer est activé à la page [Effect] (page 54).

[InsFX]	Type	DRY/WET	L>RD1ay	R>LD1ay
FX=1	CROSSDELAY	(D=W)	170.0	170.0

1                      2

#### Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « FX= » et choisissez l'effet d'insertion 1 ou 2.
2. Servez-vous du bouton de commande de données affecté à « Type » pour attribuer un type d'effet à l'effet d'insertion choisi. Les paramètres de type d'effet s'affichent.
3. Sélectionnez une page d'édition à l'aide des touches Page ▲ et ▼ et trouvez la page contenant le paramètre que vous cherchez à modifier.
4. Saisissez la valeur à l'aide du bouton de commande de données affecté au paramètre souhaité.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour régler autant de paramètres que nécessaire.
6. Revenez, s'il le faut, à l'étape 1, et passez sur l'autre effet d'insertion pour le régler selon les étapes 2 à 5.

**NOTE** Les pages et paramètres d'édition disponibles varient selon le type d'effet sélectionné. Consultez la Liste des types d'effets en annexe pour les détails.

#### 1 FX=

Choisissez l'effet d'insertion cible.

**Réglages :** FX=1 (effet d'insertion 1), FX=2 (effet d'insertion 2)

## 2 Type

Sélectionnez un type d'effet à affecter. Vous pouvez choisir parmi 44 types d'effets d'insertion différents.

☐ **Réglages :** THRU, HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE, DelayLCR (Retard GCD), DelayLR (Retard GD), ECHO (Écho), CrossDlay (Retard croisé), KARAOKE1 (Karakoé 1), KARAOKE2 (Karakoé 2), KARAOKE3 (Karakoé 3), CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3, CELESTE4, FLANGER1, FLANGER2, FLANGER3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, ROTARY (Rotatif), TREMOLO (Trémolo), AUTOPAN (Balayage automatique), PHASER, DISTORTION (Déformation), OVERDRIVE (Surmodulation), AMPSIM (Simulateur d'ampli), 3BANDEQ, 2BANDEQ, FILTER (Filtre), AUTOWAH (Wah automatique), TOUCHWAH1, 2, ENHANCER, COMP, NOISEGATE (Suppression de bruit)

### Autres pages et paramètres d'édition

Les pages et paramètres d'édition varient selon le type d'effet (Type) choisi. Lorsque vous sélectionnez un type d'effet, vous obtenez des paramètres qui lui sont associés dans plusieurs pages d'édition.

📌 **NOTE** Consultez la Liste des types d'effets en annexe pour les détails sur les pages et paramètres d'édition disponibles.

## Localizer

### [Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP1 (Configuration de Localizer de casque 1)

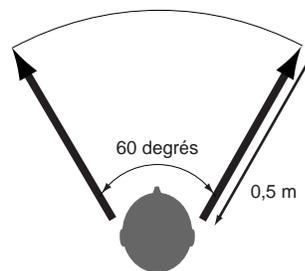
Cette page vous permet tout spécialement de régler la stéréophonie 3D de Localizer si vous l'avez activé à la page [Effect] (page 54). Les effets en 3D de Localizer ne sont effectifs que s'ils sont contrôlés par le biais d'un casque d'écoute stéréo. En effet, l'audition de sonorités auxquelles sont appliquées ces effets risque de vous sembler très étrange si ceux-ci sont contrôlés à partir de haut-parleurs.

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

## 1 Type

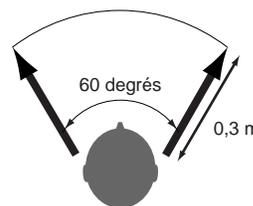
Choisissez un effet stéréophonique à partir des 5 types présélectionnés disponibles. Les illustrations suivantes montrent comment chaque effet stéréophonique (haut-parleurs stéréo virtuels) est contrôlé à l'aide du casque.

### NORMAL



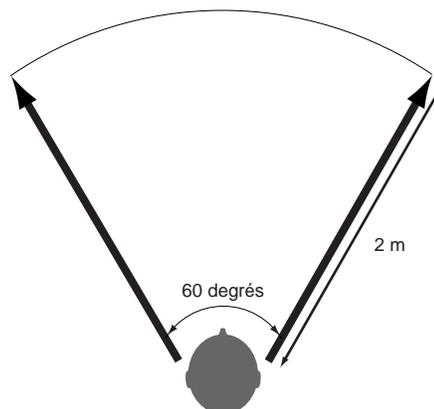
Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 0,5 m de l'auditeur, à un angle de 60 degrés.

### NEAR (Proche)



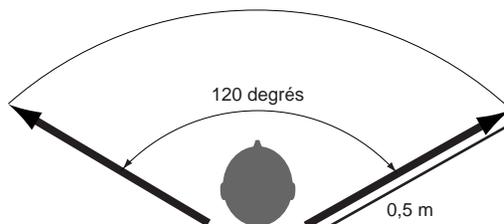
Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 0,3 m de l'auditeur, à un angle de 60 degrés.

### FAR (Loin)



Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 2 m de l'auditeur, à un angle de 60 degrés.

### WIDE (Large)



Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 0,5 m de l'auditeur, à un angle de 120 degrés.

## POINT (En un point)



Un haut-parleur placé à 0,5 m de l'auditeur.

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

### ② DrSens (Sensibilité de percussion)

Spécifiez la position stéréophonique du kit de percussion. Une valeur élevée renforce proportionnellement la position 3D. Une faible valeur met davantage l'accent sur le balayage stéréo normal (spécifié en mode Drum Kit Voice Edit). La valeur « 0 » ignore Localizer et aucun effet 3D n'est alors appliqué.

❑ **Réglages :** 0 - 16

### ③ AcpSens (Sensibilité de l'accompagnement)

Spécifiez la position stéréophonique des instruments d'accompagnement (mis à part le kit de percussion). Une valeur élevée renforce proportionnellement la position 3D. Une faible valeur met davantage l'accent sur le balayage stéréo normal. La valeur « 0 » ignore Localizer et aucun effet 3D n'est alors appliqué.

❑ **Réglages :** 0 - 20

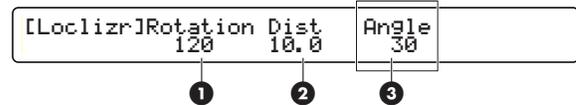
### ④ HRTF (Fonction de transfert liée au casque)

Les perceptions de l'image sonore varient d'une personne à l'autre. Un effet audible imperceptible pour quelqu'un peut produire un effet de modulation puissant chez quelqu'un d'autre. Le paramètre HRTF sert à équilibrer ces différences de perceptions.

❑ **Réglages :** 0 - 20

## [Loclizr] HEADPHONE LOCALIZER SETUP2 (Configuration de Localizer de casque 2)

À la suite de la page HEADPHONE LOCALIZER SETUP1, vous pouvez régler les paramètres de l'effet 3D contrôlé au casque sur cette page, à condition de l'avoir activé à la page [Effect] (page 54).



### ① Rotation

Spécifiez la position ou l'angle de tous les instruments disponibles sur le DTXTREME. Cette position est virtuellement perçue lorsque le contrôle du son est opéré à partir du casque. Si le paramètre est réglé sur une valeur positive élevée, tous les instruments, y compris le kit de percussion, tourneront en conséquence, par rapport à l'auditeur, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'avant en arrière (à un angle de 0 à 180 degrés). S'il est au contraire spécifié sur une valeur négative élevée, tous les instruments, y compris le kit de percussion, tourneront en conséquence, par rapport à l'auditeur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, d'avant en arrière (à un angle de 0 à 180 degrés).

❑ **Réglages :** -180 (arrière) – 0 (avant) – 180 (arrière) [unité : degré]

### ② Dist (Distance)

Spécifiez la distance de tous les instruments disponibles sur le DTXTREME. Cette distance est virtuellement perçue lorsque le contrôle du son se fait à l'aide du casque. Si vous réglez ce paramètre sur une valeur élevée, tous les instruments, y compris le kit de percussion, se rapprocheront en conséquence.

❑ **Réglages :** 0,3 - 10,0 [unité : mètre]

### ③ Angle

Spécifiez la profondeur stéréo des sonorités du DTXTREME (de gauche à droite). Avec un (0) au centre, l'étendue du son atteint une profondeur maximale de 180 degrés.

❑ **Réglages :** 0 (centre) - 180 (de gauche à droite) [unité : degré]

# Reproduction de chaîne

Une chaîne est une séquence programmée dans laquelle plusieurs kits de percussion ou morceaux sont arrangés dans un ordre donné. En mode Chain Play, vous pouvez choisir une chaîne, puis sélectionner un kit de percussion ou un morceau et le jouer.

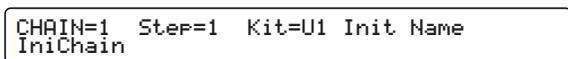
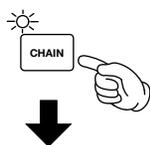
La reproduction de chaîne est surtout utile pour jouer les différents kits de percussion selon l'arrangement de votre choix, pour vos performances en live ou à des fins d'entraînement. Vous pouvez programmer 32 chaînes et choisir à tout moment de jouer l'une d'elles.



**NOTE** Avant d'exécuter une chaîne, vous devez la programmer en mode Chain Edit (Édition de chaîne) (page 59).

## Passez en mode Chain Play

Appuyez sur la touche CHAIN (Chaîne).



## Configuration de page et opérations en mode Chain Play

Le mode Chain Play dispose d'une seule page d'édition qui est très facile à manipuler.

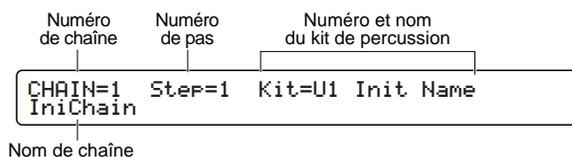
### Opérations

1. Utilisez le bouton de commande de données à l'extrême gauche pour choisir une chaîne.

2. Utilisez un interrupteur au pied ou un pad de percussion pour choisir un pas.
3. Jouez le kit de percussion affecté à ce pas ou lancez la reproduction d'un morceau attribué à ce pas.
4. Répétez les étapes 2 et 3 autant de fois que nécessaire pour sélectionner un kit de percussion ou un morceau.

## Pour choisir une chaîne

Utilisez le bouton de commande de données correspondant à « CHAIN= » et sélectionnez le numéro de la chaîne souhaitée.



▣ Réglages : 1 - 32

**NOTE** Si l'afficheur DEL est réglé pour indiquer un kit de percussion en mode Utility (page 72), il fera apparaître le numéro de kit de percussion assigné à chaque pas.

## Pour choisir un pas

Utilisez le bouton de commande de données correspondant à « Step= » pour augmenter ou diminuer le nombre de pas.

Si vous voulez vous concentrer sur la reproduction de pads de percussion, vous pouvez utiliser n'importe quelle paire de pads de percussion pour augmenter ou diminuer le nombre de pas (page 29). Vous avez également la possibilité d'utiliser des interrupteurs au pied pour ce faire (page 39).

Toutes les fois que vous souhaitez un nouveau pas, le nom et numéro du kit de percussion affectés à ce pas apparaissent sur l'afficheur à cristaux liquides.

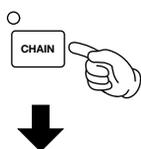
▣ Réglages : 1 - 32

# Mode Chain Edit

Ce mode vous autorise à programmer une chaîne en arrangeant les kits de percussion et les morceaux selon une certaine séquence. Une chaîne contient 32 pas. La mémoire du DXTREME a une capacité de stockage de 32 chaînes.

## Pour passer en mode Chain Play

Appuyez sur la touche CHAIN à deux reprises si vous travaillez sous un autre mode. Si vous êtes déjà en mode Chain Play, il suffit d'appuyer une seule fois sur la touche CHAIN.



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

**NOTE** Avant de passer en mode Chain Edit, choisissez la chaîne que vous souhaitez modifier (toujours en mode Chain Play).

# Configuration de page et opérations en mode Chain Play

Le mode Chain Edit dispose d'une seule page d'édition qui est très facile à manipuler.

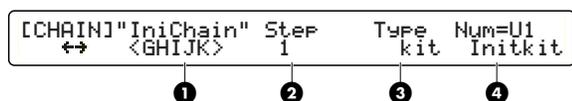
## Pour programmer une chaîne

1. Choisissez une chaîne à créer ou à éditer en mode Chain Play.
2. Passez en mode Chain Play.
3. Spécifiez le nom de chaîne, si nécessaire.
4. Réglez le kit de percussion ou le morceau souhaité dans le premier pas.
5. Passez au deuxième pas et réglez le kit de percussion ou le morceau de votre choix de la même façon.
6. Continuez la programmation pour autant de pas que vous le souhaitez, dans la limite de 32 pas.
7. Saisissez le mode Store et enregistrez votre chaîne une fois que vous avez terminé la programmation.

**NOTE** En mode Chain Edit, un point lumineux apparaît sur l'afficheur DEL. Cela signifie que vous avez modifié la chaîne sans l'avoir enregistrée. Vous pouvez d'ailleurs l'enregistrer à tout moment (page 83). Si, en cours d'édition, vous passez en mode Chain Play pour sélectionner une autre chaîne, vous perdrez toutes vos modifications (le point de la DEL ne s'éteint pas). Veillez à enregistrer vos modifications avant de changer de mode.



# Page Chain Edit



## 1 Chain Name (Nom de chaîne)

Spécifiez un nom de chaîne comportant un maximum de 8 caractères. Utilisez le bouton de commande de données à l'extrême gauche pour déplacer le curseur (jusqu'au point de saisie) et servez-vous du second bouton de gauche pour choisir un caractère. Répétez cette opération pour saisir les 8 caractères du nom de chaîne. Les caractères disponibles sont les mêmes que pour le nom de kit de percussion. Reportez-vous en page 41 pour plus d'informations.

## 2 Step (Pas)

Sélectionnez un nombre de pas à assigner au kit de percussion ou au morceau. Vous pouvez attribuer un maximum de 32 pas par chaîne.

Réglages : 1 - 32

## 3 Type

Spécifiez ce que vous affectez au pas, au morceau ou au kit de percussion. Si le pas est le pas final de la chaîne, vous pouvez compléter la chaîne explicitement par l'attribution de « END » (Fin) (pour éviter de passer à un pas inutilisé lors d'une performance en live, etc.).

Réglages : song, kit (kit de percussion), END (affecté au pas final de la chaîne)

## 4 Nom et numéro de morceau/kit de percussion

Si vous avez choisi « song » pour le paramètre Type, il faut spécifier ici un morceau. Si vous avez sélectionné le réglage « kit » pour Type, indiquez ici le kit de percussion retenu. La rangée supérieure affiche le numéro de morceau ou de kit de percussion, et la rangée inférieure le nom de morceau ou de kit de percussion associé à ce numéro.

Réglages : Song : P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32  
Drum kit : P1 - P90, U1 - U40, C1 - C99

## Pour créer ou éditer une chaîne

1. Pour créer une chaîne, utilisez le bouton de commande de données correspondant au paramètre Step et choisissez le premier pas. Pour éditer une chaîne existante, sélectionnez le numéro de pas que vous souhaitez modifier.
2. Servez-vous du bouton de commande de données correspondant au paramètre Type et spécifiez « song » ou « kit » selon le réglage que vous souhaitez appliquer à ce pas (morceau ou kit de percussion).
3. Utilisez le bouton de commande de données correspondant à « Num= » et choisissez le morceau ou le kit de percussion que vous voulez affecter à ce pas.
4. Répétez les étapes 1 à 3 ci-dessus et spécifiez autant de pas que vous le souhaitez pour la chaîne actuellement sélectionnée.
5. Lorsque vous arrêtez la chaîne sur un pas spécifique, affectez « END » à ce dernier à l'aide du bouton de commande de données correspondant au paramètre Type. La chaîne en cours se termine alors sur ce pas.

**NOTE** Vous pouvez programmer, au sein de la même chaîne, des pas affectés à des kits de percussion aussi bien qu'à des morceaux.

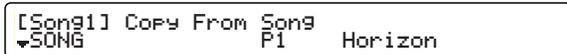
**NOTE** La chaîne s'arrête au pas auquel vous aurez affecté « END », et vous passez à un autre pas en mode Chain Play. La valeur « END » est particulièrement utile pour changer de pas en utilisant un pad de percussion ou un interrupteur au pied car cela vous évite de passer, par mégarde, à un pas inutilisé (morceau ou kit de percussion).

# Tâche de morceau

Vous pouvez éditer un morceau utilisateur de multiples façons, comme par exemple, lui ajouter un nom, régler les paramètres de voix pour chacune de ses pistes ou encore lui appliquer une quantification, le copier ou l'effacer.

## Pour saisir le mode Song Job (Tâche de morceau)

Appuyez sur la touche SONG JOB (Tâche de morceau).



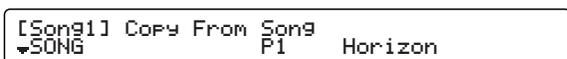
**NOTE** Avant de passer en mode Song Job, choisissez le morceau utilisateur (U1 - U32) que vous souhaitez éditer.

**NOTE** Vous ne pourrez pas passer en mode Song Job si vous sélectionnez un morceau présélectionné ou un morceau conservé sur la carte mémoire.

## Pages d'édition et opérations de base du mode Song Job

Les paramètres du mode Song Job sont regroupés selon les quatre catégories suivantes, qui possèdent chacune ses propres pages de paramètres.

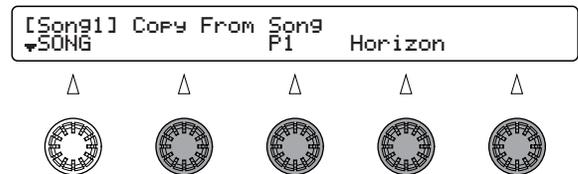
1. Utilisez le bouton de commande de données à l'extrême gauche pour sauter à la première page de chaque catégorie. L'illustration ci-dessous montre la première page de chaque catégorie : [Song1], [Song4], [Song8] et [Song12].



2. Utilisez les touches Page ▲ et ▼ et sélectionnez la page contenant le paramètre que vous cherchez à modifier. Les touches Page ▲ et ▼ vous permettent de sélectionner n'importe quelle page, indépendamment de sa catégorie.



3. Utilisez le bouton de commande de données situé sous chaque paramètre et changez la valeur du paramètre concerné.



### Mode Song Job

#### Édition au niveau du morceau (page 62)

- [Song1] Copier le morceau
- [Song2] Effacer le morceau
- [Song3] Nom de morceau

#### Édition au niveau de la piste (page 63)

- [Song4] Quantifier la piste de morceau
- [Song5] Mixer la piste de morceau
- [Song6] Copier la piste de morceau
- [Song7] Effacer la piste de morceau

#### Édition au niveau de la mesure (page 64)

- [Song8] Copier la mesure de morceau
- [Song9] Créer la mesure de morceau
- [Song10] Supprimer la mesure de morceau
- [Song11] Effacer la mesure de morceau

#### Réglages de voix (page 68)

- [Song12] Voix 1 de morceau
- [Song13] Voix 2 de morceau
- [Song14] Voix 3 de morceau

# Pages d'édition

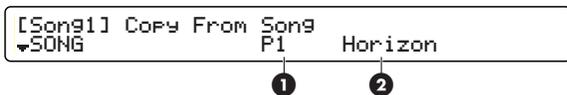
**NOTE** Utilisez le bouton de commande de données associé à chaque paramètre pour saisir directement les valeurs de paramètres. En tournant le bouton tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, vous faites varier les valeurs par de plus grands incréments. Le bouton de commande de données à l'extrême gauche peut être utilisé pour aller directement à la première page de chaque catégorie.

## Édition au niveau du morceau

### [Song1] SONG COPY (Copier le morceau)

Copie un morceau présélectionné ou un morceau utilisateur dans le morceau utilisateur « vide » actuellement sélectionné.

**NOTE** Si le morceau sélectionné n'est pas vide, vous verrez apparaître le message « Sequence data is not empty » (Les données de séquence ne sont pas vides) et vous ne pourrez pas exécuter l'opération de copie. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour retourner sur la page précédente.



#### 1 Copy From Song (Copier le morceau)

Sélectionnez le numéro de morceau source (c'est-à-dire le morceau à partir duquel vous voulez effectuer la copie)

**Réglages :** P1 - P31 (morceaux de démo), Q1 - Q67 (morceaux d'entraînement), R1 - R66 (morceaux de pad), U1 - U32 (morceaux utilisateur), (pas de copie de morceau conservé sur la carte mémoire)

#### 2 (Song Name) (Nom de morceau)

Affiche le nom de morceau. Ce paramètre ne peut pas être modifié ici.

#### Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données central pour sélectionner le morceau source présélectionné ou utilisateur à partir duquel vous souhaitez effectuer la copie.
2. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

3. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour exécuter la copie. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, le morceau ne sera pas copié et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

### [Song2] SONG CLEAR (Effacer le morceau)

Efface toutes les données contenues dans le morceau actuellement sélectionné.

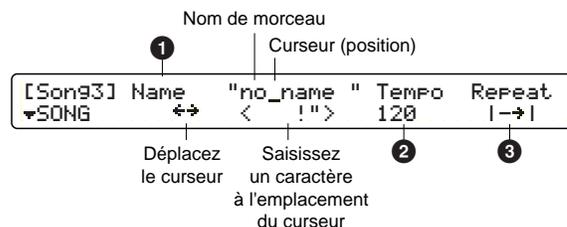
#### Procédure

1. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

2. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour effacer le morceau. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, le morceau ne sera pas effacé et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

### [Song3] SONG NAME

Vous pouvez affecter un nom de morceau d'une longueur de 8 caractères. Vous avez également la possibilité de spécifier les réglages Tempo et Repeated Playback (Reproduction répétée).



#### 1 Name (Nom)

Comme le montre l'illustration, utilisez le second bouton de commande de données à partir de la gauche pour déplacer le curseur sur l'emplacement que vous souhaitez éditer. Puis servez-vous du bouton de commande de données central pour saisir un caractère pour le nom. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire pour affecter un nom de morceau de 8 caractères de longueur.

**Réglages :** identiques à ceux du nom de kit de percussion. Reportez-vous en page 41.

#### 2 TEMPO

Réglez le tempo initial du morceau.

**Réglages :** 30 - 300

### ③ Repeat (Répétition)

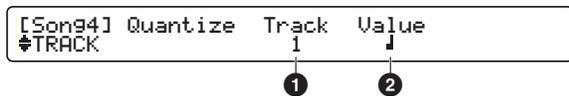
Réglez la reproduction répétée de morceau (qui fait que le morceau est répété en boucle du début à la fin). Si ce réglage est spécifié sur « → », la reproduction s'arrête en fin de morceau.

❑ **Réglages :** → (normal playback) (reproduction normale),  
↻ (repeated playback) (reproduction répétée)

## Édition au niveau de la piste

### [Song4] SONG QUANTIZE TRACK (Quantifier la piste de morceau)

Vous pouvez appliquer la quantification à l'une des pistes 1 ou 2. Reportez-vous en page 20 pour une explication détaillée sur la quantification.



#### ① Track (Numéro de piste)

Spécifiez la piste à quantifier.

❑ **Réglages :** 1, 2

#### ② Value (Valeur)

Réglez le niveau de quantification (c'est-à-dire la résolution à laquelle les notes seront corrigées).

❑ **Réglages :** Quarter note (noire), quarter note triplet (triolet de noires), eighth note (croche), eighth note triplet (triolet de croches), 16th note (double croche), 16th note triplet (triolet de double croches)

#### Procédure

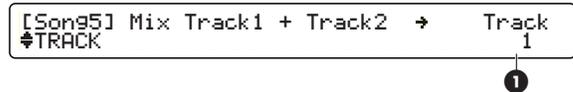
1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Track » pour sélectionner la piste que vous souhaitez quantifier.
2. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Value » pour régler le niveau de quantification.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

```
[Song4] Quantize Track Value
Are You Sure ? [Yes/No]
```

4. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour quantifier la piste. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche [EXIT/NO], la piste ne sera pas quantifiée et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

### [Song5] SONG MIX TRACK (Mixer la piste de morceau)

Vous pouvez faire fusionner les données conservées sur l'une des pistes 1 ou 2. Les données originales de la piste de destination seront remplacées par les nouvelles données fusionnées.



#### ① Track (Numéro de piste)

Spécifiez la piste sur laquelle les nouvelles données fusionnées seront enregistrées.

❑ **Réglages :** 1, 2

#### Procédure

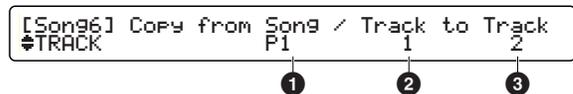
1. Utilisez le bouton de commande à l'extrême droite pour sélectionner la piste de destination sur laquelle les données fusionnées vont être enregistrées.
2. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

```
[Song5] Mix Track1 + Track2
Are You Sure ? [Yes/No]
```

3. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour faire fusionner les pistes. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, les pistes ne seront pas fusionnées et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

### [Song6] SONG COPY TRACK (Copier la piste de morceau)

Vous pouvez copier une piste à partir d'un morceau présélectionné ou d'un morceau utilisateur sur une piste du morceau actuellement sélectionné. Toutes les données originales de la piste de destination seront remplacées par les données copiées.



4. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour copier la piste. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche [EXIT/NO], la piste ne sera pas copiée et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## ❶ Copy From Song (Copier le morceau)

Sélectionnez le morceau source à partir duquel vous souhaitez copier les données. Le numéro de morceau s'affiche.

❑ **Réglages :** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32 (les morceaux conservés sur la carte mémoire ne peuvent pas être copiés)

## ❷ Track To (De la piste)

Sélectionnez le numéro de piste du morceau source à partir duquel vous souhaitez copier les données.

❑ **Réglages :** 1, 2

## ❸ Track (Piste)

Choisissez le numéro de piste du morceau actuellement sélectionné sur laquelle vous souhaitez copier les données.

❑ **Réglages :** 1, 2

### Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données central pour sélectionner le morceau source (présélectionné ou morceau utilisateur) à partir duquel vous voulez copier les données.
2. Utilisez le bouton de commande de données associé à « Track to » pour sélectionner la piste à partir de laquelle vous voulez copier les données.
3. Utilisez le bouton de commande de données associé à « Track » pour sélectionner la piste de destination sur laquelle vous souhaitez copier les données.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

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

5. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour copier les pistes. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, la piste ne sera pas copiée et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## [Song7] SONG CLEAR TRACK (Effacer la piste de morceau)

Vous pouvez effacer les données de l'une des deux pistes du morceau sélectionné.

```
[Song7] Clear      Track  
#TRACK           1  
1
```

## ❶ Track (Piste)

Sélectionnez la piste que vous souhaitez effacer.

❑ **Réglages :** 1, 2

### Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données central pour sélectionner la piste que vous souhaitez effacer.
2. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

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

3. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour effacer la piste. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, la piste ne sera pas effacée et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## Édition au niveau de la mesure

### [Song8] SONG COPY MEASURE (Copier la mesure de morceau)

Vous pouvez copier les données de mesures spécifiées à partir d'une piste de morceau présélectionné ou de morceau utilisateur dans les mesures indiquées d'une piste du morceau actuellement sélectionné. Toutes les données originales des mesures de destination seront remplacées par les données copiées.

**NOTE** Il existe de nombreux paramètres susceptibles d'être spécifiés dans cette tâche. Par conséquent, ils ont été répartis sur deux pages : l'une pour les réglages source et l'autre pour les réglages de destination.

## Source

```
[Song8] Copy from Track Measure
#MEASURE Song=P1 1 001 → 004
```

1 2 3 4

### 1 Copy from (Copier de)

Sélectionnez le morceau source que vous cherchez à copier. Le numéro de morceau s'affiche.

❑ **Réglages :** P1 - P31, Q1 - Q67, R1 - R66, U1 - U32 (les morceaux conservés sur la carte mémoire ne peuvent pas être copiés)

### 2 Track (Piste)

Sélectionnez le numéro de piste du morceau source que vous cherchez à copier.

❑ **Réglages :** 1, 2

### 3 Measure (from) (De la mesure)

Sélectionnez la première mesure de la piste du morceau source que vous souhaitez copier.

❑ **Réglages :** 001 - 999

### 4 Measure (to) (À la mesure)

Sélectionnez la dernière mesure de la piste du morceau source que vous voulez copier.

❑ **Réglages :** 001 - 999

Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER/YES après la saisie de valeur sur cette (première) page, vous passez à la page suivante.

## Destination

```
[Song8] Copy to Track Measure
#MEASURE 1 001
```

1 2

### 1 (Copy to) Track

Choisissez la piste de destination du morceau actuellement sélectionné.

❑ **Réglages :** 1, 2

## 2 Measure (Mesure)

Choisissez la première mesure de la piste de destination du morceau actuellement sélectionné. À partir de la mesure spécifiée ici, les données du morceau source seront copiées et remplaceront les mesures (du morceau actuellement sélectionné) spécifiées à la première page.

❑ **Réglages :** 001 - 999

## Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Copy from » (Copier de) pour choisir le morceau source présélectionné ou utilisateur à copier.
2. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Track » (Piste) pour choisir la piste source à copier.
3. Utilisez les boutons de commande de données respectivement affectés à « Measure (from) » (De la mesure) et « Measure (to) » (À la mesure) afin de sélectionner la première et la dernière mesures à copier.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour ouvrir la deuxième page.

```
[Song8] Copy to Track Measure
#MEASURE 1 001
```

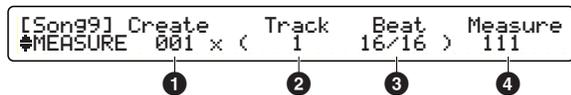
5. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Track » pour sélectionner la piste de destination.
6. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Measure » pour sélectionner la première mesure.
7. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

```
[Song8] Copy to Track Measure
Are You Sure ? [Yes/No]
```

8. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour copier les mesures. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, les mesures ne seront pas copiées et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## [Song9] SONG CREATE MEASURE (Créer la mesure de morceau)

Spécifiez l'emplacement du morceau actuellement sélectionné où vous souhaitez insérer une mesure vide sur le type de mesure indiqué.



### 1 Create (Créer)

Spécifiez le nombre de mesures vides à insérer.

Réglages : 001 - 999

### 2 Track (Piste)

Sélectionnez le numéro de piste dans laquelle les mesures seront insérées.

Réglages : 1, 2

### 3 Beat (Temps)

Sélectionnez le type des mesures à insérer.

Réglages : 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

### 4 Measure (Mesure)

Sélectionnez le point de départ des mesures à insérer. Le nombre spécifié de mesures vides sera inséré à partir de cet emplacement.

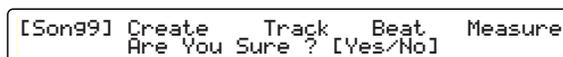
Réglages : 001 - 999

## Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Create » pour saisir le nombre de mesures à insérer.
2. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Track » (Piste) pour sélectionner la piste où les mesures vides doivent être insérées.
3. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Beat » (Mesure) pour saisir le type des mesures vides à insérer.

4. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Measure » (Mesure) pour saisir le point d'insertion des mesures vides.

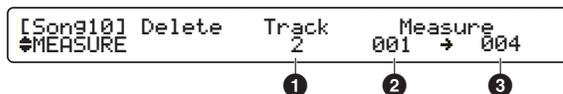
5. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).



6. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour créer des mesures vides. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, les mesures vides ne seront pas créées et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## [Song10] SONG DELETE MEASURE (Supprimer la mesure de morceau)

Vous pouvez supprimer des mesures d'une piste dans le morceau actuellement sélectionné. Les mesures restant après la portion supprimée seront automatiquement déplacées pour combler le vide occasionné.



### 1 Track (Piste)

Spécifiez le numéro de piste contenant les données à supprimer.

Réglages : 1, 2

### 2 Measure (from) (De la mesure)

Sélectionnez la première mesure du bloc à supprimer.

Réglages : 001 - 999

### 3 Measure (to) (À la mesure)

Spécifiez la dernière mesure du bloc à supprimer.

Réglages : 001 - 999

## Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Track » (Piste) pour sélectionner la piste contenant les données à supprimer.
2. Utilisez les boutons de commande de données respectivement affectés à « Measure (from) » (De la mesure) et « Measure (to) » (À la mesure) afin de sélectionner la première et la dernière mesures à supprimer.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

```
[Song10] Delete Track Measure  
Are You Sure? [Yes/No]
```

4. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour supprimer les mesures. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, les mesures ne seront pas supprimées et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## [Song11] SONG ERASE MEASURE (Effacer la mesure de morceau)

Vous pouvez effacer toutes les données contenues dans les mesures spécifiées d'une piste du morceau actuellement sélectionné. La différence entre cette opération et l'opération DELETE (Supprimer) tient au fait que lorsque les mesures sont effacées, elles se transforment en mesures vides sans aucune donnée. Par conséquent, les mesures situées à la suite de la portion effacée ne sont pas déplacées.

```
[Song11] Erase Track Measure  
#MEASURE 2 001 → 004
```

1 2 3

### 1 Track (Piste)

Spécifiez le numéro de piste contenant les données à effacer.

☐ Réglages : 1, 2

### 2 Measure (from) (De la mesure)

Spécifiez la première mesure du bloc à effacer.

☐ Réglages : 001 - 999

### 3 Measure (to) (À la mesure)

Spécifiez la dernière mesure du bloc à effacer.

☐ Réglages : 001 - 999

## Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Track » (Piste) pour sélectionner la piste contenant les données à effacer.
2. Utilisez les boutons de commande de données respectivement affectés à « Measure (from) » (De la mesure) et « Measure (to) » (À la mesure) afin de sélectionner la première et la dernière mesures à effacer.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

```
[Song11] Erase Track Measure  
Are You Sure? [Yes/No]
```

4. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour effacer les mesures. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, les mesures ne seront pas effacées et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

# Réglages de voix

## [Song12] SONG VOICE1 (Voix 1 de morceau)

Vous pouvez régler les valeurs de Control Change (Changement de commande) pour les paramètres Volume et Pan (Balayage panoramique) pour chaque canal MIDI du morceau actuellement sélectionné. Ces valeurs seront transmises via la sortie MIDI OUT toutes les fois que vous sélectionnez ce morceau.

[Song12] ^VOICE	Ch 16	Transmit on	Volume 100	Pan 064
	1	2	3	4

### 1 Ch (Canal)

Sélectionnez un canal MIDI. Les réglages de Volume et Pan pour le canal MIDI sélectionné s'affichent.

□ Réglages : 1 - 16

### 2 Transmit (Transmission)

Spécifiez pour chaque canal MIDI si les messages MIDI sont transmis ou non.

□ Réglages : on (transmis), off (non transmis)

**NOTE** Lorsqu'elles sont spécifiées sur « off », les valeurs respectives de Volume et Pan pour le canal concerné s'affichent comme étant « --- ».

### 3 Volume

Réglez la valeur de Volume pour chaque canal MIDI.

□ Réglages : 000 - 127

### 4 Pan (Balayage panoramique)

Réglez la valeur de Pan pour chaque canal MIDI.

□ Réglages : 000 (gauche) - 064 (centre) - 127 (droit)

## Procédure

1. Utilisez le bouton de commande de données affecté à « Ch » pour passer sur le canal MIDI adéquat. Les valeurs actuellement sélectionnées de Volume et Pan pour le canal concerné s'affichent.
2. Utilisez le bouton de commande de données affecté à chaque valeur du canal et changez celle-ci.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque canal MIDI que vous souhaitez régler.

## [Song13] SONG VOICE2 (Voix 2 de morceau)

Vous pouvez régler Program Change (Changement de programme) sur une valeur spécifique pour chaque canal MIDI du morceau actuellement sélectionné (c'est-à-dire changer l'information sur la voix dans l'en-tête du morceau). Ces valeurs seront transmises via la sortie MIDI OUT toutes les fois que vous sélectionnez ce morceau.

[Song13] ^VOICE	Ch 16	PC# 001	BankMSB 000	BankLSB 000
	1	2	3	

**NOTE** En ce qui concerne les canaux MIDI dont le paramètre Transmit (Transmission) est réglé sur « off » (pas de transmission de message MIDI) à la page [SONG12], tous leurs paramètres s'affichent comme étant « --- » et ne peuvent pas être modifiés.

### 1 Ch (Canal)

Sélectionnez le canal MIDI. Les réglages de PC# (Numéro de changement de programme) et de BankMSB/LSB (Sélection de banque MSB/LSB) pour le canal sélectionné s'affichent.

□ Réglages : 1 - 16

### 2 PC# (Numéro de changement de programme)

Réglez le numéro de changement de programme pour le canal MIDI.

□ Réglages : 001 - 128

### 3 BankMSB/BankLSB (Sélection de banque MSB/LSB)

Réglez la sélection de banque MSB/LSB pour le canal MIDI.

□ Réglages : BankMSB : 000 - 127  
BankLSB : 000 - 127

**NOTE** Bank Select est un message MIDI utilisé pour sélectionner une banque de programme (ou de voix). Les valeurs respectives de MSB et LSB sont utilisées conjointement pour spécifier une banque.

## Procédure

Identique à [Song12] SONG VOICE1.

## [Song14] SONG VOICE3 (Voix 3 de morceau)

Vous pouvez spécifier les valeurs de Control Change (Changement de commande) (filtre, envoi de réverbération/chœur) pour chaque canal MIDI du morceau actuellement sélectionné. Ces valeurs seront transmises via la sortie MIDI OUT toutes les fois que vous sélectionnez ce morceau.

[Song14]	Ch	Filter	RevSend	ChoSend
VOICE	16	0	040	000

①                      ②                      ③                      ④

**NOTE** Tous les paramètres de cette page s'afficheront comme étant « --- » si le paramètre Transmit à la page [Song12] SONG VOICE1 (page 68) est réglé sur « off ».

### ① Ch (Canal)

Sélectionnez le canal MIDI. Les réglages de Filter (Filtre), RevSend (Envoi de réverbération) et ChoSend (Envoi de chœur) pour le canal sélectionné s'affichent.

□ Réglages : 1 - 16

### ② Filter (Filtre)

Réglez la valeur de Filter pour le canal MIDI.

□ Réglages : -64 – 0 – +63

### ③ Reverb send (Envoi de réverbération)

Spécifiez le niveau de Reverb Send pour le canal MIDI.

□ Réglages : 000 - 127

### ④ Chorus send (Envoi de chœur)

Spécifiez le niveau de Chorus Send pour le canal MIDI.

□ Réglages : 000 - 127

### Procédure

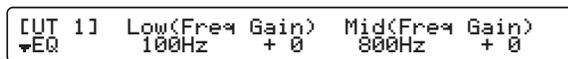
Identique à celle de [Song12] SONG VOICE1.

# Utilitaire

Les réglages de système du DXTREME se font sous ce mode où l'on retrouve des paramètres communs à tous les autres modes, comme par exemple les paramètres MIDI ou les réglages d'effets et de carte de mémoire.

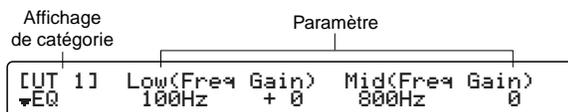
## Pour passer en mode Utility

Appuyez sur la touche UTILITY (Utilitaire).



## Pages d'édition et opérations de base en mode Utility

Les paramètres du mode Utility sont répartis en sept catégories, disposant chacune de ses propres pages de paramètres.



1. Utilisez les touches Page ▲ et ▼ pour sélectionner la page contenant le paramètre que vous souhaitez régler. Les touches Page ▲ et ▼ vous permettent de sélectionner n'importe quelle page, indépendamment de sa catégorie.
2. Utilisez le bouton de commande de données à l'extrême gauche pour aller directement sur la première page de chaque catégorie. Les premières pages des différentes catégories sont les suivantes : [UT 1], [UT 3], [UT 5], [UT 9], [UT 13], [UT 17] et [UT 19].
3. Utilisez le bouton de commande de données situé sous chaque paramètre pour modifier la valeur de ce dernier. En mode Utility, les valeurs sont stockées au fur et à mesure de leur saisie (il n'est pas nécessaire d'effectuer d'opération de stockage).

**NOTE** En tournant le bouton tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, vous faites varier les valeurs par de plus grands incréments.

### Mode Utility (Utilitaire)

#### Master EQ (Égaliseur principal) (page 71)

Réglages de l'égaliseur principal à 3 bandes

— [UT 1] Égaliseur principal 1

— [UT 2] Égaliseur principal 2

#### TG (Générateur de sons) (page 71)

Réglages du générateur de sons

— [UT 3] Générateur de sons 1

— [UT 4] Générateur de sons 2

#### SYSTEM (Système) (page 72)

Réglages de système

— [UT 5] Système 1

— [UT 6] Système 2

— [UT 7] Système 3

— [UT 8] Système 4

#### MIDI (page 75)

Réglages MIDI

— [UT 9] MIDI 1

— [UT 10] MIDI 2

— [UT 11] MIDI 3

— [UT 12] MIDI 4

#### CLICK (Cliquettement) (page 77)

Réglages des mode et son de cliquettement

— [UT 13] Cliquettement 1

— [UT 14] Cliquettement 2

— [UT 15] Cliquettement 3

— [UT 16] Cliquettement 4

#### SEQ (Séquenceur) (page 79)

Réglages de séquenceur

— [UT 17] Séquenceur 1

— [UT 18] Séquenceur 2

#### CARD (Carte) (page 80)

Opérations relatives à la carte mémoire

— [UT 19] Charger les données de la carte

— [UT 20] Enregistrer les données sur la carte

— [UT 21] Supprimer les données sur la carte

— [UT 22] Renommer les données sur la carte

— [UT 23] Formater la carte

# Fonctions spécifiques à chaque page

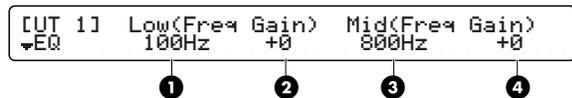
**NOTE** Utilisez le bouton de commande de données associé à chaque paramètre pour saisir directement les valeurs de paramètres. Le bouton de commande de données à l'extrême gauche peut être utilisé pour aller directement sur la première page de chaque catégorie.

## Master EQ (Égaliseur principal)

Vous pouvez spécifier les réglages de l'égaliseur pour le générateur de sons. Master EQ est un égaliseur à 3 bandes dont les bandes Lo (Basses) et Hi (Aiguës) sont à plateau.

### [UT 1] Master EQ 1 (Égaliseur principal 1)

Sur cette page, vous pouvez régler les égaliseurs des bandes Lo (Basses) et Mid (Moyennes). Les paramètres disponibles sont les suivants.



#### 1 Low Freq (Basse fréquence)

Réglez la fréquence centrale de la plage de basses fréquences.

□Réglages : 32Hz - 2.0kHz

#### 2 Low Gain (Gain faible)

Réglez le gain pour la plage de basses fréquences.

□Réglages : -12 – +12

#### 3 Mid Freq (Fréquence moyenne)

Réglez la fréquence centrale de la plage de moyennes fréquences.

□Réglages : 100Hz - 10.0kHz

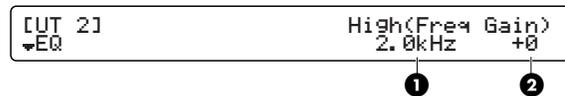
#### 4 Mid Gain (Gain moyen)

Réglez le gain pour la plage de moyennes fréquences.

□Réglages : -12 – +12

### [UT 2] Master EQ 2 (Égaliseur principal 2)

Vous pouvez effectuer ici les réglages de hautes fréquences. Les paramètres suivants sont disponibles.



#### 1 High Freq (Haute fréquence)

Réglez la fréquence centrale de la plage de hautes fréquences.

□Réglages : 0.5kHz - 16.0kHz

#### 2 High Gain (Gain élevé)

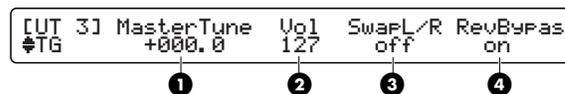
Réglez le gain pour la plage de hautes fréquences.

□Réglages : -12 – +12

## TG (Générateur de sons)

### [UT 3] TG1 (Générateur de sons 1)

Réglez ici les paramètres relatifs au générateur de sons, comme par exemple le volume et l'accord. Les paramètres suivants sont disponibles.



#### 1 Master Tune (Accord général)

Réglez l'accord général pour le générateur de sons par incréments de 0,1 centième.

□Réglages : -102.4 – +102.3

#### 2 Master Vol (Volume d'ensemble)

Réglez le volume d'ensemble pour le générateur de sons.

□Réglages : 0 - 127

### ③ Swap L/R (Échange G/D)

Inversez les positions gauche et droite des voix de percussion.

**off** : les positions sont normales.

**on** : les positions sont inversées.

**Réglages** : off, on

### ④ RevBypass (Ignorer l'effet de réverb)

Activez ou désactivez le contournement de l'unité de réverbération. Si cet effet est ignoré, il ne sera appliqué à aucune sortie audio (car c'est un effet de système).

**off** : l'effet de réverbération de système est disponible.

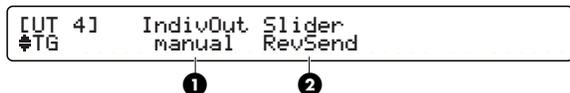
**on** : l'effet de réverbération de système est indisponible.

**Réglages** : off, on

**NOTE** Dès que vous mettez le DTXTREME sous tension, ce paramètre se règle automatiquement sur « on ».

## [UT 4] TG2 (Générateur de sons 2)

Réglez ici les paramètres de sortie individuelle.



### ① IndivOut (Sortie individuelle)

Réglez les signaux envoyés vers les prises INDIVIDUAL OUTPUT.

**manual (manuel)** : l'acheminement de sortie pour chaque numéro de note MIDI (voix) est spécifié en même temps que le paramètre Output (Sortie) à la page [Voice6] du mode Drum Kit Voice Edit.

**auto** : les voix SNARE (Caisse claire), KICK (Grosse caisse), TOM, HI-HAT (Charlestone), CYMBAL (Cymbale) et MISC (divers) sont respectivement envoyées vers les sorties individuelles 1 à 6. Cependant, si les effets d'insertion sont appliqués, ce sont les réglages de ces derniers qui détermineront l'acheminement de sortie de chaque voix.

**Réglages** : manual, auto

### ② Slider (Curseur coulissant)

Réglez la commande en déplaçant le curseur coulissant latéral (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL ou MISC) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

**RevSend (Envoi de réverbération)** : niveau d'envoi de réverbération de chaque partie.

**indiv** : niveaux de volume individuels pour les sorties individuelles 1 à 6 (1 : SNARE, 2 : KICK, 3 : TOM, 4 : HI-HAT, 5 : CYMBAL, 6 : MISC).

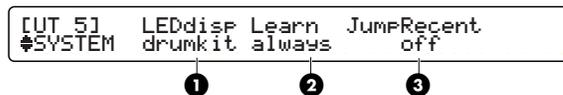
**Réglages** : RevSend, indiv

## SYSTEM (Système)

Spécifiez les réglages de système du DTXTREME, y compris l'affichage, le déclenchement, les réglages d'usine, etc.

## [UT 5] SYSTEM 1 (Système 1)

Sur cette page, vous pouvez choisir l'affichage de la DEL et les réglages des sorties individuelles. Les paramètres disponibles sont comme suit.



### ① LEDdisp (Affichage DEL)

Choisissez le message qui apparaît sur l'afficheur DEL.

**drumkit (kit de percussion)** : affiche le numéro du kit de percussion actuellement sélectionné.

**tempo** : affiche le tempo actuellement sélectionné.

**Réglages** : drumkit, tempo

## ② Learn (Apprentissage)

Réglez le fonctionnement du mode Learn (Apprentissage). L'activation de ce mode vous permet de sélectionner l'entrée de déclenchement par un simple toucher du pad concerné lorsque vous êtes en mode Drum Kit Trigger Edit ou Voice Edit.

**off** : le mode Learn est désactivé. Sélectionnez les entrées que vous souhaitez modifier à l'aide des commandes du panneau avant.

**w/shift (avec la touche Maj)** : Ce réglage est identique à « always » (toujours) (voir ci-dessous) sauf que dans le cas présent, la touche SHIFT doit être maintenue enfoncée lorsque vous touchez le pad.

**always (toujours)** : En mode Trigger Edit, le numéro de l'entrée de déclenchement concernée apparaît à l'écran lorsque vous touchez un pad. En mode Voice Edit, c'est le numéro de note MIDI de l'entrée de déclenchement qui s'affiche lorsque vous touchez un pad.

☐ **Réglages** : off, w/shift, always

## ③ JumpRecnt (Aller à la plus récente)

Lorsque cette fonction est activée, il suffit de saisir n'importe quel mode pour passer automatiquement sur la dernière page en date que vous étiez en train de modifier sous ce mode.

**off** : lorsque vous passez en mode d'édition, c'est la première page du mode concerné qui s'ouvre.

**on** : lorsque vous passez en mode d'édition, c'est la page la plus récemment consultée qui s'ouvre.

☐ **Réglages** : off, on

## [UT 6] SYSTEM 2 (Système 2)

Sur cette page, vous pouvez régler les paramètres relatifs au déclenchement. Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 6] SYSTEM	TrgLink global	TrgByps on	TrgSet type1	EdgeAdj 0
	1	2	3	4

## ① TrgLink (Lien de déclenchement)

Spécifiez les réglages de Trigger Link de sorte que toutes les données d'entrée de déclenchement utilisent les réglages de User Kit 1 (Kit utilisateur 1), indépendamment du kit de percussion que vous avez choisi. Par exemple, si les données d'entrée de déclenchement varient selon le kit de percussion, il faudra configurer à nouveau les connexions de pads pour chaque kit. Toutefois, lorsque la fonction Trigger Link est activée, les affectations de voix de percussion aux pads sont simplement changées dès que vous passez d'un kit à l'autre, sans qu'il y ait besoin de modifier les connexions ou les réglages de pad une nouvelle fois.

**global** : comme pour les paramètres suivants, chaque kit de percussion utilise les valeurs de User Kit 1. padtype (type de pad), gain, min level (niveau min), max level (niveau max), min velocity (vitesse min), velocity curve (courbe de vitesse), self reject (rejet automatique), rejection, s.reject input (entrée de rejet auto), s.reject (rejet auto).

**indiv** : il est possible de spécifier des valeurs différentes pour chaque kit de percussion.

☐ **Réglages** : global, indiv

## ② TrgByps (Ignorer le déclenchement)

En activant la fonction Trigger Bypass, les entrées de tous les pads connecté seront ignorées. Cela peut être utile, par exemple, pour changer les réglages des capteurs de déclenchement raccordés à votre ensemble de batterie, ou lorsque vous cherchez à vous prémunir de l'éventualité d'un déclenchement accidentel de certains sons inutiles en cours de reproduction de morceau ou de motif.

**off** : tous les pads peuvent être reproduits normalement.

**on** : aucun son n'est émis à partir d'une entrée de pad ou d'un contrôleur de charleston. Il n'y a pas de transmission de numéro de note MIDI vers les pads.

☐ **Réglages** : off, on

### ③ TrgSet (Jeu de déclenchement)

Choisissez un jeu de déclenchement pour les kits de percussion présélectionnés. Ce que l'on entend par « trigger set » ou jeu de déclenchement, ce sont en fait les réglages pour chaque pad effectués dans les pages [TrgSens1] à [TrgSens3] du mode Drum Kit Trigger Edit. Les quatre types de réglages suivants sont disponibles. Le jeu de déclenchement retenu ici sera toujours utilisé lors de la sélection d'un kit de percussion présélectionné.

Numéro de l'entrée	Ensemble de déclenchement			
	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4
input1	RH	RH	RH	TP
input2	RH	TP	TP	TP
input3	RH	TP	TP	TP
input4	RH	TP	TP	TP
input5	RH	TP	TP	TP
input6	PCY	PCY	PCY	PCY
input7	PCY	PCY	PCY	PCY
input8	TP	TP	TP	TP
input9	RHkick	KP	RHkick	KP
input10	RHkick	KP	RHkick	KP
input11	PCY	PCY	PCY	PCY
input12	TP	TP	TP	TP
input13	PCY	PCY	PCY	PCY
input14	TP	TP	TP	TP
input15	TP	TP	TP	TP
input16	TP	TP	TP	TP

Relation entre pad et affichage

Affichage	Type de pad connecté
RH	RHP80/100/120(SD)
RHkick	KP120
TP	TP80S/80/60
PCY	PCY80S/80/60/10
KP	KP80S/80/60

☐ Réglages : 1 - 4

### ④ EdgeAdj

Réglez la facilité de jeu de la voix affectée à la portion de rebord du pad lorsque la fonction de capteur de position est activée.

☐ Réglages : -64 – +63

**NOTE** Pour activer le capteur de position, il suffit de connecter le pad PH120SD à l'entrée de déclenchement 1 (SNARE).

## [UT 7] SYSTEM 3 (Système 3)

Sur cette page, vous avez la possibilité de spécifier les réglages de pad et de charlestone. Les paramètres disponibles sont les suivants.

[UT 7]	FCoffset	FCspt	IncFunc	DecFunc
#SYSTEM	+00	32	IN16	IN16
	①	②	③	④

### ① FCoffset

Spécifiez la valeur de décalage à ajouter à celle de l'entrée du contrôleur de charlestone. Cette fonction simule une ouverture entre les cymbales supérieure et inférieure du charlestone. Vous pouvez régler le point de déclenchement à l'emplacement où la voix du charlestone fermé joue alors que la pédale est enfoncée jusqu'à toucher le sol. Plus la valeur est faible, plus l'apparition du son est rapide (c'est-à-dire plus proche est le point de déclenchement par rapport à la position de pédale totalement relâchée).

☐ Réglages : +32 – -32

### ② FCspt

Réglez le temps de l'effet de mini crush. Cette fonction simule l'effet sonique d'un charlestone fermé et semi-ouvert (lorsque la pédale passe d'une position complètement enfoncée à une position semi-enfoncée). Plus la valeur est grande, plus vite l'effet de mini crush apparaît, bien que ce dernier se manifeste aussi, mais par erreur cette fois-ci, lorsque vous appuyez sur la pédale de façon répétée.

☐ Réglages : 0 - 127

### ③ IncFunc

Le pad connecté à l'entrée de déclenchement spécifiée ici peut jouer le rôle d'un sélecteur d'incrément, indépendamment des réglages de la fonction de déclenchement (page 29). En mode Drum Kit, cette fonctionnalité vous permet d'utiliser le pad pour passer d'un kit de percussion à l'autre. En mode Chain Play, le pad peut servir à faire avancer un pas au sein d'une séquence donnée.

☐ Réglages : off, IN1 - IN16

### ④ DecFunc

Le pad connecté à l'entrée de déclenchement spécifiée ici peut remplir le rôle d'un sélecteur de décrétement, indépendamment des réglages de la fonction de déclenchement (page 29). En mode Drum Kit, cette fonctionnalité vous permet d'utiliser le pad pour changer de kit de percussion. En mode Chain Play, le pad peut servir à faire reculer un pas au sein d'une séquence donnée.

☐ Réglages : off, IN1 - IN16

## [UT 8] SYSTEM 4 (Système 4)

Cette page vous permet de restaurer les valeurs par défaut de tous les réglages du DTXTREME.

[UT 8]  
SYSTEM

Factory Set

### Factory Set (Réglage d'usine)

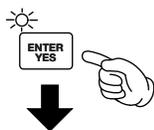
Tous les réglages de l'unité ont été réinitialisés à leurs valeurs respectives par défaut.

#### Factory Set (Réglage par défaut d'usine)

Les réglages de kits de percussion, d'effets, de déclenchement et d'autres réglages du DTXTREME ont des valeurs par défaut qui leur ont été affectées lors de la fabrication de l'instrument à l'usine. Lorsque vous changez ces réglages, il est évident que les valeurs par défaut sont remplacées par vos nouvelles données. Mais il est possible, s'il le faut, de réinitialiser tous les réglages de l'instrument à leurs valeurs par défaut, ainsi qu'il est expliqué plus loin.

**Lorsque vous restituez les réglages d'usine, tous les réglages actuellement sélectionnés sont remplacés et perdus. Par conséquent, veillez à ne pas perdre de données importantes. Il est recommandé, avant d'effectuer cette opération, de sauvegarder les données importantes sur une carte de mémoire ou tout autre dispositif de stockage externe.**

1. En mode Utility, sélectionnez la page [UT 8] (4ème page sous SYSTEM). Appuyez sur la touche ENTER/YES pour faire apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).



[UT 8]

Factory Set  
Are You Sure? [Yes/No]

2. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour restituer les réglages d'usine. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, les valeurs par défaut ne seront pas restaurées et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## MIDI

Spécifiez ici les réglages MIDI du DTXTREME.

### [UT 9] MIDI 1

Spécifiez sur cette page les réglages de transmission en bloc. Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 9] Transmit Bulk Data  
MIDI all data

#### Données de transmission en bloc

Vous avez la possibilité de choisir et d'envoyer une variété de types de données en bloc vers un archiveur MIDI MDF3 de Yamaha, par exemple, ou un séquenceur MIDI externe prenant en charge les messages exclusifs au système.

**all data (toutes les données) :** toutes les données du DTXTREME sont envoyées.

**system (système) :** seules les données système du DTXTREME sont transmises.

**cur DKIT (kit de percussion en cours) :** les données du kit de percussion actuellement sélectionné sont envoyées.

**all DKIT (tous les kits de percussion) :** les données de tous les kits de percussion sont transmises.

**curCHAIN (chaîne en cours) :** les données de la chaîne actuellement sélectionnée sont envoyées.

**allCHAIN (toutes les chaînes) :** toutes les données de chaîne sont transmises.

**cur SONG (morceau en cours) :** les données du morceau actuellement sélectionné sont envoyées.

**all SONG (tous les morceaux) :** les données de tous les morceaux sont transmises.

**Réglages :** all data, system, cur DKIT, all DKIT, curCHAIN, allCHAIN, cur SONG, all SONG

#### Transmission de données en bloc

1. En mode Utility, sélectionnez la page [UT 9] (1ère page MIDI) affichant Transmit Bulk Data (Transmission de données en bloc).
2. Choisissez le type de données que vous souhaitez transmettre. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour faire apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).
3. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour exécuter l'envoi en bloc. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, l'opération s'arrêtera et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

## Réception de données en bloc

Envoyez les données en bloc du DTXTREME stockées sur un dispositif MIDI externe, comme par exemple un archiveur de données MIDI MDF3 de Yamaha ou un séquenceur MIDI. Étant donné que le DTXTREME peut recevoir des données en bloc sous n'importe quel mode, il n'est pas besoin de préparation spéciale pour cela. Dès que le DTXTREME commence à recevoir des données en bloc, il affiche l'écran suivant.

```
Receiving Bulk data. in progress.
```

Lorsque le DTXTREME a fini de charger les données reçues en bloc, il affiche l'écran suivant pour quelques secondes avant de retourner sur l'écran précédent.

```
Receiving Bulk data. completed.
```

**NOTE** Pour recevoir des données en bloc, le DTXTREME doit disposer d'un numéro de dispositif correspondant au dispositif MIDI émetteur de données.

## [UT 10] MIDI 2

Sur cette page, vous pouvez spécifier tous les réglages relatifs à la transmission de données en bloc et sélectionner le mode d'opération MIDI. Les paramètres disponibles sont les suivants.

```
[UT 10] Dev.No DumpInterval MIDImode
MIDI 16 150 native
```

1 2 3

### 1 Dev.No (N° de dispositif)

Spécifiez le numéro de dispositif MIDI. Ce numéro doit être identique à celui du dispositif MIDI externe dans le cas de transfert de données exclusives au système (telles que des données en bloc ou des changements de paramètres).

Réglages : all (tous), 1 - 16

### 2 DumpIntrvl

Spécifiez l'intervalle de temps entre les paquets transmis en bloc. Lors d'un transfert vers un dispositif plus vieux ou moins puissant, il est recommandé de spécifier ce réglage sur une valeur élevée.

Réglages : 50, 100, 150, 200, 250, 300 (unité : millième de seconde)

### 3 MIDImode (Mode MIDI)

Spécifiez le mode d'opération MIDI. Vous pouvez régler le mode de réponse du DTXTREME aux messages de changement de programme à partir d'un dispositif MIDI externe.

**native (natif)** : les messages de changement de programme sélectionnent des kits de percussion ordinaires du DTXTREME.

**GM** : les messages de changement de programme sélectionnent des kits de percussion GM.

Réglages : native, GM

## [UT 11] MIDI 3

Sur cette page, vous pouvez spécifier les paramètres des messages MIDI reçus sur le générateur de sons interne du DTXTREME.

```
[UT 11] Receive10 PC PC10 SysEx
MIDI on on on on
```

1 2 3 4

### 1 Receive10

Spécifiez si vous souhaitez recevoir des messages de canaux MIDI sur le canal 10.

Réglages : off, on

### 2 PC (Changement de programme)

Activez ou désactivez la réception des messages Program Change (Changement de programme). Lorsque cette fonction est activée, le générateur de sons interne reçoit les messages de changement de programme envoyés par la portion de contrôleur du DTXTREME ou un dispositif MIDI externe et navigue entre les kits de percussion, les sonorités de clavier, etc.

Réglages : off, on

### ③ PC10

Activez ou désactivez la réception des messages Program Change (Changement de programme) sur le canal MIDI 10, qui est réservé à la partie de percussion du DTXTREME. Lorsque ce réglage est activé, les messages de changement de programme reçus à partir d'un morceau ou d'un dispositif MIDI externe peuvent servir à passer d'un kit de percussion à l'autre. Notez que le paramètre PC doit également être activé pour que cette fonctionnalité soit disponible.

❑ **Réglages :** off, on

### ④ SysEx (Messages exclusifs au système)

Activez ou désactivez la réception de messages exclusifs au système.

❑ **Réglages :** off, on

## [UT 12] MIDI 4

Sur cette page, vous pouvez régler la transmission et la réception de message MIDI. Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 12]	Local	SendHH	HostThrPort
#MIDI	on	on	1
	①	②	③

### ① Local

Activez ou désactivez MIDI Local Control, la commande MIDI locale. Lorsque ce réglage est désactivé, la section du générateur de sons du DTXTREME fonctionne indépendamment de la section du contrôleur du DTXTREME.

**off :** les signaux de pad sont transmis via MIDI mais le générateur de sons interne ne produit pas de son à l'exception des signaux MIDI reçus.

**on :** le générateur de sons fonctionne normalement.

❑ **Réglages :** off, on

### ② SendHH

Activez ou désactivez la transmission de messages de changement de commande pour le contrôle en continu du charlestone par le biais d'un contrôleur au pied. Le changement continu de sonorités du charlestone, qui passe sans arrêt d'une position ouverte à une position fermée, est converti en messages de changement de commande et transmis via MIDI à un dispositif MIDI externe. Cependant, cela n'affecte en rien la réaction du générateur de sons interne du DTXTREME.

**off :** les messages de changement de commande ne sont pas transmis.

**on :** messages de changement de commande sont transmis.

❑ **Réglages :** off, on

### ③ HostThrPort

Spécifiez le numéro de port à partir duquel les messages MIDI sont émis de la sortie MIDI OUT lorsqu'ils sont reçus sur TO HOST (étant envoyés depuis un ordinateur personnel). Ce réglage est utile pour se servir du DTXTREME comme d'une interface MIDI pour ordinateur.

❑ **Réglages :** 1 - 8

## CLICK (Cliquettement)

Spécifiez les réglages du DTXTREME relatifs au cliquettement.

## [UT 13] Click 1 (Cliquettement 1)

Cette page vous permet de sélectionner le mode et le type des sonorités de cliquettement. Les paramètres disponibles sont les suivants.

[UT 13]	VoiceSet	Output	Mode	MIDIOut
#CLICK	CowBell	Phones	Play&Rec	off
	①	②	③	④

### ① VoiceSet

Faites votre choix parmi huit sons de cliquettement présélectionnés.

❑ **Réglages :** Metronom (Métronome), Cowbell (Cloche), Claves, Stick (Baguette), FootStep (Bruit de pas), Count (Décompte), Count+Sk, UserVce (Voix utilisateur)

## ② Output (Sortie)

Sélectionnez la sortie pour le son de cliquettement. Vous pouvez choisir la sortie stéréo (prises de sortie principale OUTPUT L/R), le casque (prise de casque) st+ph (prises OUTPUT L/R et casque) et sorties individuelles indiv1 à indiv6 (l'une des prises de sorties individuelles).

❑ **Réglages :** stereo, phones, st+ph, indiv1 - indiv6

## ③ Mode

Sélectionnez le mode de cliquettement.

**manual (manuel) :** le cliquettement ne peut être activé ou désactivé qu'à l'aide de la touche CLICK.

**play (reproduction) :** le cliquettement est activé ou désactivé à l'aide de la touche CLICK. Il peut se désactiver dès que le séquenceur commence à jouer et s'activer lorsque ce dernier s'arrête.

**rec (enregistrement) :** le cliquettement est activé ou désactivé à l'aide de la touche CLICK. Il peut se désactiver dès que le séquenceur commence à enregistrer et s'activer lorsque ce dernier s'arrête.

**play&rec (reproduction et enregistrement) :** le cliquettement est activé ou désactivé à l'aide de la touche CLICK Il peut se désactiver dès que le séquenceur commence à jouer ou enregistrer et s'activer lorsque ce dernier s'arrête.

❑ **Réglages :** manual, play, rec, play&rec

## ④ MIDIOut

Activez ou désactivez la transmission de cliquettement en tant qu'événements MIDI.

❑ **Réglages :** off, on

## [UT 14] Click 2 (Cliquettement 2)

Sur cette page, vous avez la possibilité de choisir le son du cliquettement accentué (joué sur le premier temps de la mesure).

Si VoiceSet dans [UT 13] n'est pas une voix utilisateur, <---> s'affichera et ce réglage sera indisponible.

Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 14]	Type	Voice[High]	Vol	Tuning
♯CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

## ① Type

Sélectionnez la catégorie de la voix à utiliser pour le cliquettement accentué.

## ② Voice[High]

Sélectionnez les nom et numéro de la voix à utiliser pour le cliquettement accentué. Vous pouvez faire votre choix parmi les voix de la catégorie sélectionnée dans « Type ».

❑ **Réglages :** nom et numéro de la voix de percussion

❗ **NOTE** Toutes les voix utilisées dans les kits de percussion peuvent être sélectionnées.

## ③ Vol (Volume)

Spécifiez le volume du cliquettement accentué.

❑ **Réglages :** 0 - 127

## ④ Tuning (Accord)

Spécifiez la hauteur de ton du cliquettement accentué.

❑ **Réglages :** -24.00 – +24.00

## [UT 15] Click 3 (Cliquettement 3)

Cette page vous permet de sélectionner le son du cliquettement du temps fort de la mesure (reproduit sur chaque temps de la mesure sauf le premier). VoiceSet dans [UT 13] n'est pas une voix utilisateur, <---> s'affichera et ce réglage sera indisponible. Les paramètres disponibles sont les suivants.

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
♯CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25
1	2	3	4	

## ① Type

Sélectionnez la catégorie de voix à utiliser pour le cliquettement du temps fort de la mesure.

## ② Voice[Mid]

Sélectionnez les nom et numéro de la voix à utiliser comme cliquettement sur le temps fort. Vous pouvez faire votre choix parmi les voix de la catégorie sélectionnée dans « Type ».

❑ **Réglages :** nom et numéro de voix de percussion

### ③ Vol (Volume)

Spécifiez le volume pour le cliquettement sur le temps fort.

❑ Réglages : 0 - 127

### ④ Tuning (Accord)

Spécifiez la hauteur de ton du cliquettement sur le temps fort.

❑ Réglages : -24.00 – +24.00

## [UT 16] Click 4 (Cliquettement 4)

Cette page vous permet de sélectionner le son du cliquettement sur le temps faible (reproduit entre les temps de la mesure).

Si VoiceSet dans [UT 13] n'est pas une voix utilisateur, <---> s'affichera et ce réglage sera indisponible.

Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
♯CLICK	Percus	11 RollRim1	127	+10.25

1 2 3 4

#### ① Type

Sélectionnez la catégorie de la voix à utiliser pour le cliquettement sur le temps faible.

#### ② Voice[Low]

Sélectionnez les nom et numéro de la voix à utiliser pour le cliquettement sur le temps faible. Vous pouvez faire votre choix parmi les voix de la catégorie sélectionnée dans « Type ».

❑ Réglages : nom et numéro de la voix de percussion

#### ③ Vol (Volume)

Spécifiez le volume pour le cliquettement sur le temps faible.

❑ Réglages : 0 - 127

#### ④ Tuning (Accord)

Spécifiez la hauteur de ton du cliquettement sur le temps faible.

❑ Réglages : -24.00 – +24.00

## SEQ (Séquenceur)

Spécifiez ici les réglages du DTXTREME relatifs au séquenceur.

## [UT 17] SEQ1

Sur cette page, vous pouvez régler tous les paramètres MIDI relatifs au séquenceur. Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 17]	MIDIct1	SyncMode
♯SEQ	off	internal

1 2

#### ① MIDIct1

Activez ou désactivez la réception et la transmission des messages MIDI de début (Start), d'arrêt (Stop) et de poursuite (Continue).

❑ Réglages : off, on

#### ② SyncMode

Spécifiez le type de synchronisation utilisé lorsque le DTXTREME est connecté à un module de percussion ou à un dispositif MIDI externe.

**internal (interne)** : le dispositif MIDI externe est synchronisé sur le DTXTREME.

**external (externe)** : le DTXTREME est synchronisé sur le dispositif MIDI externe et reçoit l'horloge de synchronisation (F8) aux ports MIDI IN ou TO HOST.

❑ Réglages : internal, external

## [UT 18] SEQ2

Cette page vous permet de régler les opérations du séquenceur. Les paramètres disponibles sont comme suit.

[UT 18]	UseTempo	PlayCount	RecCount
♯SEQ	song	off	off

1 2 3

## 1 UseTempo (Tempo utilisé)

Activez ou désactivez les changements de tempo lorsque vous passez d'un morceau à l'autre.

**song** : lorsque vous changez de morceau, c'est le tempo du morceau qui prévaut.

**global** : lorsque vous changez de morceau, c'est le tempo actuellement sélectionné qui prévaut.

**Réglages** : song, global

## 2 PlayCount (Décompte de reproduction)

Activez ou désactivez le décompte de reproduction. Lorsque ce réglage est activé et que vous appuyez sur la touche Start/Stop, un décompte a lieu avant le lancement de la reproduction de morceau.

**Réglages** : off, on

## 3 RecCount (Décompte d'enregistrement)

Activez ou désactivez le décompte d'enregistrement. Lorsque ce réglage est activé et que vous appuyez sur la touche Record, un décompte a lieu avant le lancement de l'enregistrement de morceau.

**Réglages** : off, on

## Card (Carte)

Vous pouvez spécifier ici les réglages relatifs à la carte mémoire du DTXTREME.

**NOTE** Reportez-vous à la page de l'annexe comportant les explications sur la manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™).

### Fonctionnement de base de la carte mémoire

Les pages Utility [UT 19] à [UT 23] sont consacrées au mode Card (Carte) et vous permettent d'effectuer les opérations relatives à la carte, qui comprennent la lecture, l'enregistrement et la suppression de données ainsi que l'affectation de nouveaux noms aux données.

1. Allez sur la page adéquate du mode Card.
2. Utilisez le bouton de commande de données pour sélectionner les paramètres requis sur cette page.

3. Après avoir saisi les réglages, appuyez sur la touche ENTER/YES et vous verrez apparaître le message « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?).

4. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour exécuter la commande sélectionnée. Si vous appuyez au lieu de cela sur la touche EXIT/NO, l'opération ne sera pas exécutée et vous retournerez en mode Drum Kit Play.

### À propos du format fichier de la carte mémoire (SmartMedia™)

#### ● Pendant le formatage de la carte

Pendant le formatage de la carte mémoire à la page [UT 23] (page 82), tout son contenu est effacé et les répertoires suivants sont créés.

YAMAHA \DTXTREME

\ALLDATA..... toutes données

\SYSTEM..... système

\ONEKIT ..... un kit

\ALLKIT ..... tous kits

\ONECHAIN..... une chaîne

\ALLCHAIN..... toutes chaînes

\ONESONG ..... un morceau

\ALLSONG..... tous morceaux

\ALLVOICE ..... toutes voix

\AUTOLOAD.... chargement automatique

\VOLUME ..... chargement des fichiers d'onde

Les données sauvegardées dans la carte mémoire sont toutes stockées dans l'un des répertoires figurant dans la liste ci-dessus.

**NOTE** Si vous enregistrez un kit de percussion ou un morceau sur une carte SmartMedia qui a été utilisée à d'autres fins et n'a pas été formatée, les répertoires ci-dessus seront automatiquement créés sur cette carte.

## [UT 19] CARD LOAD (Charger les données de la carte)

Cette page vous permet de charger les fichiers conservés sur la carte mémoire. Les paramètres disponibles sont comme suit.

```
[UT 19] Load FileName
^CARD allChain "dtxset1 "
```

①      ②

### ① Load (Charger)

Sélectionnez le type de fichier à charger.

**all data** : fichiers comportant toutes sortes de données.

**system** : fichiers comportant des données de paramètres réglés en mode Utility.

**one kit** : fichier comportant les données pour le kit actuellement sélectionné.

**all kit** : fichiers comportant les données de tous les kits de percussion utilisateur.

**oneChain** : fichier comportant les données pour la chaîne actuellement sélectionnée.

**allChain** : fichiers comportant des données de toutes les chaînes utilisateur.

**one song** : fichier comportant des données pour le morceau actuellement sélectionné (format DTX).

**all song** : fichiers comportant des données de tous les morceaux utilisateur (format DTX).

**allVoice** : fichiers comportant des données de toutes les voix utilisateur (pour des voix créées à l'aide de changements de paramètres MIDI).

**SMF** : données de fichier MIDI standard.

**VOLUME** : tous les fichiers en une seule fois.

**Réglages** : all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

**NOTE** Si vous laissez des fichiers AIFF dans le répertoire \YAMAHA\DTXTREME\AUTOLOAD, ceux-ci seront automatiquement chargés à la mise sous tension du DTXTREME. Les noms de fichier doivent commencer par un nombre compris entre 01 et 99 (NN\*\*\*\*\*.AIF), dans lequel NN=01 - 99) et se terminer par l'extension « .AIF. »  
Les fichiers chargés de cette façon s'affichent comme fichiers « wave » sous le paramètre « Type » de la page [Voice1] (page 44) du mode Drum Kit Voice Edit.

**NOTE** Le format AIFF (Audio Interchange File Format) est surtout utilisé par Macintosh et d'autres ordinateurs. Le DTXTREME prend en charge les fichiers AIFF importés enregistrés en mono.

**NOTE** Servez-vous d'un ordinateur pour créer un nouveau répertoire sous \YAMAHA\DTXTREME\VOLUME\ et laissez-y des données d'ondes ou d'autres fichiers contenant des réglages (all data, all kit, allChain, all song, allVoice). Dans ce cas, vous pouvez vérifier le nouveau répertoire en sélectionnant VOLUME à la page CARD LOAD. Lorsque vous sélectionnez le répertoire et le chargez, les fichiers d'onde et de réglages peuvent alors être chargés en une seule fois. Par conséquent, quand vous changez de kit de percussion, vous pouvez charger les données de fichiers à partir d'un répertoire différent. Dans ce cas, vous devez spécifier le répertoire dans le réglage du paramètre « WaveDir » de la page [COMMON1] du mode Drum Kit Trigger Edit. Reportez-vous en page 40 pour les détails sur cette procédure.

**NOTE** Pour reproduire des fichiers SMF (Fichiers standard MIDI), ces derniers doivent se trouver dans le répertoire racine et comporter l'extension « .MID ». De cette façon, le format SMF peut être spécifié grâce au numéro de morceau (C1 à C99) de la page Drum Kit/Song lors de l'insertion de la carte mémoire.

### ② FileName (Nom de fichier)

Sélectionnez le fichier que vous souhaitez charger. Utilisez le bouton de commande de données pour sélectionner le nom de fichier sur la carte mémoire. Si les fichiers du type spécifié n'existent pas dans « Load », le message « no file » (pas de fichier) s'affichera.

## [UT 20] CARD SAVE (Enregistrer les données sur la carte)

Cette page vous permet d'enregistrer les fichiers sur la carte mémoire. Les paramètres disponibles sont comme suit.

```
[UT 20] Save FileName
^CARD oneChain "initchn" ↔ <ABCDE>
```

①      ②

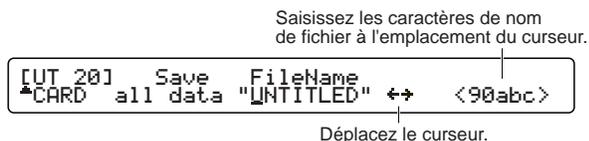
### ① Save (Enregistrer)

Sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez enregistrer. Les types de fichiers disponibles sont les mêmes que pour le chargement.

**Réglages** : all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

## ② FileName (Nom de fichier)

Saisissez un nom de fichier. Comme le montre l'illustration, utilisez le deuxième bouton de commande de données sur la droite pour déplacer le curseur et servez-vous du bouton de commande de données à l'extrême droite pour saisir un à un les caractères du nom de fichier à l'emplacement du curseur. Le nom de fichier ne doit pas dépasser 8 caractères.



**NOTE** Les caractères suivants sont indisponibles pour un nom de fichier.

" ' \* + , . / : ; < = > ? \ ` |

Lorsque ces caractères sont sélectionnés par le curseur situé à l'extrême droite, ils sont automatiquement remplacés par un caractère souligné ( \_ ).

## [UT 21] CARD DELETE (Supprimer les données sur la carte)

Sur cette page, vous pouvez supprimer des fichiers de la carte mémoire. Les paramètres disponibles sont comme suit.



### ① Delete (Supprimer)

Sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez supprimer. Les types de fichier disponibles sont les mêmes que pour le chargement.

**Réglages :** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

### ② FileName (Nom de fichier)

Spécifiez le nom de fichier. Utilisez le bouton de commande de données pour sélectionner le nom de fichier sur la carte mémoire. Si le fichier du type spécifié dans « Delete » n'existe pas, le message « no file » (pas de fichier) s'affiche à l'écran.

## [UT 22] CARD RENAME (Renommer les données sur la carte)

Cette page vous permet de renommer les fichiers sur la carte mémoire. Les paramètres disponibles sont les suivants.



### ① Rename (Renommer)

Sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez renommer. Les types de fichier disponibles sont les mêmes que pour le chargement.

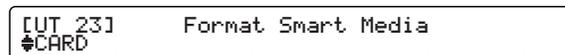
**Réglages :** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice

### ② FileName

Saisissez un nouveau nom de fichier. Comme le montre l'illustration, utilisez le deuxième bouton de commande de données sur la droite pour déplacer le curseur et servez-vous du bouton de commande de données à l'extrême droite pour saisir un à un les caractères du nom de fichier à l'emplacement du curseur. Le nom de fichier ne doit pas dépasser 8 caractères.

## [UT 23] CARD FORMAT (Formater la carte)

Cette page vous permet de formater la carte mémoire. Le formatage est exécuté en mode Card, comme il a été déjà expliqué à la section « Fonctionnement de base de la carte mémoire » (page 80).



# Stockage

Une fois que vous avez édité un kit ou une voix de percussion ou créé une chaîne, vous pouvez avoir besoin d'enregistrer vos modifications et vos créations dans la mémoire interne du DTXTREME. Cela est possible grâce à l'opération de stockage. Pour enregistrer un kit de percussion, il vous faut d'abord passer en mode Drum Kit Store (Stockage de kit de percussion). De la même façon, il vous faut saisir le mode Chain Store pour enregistrer une chaîne. Cependant, les opérations de stockage sont extrêmement simples et assez répétitives puisque le DTXTREME reconnaît toujours le mode sous lequel vous travaillez et vous achemine automatiquement vers le mode de stockage correspondant.

## Pour passer en mode Store

### Mode Drum Kit Store

Appuyez sur la touche STORE en mode Drum Kit Trigger Edit ou Drum Kit Voice Edit. Vous pouvez également saisir le mode Store depuis le mode Drum Kit Play en appuyant sur la touche STORE.



```
Store Current Drumkit to Kit
                          U1  Init Kit
```

### Mode Chain Store

Appuyez sur la touche STORE lorsque vous êtes en mode Chain Edit ou Chain Play.

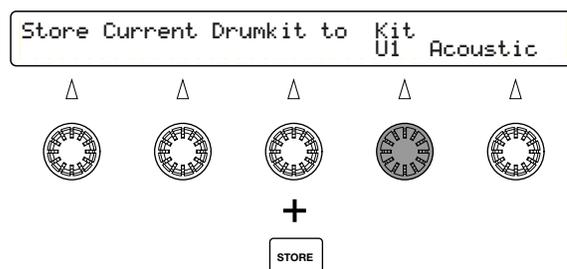


```
Store Current Chain to   Chain
                          1  IniChain
```

## Procédure de stockage

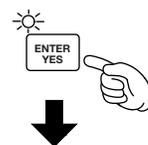
Les procédures de stockage respectivement pour le kit de percussion et la chaîne sont identiques. Nous expliquerons ici la procédure d'enregistrement à l'aide d'affichages pour le kit de percussion.

1. Utilisez le bouton de commande de données correspondant aux nom et numéro du kit de percussion (ou de la chaîne) et choisissez l'emplacement (un autre kit de percussion ou une autre chaîne) pour enregistrer le kit de percussion actuellement sélectionné (ou la chaîne en cours).



□ **Emplacement** : kit de percussion : U1 - U40, C1 - C99  
chaîne : 1 - 32

2. Appuyez de nouveau sur la touche [ENTER/YES]. Un message de confirmation (Are you sure?) (Êtes-vous sûr ?) apparaît sur la rangée inférieure de l'écran à cristaux liquides.



```
Store Current Drumkit to Kit
                          Are You Sure ? [Yes/No]
```

3. Appuyez sur la touche ENTER/YES à nouveau pour exécuter l'opération de stockage. Le kit de percussion actuellement sélectionné (ou la chaîne en cours) que vous avez modifié sera stocké à l'emplacement spécifié à l'étape 1. Le message « Done » (Terminé) apparaît brièvement à l'écran avant que le DTXTREME ne retourne en mode Drum Kit Play (ou Chain Play).

## Pour copier un kit de percussion une chaîne

L'opération de stockage vous fournit une astuce. Vous pouvez copier un kit de percussion ou une chaîne spécifique à un autre emplacement. Le fait de posséder des copies de kits de percussion ou de chaînes en double à des emplacements adjacents facilite la comparaison entre les versions d'origine et les modifications ultérieures opérées sur les kits de percussion ou les chaînes.

- 1.** Choisissez un kit de percussion ou une chaîne originaux en mode Drum Kit Play ou Chain Play.
- 2.** Appuyez sur la touche STORE et passez en mode Store sans éditer ce kit ou cette chaîne.
- 3.** Sélectionnez un emplacement sur lequel vous souhaitez copier les originaux et exécutez l'opération de stockage. Vous obtenez ainsi un kit de percussion ou une chaîne en double à deux emplacements différents.

# ANNEXE

## Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™\*)

Veillez à manipuler les cartes mémoire avec précaution. Suivez les consignes ci-dessous.

\* SmartMedia est une marque de Toshiba Corporation.

### ■ Type de carte de mémoire compatible

Vous pouvez utiliser les cartes mémoire à 3,3V (3V). Les cartes mémoire de type 5V ne sont pas compatibles avec cet instrument.

### ■ Capacité mémoire

Il existe cinq sortes de cartes mémoire : 2Mo/4Mo/8Mo/16Mo/32Mo. Vous pouvez également utiliser une carte dont la capacité mémoire est supérieure à 32 Mo, à condition qu'elle soit conforme aux normes du Forum SSFDC (carte Solid State Memory Card, l'autre nom de SmartMedia).

### ■ Insertion/Retrait des cartes mémoire

#### • Pour insérer une carte mémoire :

Tenez la carte de manière à ce que sa partie connecteur (en doré) soit orientée face vers le dessus et l'avant, en direction de la fente destinée à la recevoir. Introduisez soigneusement la carte dans la fente, en l'enfonçant doucement jusqu'au bout.

N'insérez pas la carte dans le mauvais sens.

N'insérez rien d'autre que la carte mémoire dans la fente.

#### • Pour retirer une carte mémoire :

Avant de retirer la carte mémoire, vérifiez bien qu'elle n'est pas en cours d'utilisation et que l'instrument ne tente pas d'y accéder. Ensuite, retirez lentement la carte mémoire avec la main. Si au même moment, l'instrument tente d'y accéder\*, un message s'affiche indiquant que la carte est en cours d'utilisation.

\* L'utilisation de la carte mémoire couvre les opérations d'enregistrement, de chargement et de suppression de données, de formatage et de création de répertoires. Vous devez également savoir que, si vous insérez la carte lors de la mise sous tension de l'instrument, celui-ci accède automatiquement à la carte pour vérifier son type de support.

**!** Ne tentez jamais de retirer la carte mémoire ou d'éteindre l'instrument pendant qu'il accède à la carte. Vous risquez d'endommager les données conservées dans l'instrument et sur la carte et d'abîmer cette dernière.

### ■ Formatage des cartes mémoire

Pour qu'une carte mémoire puisse être utilisée sur votre instrument, il faut d'abord la formater. Le formatage de la

carte détruit toutes les données qui y figurent. Par conséquent, vérifiez d'abord qu'elle ne contient pas de données utiles avant de la formater.

**NOTE** Les cartes mémoire formatées sur cet instrument risquent d'être inutilisables sur d'autres instruments.

### ■ À propos des cartes mémoire

#### • Pour manipuler les cartes mémoire avec précaution :

L'électricité statique peut endommager les cartes mémoire. Avant de manipuler celles-ci, il vaut mieux réduire l'électricité statique en touchant une pièce métallique comme par exemple une poignée de porte ou un châssis en aluminium.

Retirez la carte mémoire de la fente si vous prévoyez de ne pas utiliser l'instrument pendant une longue période de temps.

N'exposez pas la carte mémoire à la lumière directe du soleil, à une température extrêmement élevée ou faible, à une humidité excessive, à la poussière ou à un liquide.

Ne posez pas d'objet lourd sur la carte mémoire, ne la pliez pas et n'appliquez jamais de pression dessus.

Ne touchez pas à la partie métallique dorée de la carte et ne posez pas d'objet métallique dessus.

N'exposez pas la carte à un champ magnétique comme celui qui est produit par la télévision, par un haut-parleur, un moteur, etc. En effet, les champs magnétiques risquent d'effacer tout ou partie des données contenues dans la carte, la rendant ainsi illisible.

N'attachez à la carte que les étiquettes fournies et seulement à l'emplacement prévu à cet effet.

#### • Pour protéger vos données (protection en écriture) :

Pour empêcher l'effacement accidentel de données importantes, collez le sceau de protection en écriture livré avec la carte sur la zone indiquée (à l'intérieur d'un cercle).

À l'inverse, pour enregistrer des données sur la carte, n'oubliez pas d'en retirer le sceau de protection en écriture.

Ne réutilisez pas un sceau que vous avez déjà décollé.

### ■ Sauvegarde des données

Pour la sécurité maximale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver deux copies de vos données importantes sur deux cartes mémoire différentes. Ainsi, en cas de perte ou de détérioration d'une carte mémoire, vous disposez toujours d'une copie de sauvegarde.

# Dépistage des pannes

---

## Le DTXTREME n'émet plus de son ou de son de déclenchement

---

- Vérifiez si les pads et les déclencheurs sont correctement connectés aux prises d'entrée du DTXTREME.
- Vérifiez que les connecteurs reliés à la prise de sortie OUTPUT du DTXTREME (et non pas à la prise de sortie individuelle INDIV. OUT) sont correctement branchés aux prises d'entrée de l'amplificateur ou du mixeur.
- Augmentez le volume à l'aide du curseur de volume coulissant.
- Vérifiez que le niveau d'entrée apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides lorsque vous reproduisez un pad ou une percussion avec déclencheur.
- Augmentez la valeur minimale de la plage de niveau.
- Vérifiez que les réglages de sortie de voix ne sont pas spécifiés sur « INDIV. OUT ».
- Vérifiez que l'interrupteur Trigger Bypass du mode Utility est réglé sur OFF.
- Vérifiez le paramètre Local Control en mode Utility. Il doit être normalement réglé sur « on ».
- Vérifiez les câbles.

## Le générateur de sons externe ne produit pas de son

---

- Vérifiez que les connecteurs MIDI sont correctement branchés.
- Vérifiez que les canaux MIDI correspondent aux numéros de prises d'entrée sur les dispositifs externes connectés.
- Vérifiez que les valeurs des numéros de note MIDI sont correctement réglées.
- Vérifiez que l'interrupteur Trigger Bypass du mode Utility est réglé sur « off ».
- Vérifiez que le sélecteur HOST SELECT est correctement réglé.

## Le son ne correspond pas aux réglages

---

- Vérifiez que vous n'avez pas branché la prise de casque mono alors que l'instrument est encore sous tension. Cela a pour effet d'activer l'interrupteur de cerclage sur le DTXTREME. Éteignez l'instrument puis rallumez-le.
- Vérifiez que le canal de sortie MIDI est réglé sur Drum Voice (ch=10).
- Vérifiez que le type de pad est correctement réglé. Si tel n'est pas le cas, les fonctions d'assourdissement et de rebord ne fonctionnent pas correctement.

## Le son de vélocité est trop faible

---

- Augmentez le réglage de gain.
- Si les pads disposent d'un volume de commande de sortie ou de vélocité, il faut régler ces derniers en les augmentant.
- Augmentez la vélocité.
- Essayez une courbe de vélocité différente.
- Augmentez le volume de la voix.
- Vérifiez que le type d'entrée est correct.
- Réinitialisez le sélecteur d'atténuation de l'entrée INPUT ATTENUATION sur le panneau arrière.

## **Le son de déclenchement n'est pas stable (lors de l'utilisation de percussions acoustiques)**

---

- Vérifiez que vous avez sélectionné le type d'entrée adéquat. Essayez avec un instrument de batterie plus grand.
- Vérifiez que le capteur de déclenchement (de série DT) est fermement attaché à l'aide d'un ruban adhésif neuf.
- Vérifiez que le câble est fermement introduit dans la prise DT10.

## **Double déclenchement**

---

- Si vous utilisez un capteur fabriqué par d'autres marques, il se peut que celui-ci émette un signal important qui provoque le double déclenchement.
- Vérifiez que la peau ne provoque pas de vibration irrégulière. Si tel est le cas, il vaut mieux assourdir la peau.
- Vérifiez que le capteur est fixé près du cerclage et non près du centre de la peau.
- Vérifiez que rien n'entrave le capteur.
- Si les pads ont un volume de commande de sortie ou de vitesse, réglez ces valeurs en les diminuant.
- Augmentez la valeur du paramètre de rejet. Veillez à ne pas le spécifier sur une valeur trop élevée au risque d'assourdir un son lorsqu'un autre kit de percussion est reproduit en même temps.
- Essayez d'utiliser le paramètre de rejet automatique.
- Essayez d'activer le sélecteur INPUT ATTENUATION sur le panneau arrière.

## **Vous avez des problèmes de « diaphonie »**

---

- Éloignez le capteur de la percussion la plus proche.
- Le niveau d'entrée minimal doit être haussé.
- Augmentez le réglage de gain.
- Augmentez le réglage du paramètre de rejet. Veillez à ne pas le spécifier sur une valeur trop élevée au risque d'assourdir un son lorsqu'un autre kit de percussion est reproduit en même temps.
- Si le son interfère avec une entrée de déclenchement spécifique, utilisez les réglages de rejet spécifique Spec.

## **Le son est coupé lorsque vous jouez en continu**

---

- Si vous jouez sur le rebord de la caisse claire, spécifiez le paramètre RIM Velocity (Vitesse de cerclage) du mode Drum Kit Trigger Edit sur une valeur différente de « mute Hi » (Assourdir les aiguës) et « mute Lo » (Assourdir les basses).
- Réglez les 2èmes notes inutiles sur « off » en mode Drum Kit Trigger Edit.
- Réglez le mode Key en mode Drum Kit Voice Edit sur « semi2 », « semi3 », « semi4 » etc.

## **Un seul son est émis uniquement lorsque 2 pads (percussions) sont reproduits**

---

- Augmentez le réglage de gain du pad (percussion) qui ne produit pas de son.
- Diminuez la valeur du réglage du paramètre de gain du pad (percussion) qui ne produit pas de son.
- Vérifiez que les pads (percussions) ne sont pas affectés au même groupe dans les réglages Alternate Group (Groupe en alternance) du mode Drum Kit Voice Edit.

## **Le son est trop fort (la vitesse est trop élevée en permanence)**

---

- Diminuez la valeur du réglage de gain.
- Diminuez la valeur minimale de la plage de vitesse.
- Essayez une autre courbe de vitesse.
- Si vous utilisez un capteur d'une autre marque, il est possible qu'il émette un signal étendu.
- Réinitialisez le sélecteur INPUT ATTENUATION sur le panneau arrière.

## **Le contrôleur ou l'interrupteur au pied de charlestone fonctionne de façon inversée**

---

- Activez à nouveau l'interrupteur d'alimentation à l'aide du contrôleur ou de l'interrupteur au pied connecté sur le panneau arrière. Le DTXTREME détecte automatiquement la polarité de l'interrupteur et retrouve son fonctionnement normal. (Si l'instrument est actuellement sous tension (ON), éteignez-le (OFF) puis allumez-le à nouveau (ON)).
- Veillez à ne pas piétiner le contrôleur ou l'interrupteur au pied en mettant l'instrument sous tension.

## **Les motifs de basses ou d'accords ne se reproduisent pas en mode Pattern ou Song**

---

- Vérifiez que les pistes ne sont pas assourdis.
- Vérifiez que le paramètre Tr en mode Song Play n'est pas réglé sur « mute ».

## **Le DTXTREME ne reçoit pas de données d'interrupteur ou de déclencheur**

---

- Une erreur de données s'est produite. Mettez l'instrument hors tension puis sous tension à nouveau tout en maintenant les touches Play et Trigger enfoncées. Le DTXTREME est alors réinitialisé à ses valeurs par défaut pour ces deux paramètres. Notez bien que toutes les données seront perdues. Il est recommandé de sauvegarder fréquemment les données sur des dispositifs externes comme un archiveur MDF2 de Yamaha pour prévenir toute perte de données.

## **Le son ne s'arrête pas**

---

- Certains sons se caractérisent par un étouffement très long lorsque la fonction Rev Key Off (Activation des touches de réverbération) est activé. Dans ce cas, appuyez sur la touche VOICE tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour arrêter momentanément le son.

## **Le son de rebord est difficilement produit**

---

- Vous devez utiliser le pad de capteur de position RHP120SD.

# Messages d'erreur

---

```
ERROR : MIDI input buffer full
                Push [ENTER]
```

La mémoire tampon MIDI est saturée pour avoir reçu trop de données MIDI en même temps via les ports MIDI IN ou TO HOST. Réduisez le volume de données (taux de transfert de données) ou augmentez l'intervalle entre chaque transfert sur le dispositif émetteur.

```
ERROR : MIDI data error
                Push [ENTER]
```

Une erreur s'est produite en cours de réception des données MIDI. Vérifiez si le câble MIDI est correctement connecté et si les données MIDI sont appropriées.

```
ERROR : Host data error
                Push [ENTER]
```

Une erreur s'est produite en cours de réception des données MIDI via TO HOST. Vérifiez si le câble MIDI est correctement connecté et le sélecteur HOST SELECT réglé de façon appropriée.

```
ERROR : HOST is offline
                Push [ENTER]
```

Les communications via TO HOST ne fonctionnent pas. Vérifiez si l'ordinateur connecté à TO HOST est activé, et si le câble en série est correctement raccordé à TO HOST et le sélecteur HOST SELECT réglé de façon appropriée.

```
WARNING: All data initialized
                Push [ENTER]
```

Toutes les données de réglages sont initialisées parce que la pile auxiliaire interne du DTXTREME est épuisée. Contactez le distributeur Yamaha le plus proche pour faire remplacer la pile.

```
WARNING : Battery voltage is low
                Push [ENTER]
```

La pile auxiliaire à l'intérieur du DTXTREME est épuisée. Vous risquez de perdre toutes les données de réglage si vous éteignez le DTXTREME après l'affichage de ce message. Essayez d'abord de sauvegarder les données essentielles sur une carte mémoire, puis contactez le distributeur Yamaha le plus proche pour remplacer la pile.

```
ERROR : MIDI check sum error
                Push [ENTER]
```

Le total de contrôle des données reçues en bloc est incorrect. Vérifiez si les données ne sont pas corrompues ou inappropriées pour le DTXTREME, puis réessayez.

```
ERROR : MIDI Illegal data
                Push [ENTER]
```

Les données reçues en bloc comportent des données interdites. Vérifiez si les données ne sont pas corrompues ou inappropriées pour le DTXTREME, puis réessayez.

```
ERROR : Sequencer is Running
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous tentez d'exécuter une opération alors que le séquenceur interne est en cours d'exécution. Arrêtez le séquenceur et réessayez.

```
ERROR : Sequence data is not empty
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous tentez d'enregistrer des données sur une piste qui en contient déjà. Réessayez votre enregistrement sur une piste vide.

```
ERROR : Memory full
                Push [ENTER]
```

La mémoire utilisateur est saturée. Enregistrez les données utilisateur nécessaires sur la carte mémoire et effacez les données inutiles pour libérer de la mémoire.

```
ERROR : Card is write protected
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous essayez d'enregistrer des données sur une carte mémoire protégée en écriture. Désactivez la protection en écriture et réessayez.

```
ERROR : Card read/write error
                Push [ENTER]
```

Une erreur s'est produite pendant que le DTXTREME effectuait des opérations de lecture ou d'écriture sur une carte mémoire. Formatez d'abord la carte une nouvelle fois et réessayez. Si le message s'affiche toujours lorsque vous essayez de lire ou d'écrire sur la carte mémoire formatée à nouveau, il est probable que cette carte est déficiente. Remplacez la carte mémoire. De toutes les façons, les données stockées sur une telle carte risquent fort d'être corrompues.

```
ERROR : File is unknown format
                Push [ENTER]
```

Le DTXTREME ne peut pas reconnaître le fichier spécifié (format fichier). Vérifiez que le fichier est bien compatible avec le DTXTREME et qu'il n'est pas corrompu.

```
ERROR : Can't edit preset song
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous essayez de charger un morceau de la carte mémoire ou de recevoir des données en bloc quand un morceau présélectionné est choisi (en mode Drum Kit Play). Sélectionnez d'abord un morceau utilisateur puis réessayez de charger le morceau.

```
ERROR : Can't edit card song
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous essayez de charger un morceau de la carte mémoire ou de recevoir des données en bloc quand un morceau conservé sur carte est sélectionné (en mode Drum Kit Play). Sélectionnez d'abord un morceau sur carte puis réessayez de charger le morceau.

# Spécifications du DXTREME

---

## Générateur de sons

---

AWM2(PCM) de 16 octets

## Mémoire d'onde

---

DRAM16Mbit x 2 (max47sec@44.1kHz)

## Polyphonie

---

64 notes maximum

## Parties

---

16 parties

## Voix

---

1757 voix de percussion et de batterie, 128 voix de clavier (Système 1 de GM)

## Effets de système

---

2 blocs (Réverbération, Chœur)

## Effet pour kit de percussion

---

2 effets d'insertion

## Séquenceur

---

Séquenceur MIDI à 2 pistes

## MODES

---

### 8 modes

Mode Drum Kit Play  
Mode Drum Kit Trigger Edit  
Mode Drum Kit Voice Edit  
Mode Drum Kit Effect Edit  
Mode Chain Play  
Mode Song Job  
Mode Utility  
Mode Store

## Commandes

---

### 23 interrupteurs à poussoirs

PAGE+, PAGE-, RHYTHM, BASS, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, COMMON, STORE, ENTER/YES, SPEAKER

### 10 curseurs coulissants de volume

MASTER VOLUME, PHONES, ACCOMP/REVERB, CLICK, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

### 5 encodeurs rotatifs

## Affichage

---

- afficheur à cristaux liquides rétro-éclairé de 40 x 2 caractères
- DEL à 3 chiffres et 7 segments
- 14 opérations liées aux DEL

## Carte mémoire

---

Carte SmartMedia™ à 3,3V uniquement

## Entrée et sortie

---

### Panneau arrière

- MIDI IN/OUT/THRU
- TO HOST, Host select SW
- FOOT SW (casque mono) — FC4, FC5, HH60
- HI-HAT CONTROL (casque stéréo) — HH80, HH80A, HH60
- OUTPUT L/MONO (casque mono)
- OUTPUT R (casque mono)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 ~ 6 (casque mono)
- Entrée de déclenchement 1 ~ 8 (casque stéréo — L: déclenchement, R : sw) x 8
- Entrée de déclenchement 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (casque stéréo — L, R : déclenchement) x 4
- Commutateur INPUT ATTENUATION 1 ~ 16 (DIP SW)

### Panneau latéral

- Connecteur SmartMedia™

### Panneau avant

- PHONES (casque stéréo)
- AUX IN (mini stéréo)
- AUX IN VOL

## Alimentation

---

CC 12V

## Dimensions (W x H x D)

---

300 mm x 71 mm x 229 mm

## Poids

---

2,2 kg

## Accessoires fournis

---

Mode d'emploi  
Adaptateur de courant (PA-5B ou PA-D12)

## Accessoires

---

Interrupteurs au pied FS55, FC4, FC5 de Yamaha  
Contrôleurs au pied HH80A, HH60, FC7 de Yamaha

\* Les spécifications et les descriptions de ce mode d'emploi sont données à titre informatif uniquement. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et les spécifications à tout moment sans préavis. Les spécifications, l'équipement et les options n'étant pas identiques pour toutes les régions, veuillez contacter votre distributeur Yamaha pour tout supplément d'information.

# INDEX

## 0 – 9

11to12 .....	41
9to10 .....	41

## A

(à) Note .....	37
À propos de l'enregistrement de voix et de canaux MIDI .....	19
À propos des cartes mémoire .....	85
À propos des événements .....	23
À propos des morceaux .....	12
À propos du format fichier de la carte mémoire (SmartMedia™) .....	80
À propos du tempo .....	15
AcpSens (Sensibilité de l'accompagnement) .....	57
AltGrp (Groupe en alternance) .....	48
Angle .....	57
Assourdissement de morceau .....	16
Attack (Attaque) .....	47

## B

Balance (Équilibre) .....	45
BankLSB (Sélection de banque LSB) .....	50
BankMSB (Sélection de banque MSB) .....	50
BankMSB/BankLSB (Sélection de banque MSB/LSB) .....	68
BEAT (Temps) .....	12
Beat (Temps) .....	66

## C

Capacité mémoire .....	85
CARD FORMAT (Formater la carte) .....	82
CARD LOAD (Charger les données de la carte) .....	81
CARD RENAME (Renommer les données sur la carte) .....	82
CARD SAVE (Enregistrer les données sur la carte) .....	81
CC (Changement de commande) .....	23
Ch (Canal) .....	68, 69
Ch= (Canal cible) .....	50, 51
Ch= (Canal MIDI) .....	22
ChAfter (Modification ultérieure de canal) .....	24
Chain Name (Nom de chaîne) .....	60
Channel (Canal MIDI) .....	33
Chorus (Chœur) .....	55
Chorus1 (Chœur 1) .....	55
Chorus2 (Chœur 2) .....	55
ChoSend (Envoi de chœur) .....	49, 51, 54, 69
CLICK (Cliquettement) .....	12
Click 1 (Cliquettement 1) .....	77
Click 2 (Cliquettement 2) .....	78
Click 3 (Cliquettement 3) .....	78
Click 4 (Cliquettement 4) .....	79
Cliquettement (Métronome) .....	16
Commande de la réverbération .....	15
COMMON1 (Commun 1) .....	40
COMMON2 (Commun 2) .....	41
Contrôle des sorties individuelles 1 à 6 .....	15
Contrôle du Groove .....	17
Copy from (Copier de) .....	65
Copy From Song (Copier le morceau) .....	62, 64
(Copy to) Track (Copier sur piste) .....	65
Courbe .....	38
Create (Créer) .....	66
Ctrl n° (Numéro du contrôleur) .....	38
Ctrl# (Numéro de contrôleur) .....	51
Curseur .....	21
Curseur CLICK .....	14
Curseur CYMBAL .....	14
Curseur du volume ACCOMP .....	14
Curseur HI-HAT .....	14
Curseur KICK .....	14
Curseur MAIN OUT .....	14
Curseur PHONES .....	14
Curseur SNARE .....	14
Curseur TOM .....	14
Curve (Courbe) .....	27

## D

Decay (Chute) .....	47
DecFunc .....	74
Déclencheurs .....	7
Delete (Supprimer) .....	82

Dev.No (N° de dispositif) .....	76
Dist (Distance) .....	57
DrSens (Sensibilité de percussion) .....	57
DumpIntrvl .....	76

## E

EdgeAdj .....	74
EFFECT SETUP(Configuration d'effet) .....	53
Effet .....	53
Effets .....	8
Effets d'insertion 1 et 2 .....	52
Empty (Vide) .....	21

## F

Factory Set (Réglage d'usine) .....	75
Factory Set (Réglage par défaut d'usine) .....	75
FAR (Loin) .....	56
FCoffset .....	74
FCspt .....	74
FileName .....	82
FileName (Nom de fichier) .....	81, 82
Filter (Filtre) .....	46, 69
Flux de messages de pad .....	7
Fonction de déclenchement .....	29
Fonctionnement de base de la carte mémoire .....	80
Foot Controller (Contrôleur au pied 1) .....	38
Foot Controller 2 (Contrôleur au pied 2) .....	39
Foot Switch (Interrupteur au pied 1) .....	39
Foot Switch (Interrupteur au pied 2) .....	40
FootCtrl1 (Contrôleur au pied 1) .....	38
FootCtrl2 (Contrôleur au pied 2) .....	39
FootSw1 (Interrupteur au pied 1) .....	39
FootSw2 (Interrupteur au pied 2) .....	40
Formatage des cartes mémoire .....	85
(from) Note (De la note) .....	49
Func (Fonction) .....	29, 38, 39
FX= .....	55

## G

Gain .....	27
GateTime (Durée) .....	33

## H

HEADPHONE LOCALIZER SETUP1 (Configuration de Localizer de casque 1) .....	56
HEADPHONE LOCALIZER SETUP2 (Configuration de Localizer de casque 2) .....	57
HHInput (Entrée charleston) .....	39
Voice .....	78
High Freq (Haute fréquence) .....	71
High Gain (Gain élevé) .....	71
Hold Grp (Maintien de groupe) .....	31, 36
HostThrPort .....	77
HRTF (Fonction de transfert liée au casque) .....	57

## I

IncFunc .....	74
IndivOut (Sortie individuelle) .....	72
Input (De l'entrée) .....	37
Input= (Entrée=) .....	26, 28, 29, 34, 36
INS FX SETUP1/2 (Configuration des effets d'insertion 1/2) .....	55
Insertion/Retrait des cartes mémoire .....	85
InsFX (Effet d'insertion) .....	55
Inù= (Entrée=) .....	31

## J

JumpRecnt (Aller à la plus récente) .....	73
-------------------------------------------	----

## K

KeyMode (Mode de touche) .....	47
KIT (Kit de percussion) .....	11
Kit (Vers le kit) .....	37
KitName Kit Name (Nom de kit) .....	41
Kits de percussion et générateur de sons .....	8

## L

Layer (Couche) .....	46
Learn (Apprentissage) .....	73
LEDdisp (Affichage DEL) .....	72
Level (Niveau) .....	28
Liste des types d'accords .....	34
Load (Charger) .....	81
Local .....	77
Localizer .....	52, 54
Loclizr (Localizer) .....	56, 57
Voice .....	79
Low Freq (Basse fréquence) .....	71
Low Gain (Gain faible) .....	71

## M

Master EQ 1 (Égaliseur principal 1) .....	71
Master EQ 2 (Égaliseur principal 2) .....	71
Master Tune (Accord général) .....	71
Master Vol (Volume d'ensemble) .....	71
Measure (from) (De la mesure) .....	65, 66, 67
Measure (Mesure) .....	65, 66
Measure (to) (À la mesure) .....	65, 66, 67
Mesure/temps/horloge .....	21
Voice .....	78
Mid Freq (Fréquence moyenne) .....	71
Mid Gain (Gain moyen) .....	71
MIDI (Canal de transmission) .....	39, 40
MIDI (Canal MIDI) .....	38
MIDI 1 .....	75
MIDI 2 .....	76
MIDI 3 .....	76
MIDI 4 .....	77
MIDI Envelope Generator (Générateur d'enveloppe MIDI) .....	37
MIDI SETUP1 (Configuration MIDI 1) .....	50
MIDI SETUP2 (Configuration MIDI 2) .....	51
MIDI SETUP3 (Configuration MIDI 3) .....	51
MIDI1 .....	50
MIDI2 .....	51
MIDI3 .....	51
MIDICtl .....	79
MIDIEG (Générateur d'enveloppe MIDI) .....	37
MIDImode (Mode MIDI) .....	76
MIDIOut .....	78
Mode .....	30, 31, 78
Mode Chain Store .....	83
Mode Drum Kit Store .....	83
Modification ou suppression d'événement .....	22
Morceaux .....	8
Muffle (Assourdissement) .....	45

## N

Name (Nom) .....	62
NEAR (Proche) .....	56
Nom et numéro de morceau/kit de percussion .....	60
NORMAL .....	56
Note .....	32, 35
Note n° (Numéro de note MIDI) .....	32
Note Number & Name (Nom et numéro de note) .....	44, 46, 47, 48
NoteOn (Note activée MIDI) .....	23

## O

OffValue (Valeur à la désactivation) .....	40
OnValue (Valeur à l'activation) .....	40
Output (Sortie) .....	49, 78

## P

Pan (Balayage panoramique) .....	46, 51, 68
Paramètres de l'événement .....	22
Passage d'un mode à l'autre .....	9
Pbend (Variation de hauteur de ton) .....	23
PC (Changement de programme) .....	23, 76
PC# (Changement de programme) .....	50
PC# (Numéro de changement de programme) .....	68
PC10 .....	77
Playback Track 1 (Piste de reproduction 1) .....	12
Playback Track 2 (Piste de reproduction 2) .....	12
PlayCount (Décompte de reproduction) .....	80
POINT (En un point) .....	57
PolyKey (Pression de la touche polyphonique) .....	24

## Q

Q .....	46
---------	----

## R

RecCount (Décompte d'enregistrement) .....	80
Receive10 .....	76
Réception de données en bloc .....	76
Réglage de volume des sonorités rythmiques individuelles .....	14
Réglage du volume .....	14
Réglages de numéro de note sur la base du nom de l'accord .....	33
Réglages spécifiques de caisse claire .....	45
Rej (Rejet) .....	29
Relation entre la courbe de vitesse, le niveau d'entrée et la vitesse .....	28
Rename (Renommer) .....	82
Repeat (Répétition) .....	30, 63
Repeated Playback (Reproduction répétée) .....	12
Reproduction de morceau de pad .....	14
Reproduction de morceau principal .....	13
RevBypass (Ignorer l'effet de réverb) .....	72
Reverb (Réverbération) .....	54
Reverb1 (Réverbération 1) .....	54
Reverb2 (Réverbération 2) .....	54
Reverb3 (Réverbération 3) .....	54
RevSend (Envoi de réverbération) .....	49, 51, 54, 69
RimKeyOn (Mode Rim Key On) .....	36
RimVel (Vélocité de cerclage) .....	36
Rotation .....	57
RvKeyOff (Réception de désactivation de touche) .....	48
RvKeyOn (Réception d'activation de touche) .....	48

## S

Sauvegarde des données .....	85
Save (Enregistrer) .....	81
SelfRej (Rejet automatique) .....	29
SendHH .....	77
Sens (Sensibilité) .....	38
SEQ1 .....	79
SEQ2 .....	79
Shell (Surface extérieure) .....	45
Slider (Curseur coulissant) .....	72
Snare (Caisse claire) .....	45
SONG (Morceau) .....	11
Song (Morceau) .....	30, 41
SONG CLEAR (Effacer le morceau) .....	62
SONG CLEAR TRACK (Effacer la piste de morceau) .....	64
SONG COPY (Copier le morceau) .....	62
SONG COPY MEASURE (Copier la mesure de morceau) .....	64
SONG COPY TRACK (Copier la piste de morceau) .....	63
SONG CREATE MEASURE (Créer la mesure de morceau) .....	66
SONG DELETE MEASURE (Supprimer la mesure de morceau) .....	66
SONG ERASE MEASURE (Effacer la mesure de morceau) .....	67
SONG MIX TRACK (Mixer la piste de morceau) .....	63
SONG NAME .....	62
Song Name (Nom de morceau) .....	62
SONG QUANTIZE TRACK (Quantifier la piste de morceau) .....	63
SONG VOICE1 (Voix 1 de morceau) .....	68
SONG VOICE2 (Voix 2 de morceau) .....	68
SONG VOICE3 (Voix 3 de morceau) .....	69
Song1 (Morceau 1) .....	62
Song10 (Morceau 10) .....	66
Song11 (Morceau 11) .....	67
Song12 (Morceau 12) .....	68
Song13 (Morceau 13) .....	68
Song14 (Morceau 14) .....	69
Song2 (Morceau 2) .....	62
Song3 .....	62
Song4 (Morceau 4) .....	63
Song5 (Morceau 5) .....	63
Song6 (Morceau 6) .....	63
Song7 (Morceau 7) .....	64
Song8 (Morceau 8) .....	64
Song9 (Morceau 9) .....	66
Spec Rej (Rejet spécifique) .....	29
Step (Pas) .....	60
Strainer (Filtre) .....	45
Swap L/R (Échange G/D) .....	72
SyncMode .....	79
SysEx (Messages exclusifs au système) .....	77
SYSTEM 1 (Système 1) .....	72
SYSTEM 2 (Système 2) .....	73
SYSTEM 3 (Système 3) .....	74
SYSTEM 4 (Système 4) .....	75

## T

TEMPO .....	11, 62
Tempo .....	41
Tempo (Changement de tempo) .....	24
Tempo par tapotement .....	16
TG1 (Générateur de sons 1) .....	71
TG2 (Générateur de sons 2) .....	72
Time (Temps) .....	38
(to) Kit (Vers le kit) .....	49
(to) Note (Vers la note) .....	49
Touche [BASS] (Basse) .....	16
Touche [OTHERS] (Autres) .....	16
Touche [RHYTHM] (Rythme) .....	16
Touches [EXIT/NO] (Échap/Non) et [ENTER/YES] (Entrée/Oui) .....	10
Touches de commande de données .....	10
Touches de séquenceur .....	10
Touches Page s et t .....	9
Track (Numéro de piste) .....	63
Track (Piste) .....	64, 65, 66, 67
Track To (De la piste) .....	64
Transmission de données en bloc .....	75
Transmit (Transmission) .....	50, 68
TrgByp (Ignorer le déclenchement) .....	73
TrgCopy1 (Copier le déclenchement 1) .....	37
TrgCopy2 (Copier le déclenchement 2) .....	37
TrgFunc .....	29
TrgLink (Lien de déclenchement) .....	73
TrgMIDI1 (Déclenchement MIDI 1) .....	30
TrgMIDI2 (Déclenchement MIDI 2) .....	31
TrgMIDI3 (Déclenchement MIDI 3) .....	34
TrgRim (Cerclage de déclenchement) .....	36
TrgSens1 .....	26
TrgSens2 .....	28
TrgSens3 .....	29
TrgSet (Jeu de déclenchement) .....	74
Trigger Copy 1 (Copier le déclenchement 1) .....	37
Trigger Copy 2 (Copier le déclenchement 2) .....	37
Trigger MIDI 1 (Déclenchement MIDI 1) .....	30
Trigger MIDI 2 (Déclenchement MIDI 2) .....	31
Trigger MIDI 3 (Déclenchement MIDI 3) .....	34
Trigger Rim (Cerclage de déclenchement) .....	36
Trigger Sense 1 (Capteur de déclenchement 1) .....	26
Trigger Sense 2 (Capteur de déclenchement 2) .....	28
Trigger Sense 3 (Capteur de déclenchement 3) .....	29
Tuning (Accord) .....	45, 78, 79
Type .....	26, 39, 40, 44, 54, 55, 56, 60, 78, 79
Type d'événement .....	22
Type de carte de mémoire compatible .....	85

## U

Unité de chœur .....	52
Unité de réverbération .....	52
UseTempo (Tempo utilisé) .....	80
UT 1 .....	71
.....	76, 77, 78, 79, 81, 71, 81, 82, 71, 72, 73, 74, 75

## V

Value (Valeur) .....	51, 63
Vélocité .....	39
Velocity (Vélocité) .....	28
VelXFade (Fondu enchaîné de vélocité) .....	35
Voice (ligne inférieure) .....	45
Voice (ligne supérieure) .....	45
Voice1 (Voix1) .....	44
Voice2 (Voix2) .....	45
Voice3 (Voix3) .....	46
Voice4 (Voix4) .....	47
Voice5 (Voix5) .....	47
Voice6 (Voix 6) .....	48
VoiceCopy (Copier la voix) .....	49
VoiceSet .....	77
Vol (Volume) .....	78, 79
Volume .....	40, 45, 51, 68

## W

WaveDir (Wave Directory) (Répertoire d'onde) .....	40
WIDE (Large) .....	56

## Z

Zone de données .....	21
-----------------------	----

# DATA List

## MIDI Data Format

### 1. General

#### 1.1 Coverage

The specifications described herein specify transmission and reception of MIDI data of the DTXTREME.

#### 1.2 Compliance

The specifications described herein comply to following standards:

- MIDI 1.0
- YMCS V16.19
- GM System Level 1 standard specified by Yamaha Corporation

#### 1.3 Legend

The following specifications are described as:

- Hexadecimals are headed with a dollar sign (\$).
- \$nn\*N indicates that there are multiple values.

### 2. Channel Messages

Channel messages on MIDI channel 10 are not received when the "Receive10" system parameter is set to off.

#### 2.1 Key On or Key Off

Supports both transmission and reception.

Reception note range: C-2 - G8

Velocity range: 1 to 127 (note on only)

#### 2.2 Control Change

The internal sequencer is capable of recording or playback of all kinds of control change messages, so that the DTXTREME can transmit and receive those messages.

The internal tone generator and drum triggering function as follows.

##### 2.2.1 bank select MSB, LSB - 0, 32

Supports both transmission and reception.

Operations based on bank select data may vary depending on the MIDI mode setting. However, in any MIDI mode setting, actual operations on bank select will be suspended until the DTXTREME receives a program change message that follows bank select data.

##### • MIDI mode setting: native

MSB=0	LSB=any value:	normal voice	
MSB=127	LSB=any value:	GM drum voice	*note1
MSB=125	LSB=0:	drum voice, preset kit1	*note2
MSB=125	LSB=1:	drum voice, user kit	*note2
MSB=125	LSB=2:	drum voice, card kit	*note2

##### • MIDI mode setting: GM

MSB=0	LSB=any value:	normal voice	
MSB=127	LSB=any value:	GM drum voice	*note1

\*note1: The DTXTREME only receives program numbers 1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41 and 49 and selects a GM preset drum kit that corresponds to the received number.

\*note2: The DTXTREME selects a drum kit that corresponds to the received number.

It is possible to select a drum voice for any MIDI channel (except 10). In this case, the drum map used for that voice is identical to that for MIDI channel 10.

##### 2.2.2 1 modulation

Reception only.

##### 2.2.3 4 foot controller

Supports both transmission and reception.

##### 2.2.4 6 data entry

Reception only. Used to specify RPN data.

##### 2.2.5 7 main volume

Supports both transmission and reception.

##### 2.2.6 10 pan

Supports both transmission and reception.

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

##### 2.2.7 11 expression

Reception only.

##### 2.2.8 64 hold 1

Reception only.

##### 2.2.9 71 harmonic content

Reception only.

##### 2.2.10 72 release time

Reception only.

##### 2.2.11 73 attack time

Reception only.

##### 2.2.12 74 brightness

Reception only.

##### 2.2.13 84 portamento control

Reception only.

##### 2.2.14 91 effect1 depth

Reception only. Affects the reverb send level.

##### 2.2.15 93 chorus depth

Reception only. Affects the chorus send level.

##### 2.2.16 100, 101 data increment/decrement

Reception only.

##### 2.2.17 RPN

\$00/\$00 pitch bend sensitivity: Reception only.

\$00/\$01 fine tuning: Reception only.

\$00/\$02 coarse tuning: Reception only.

\$71/\$71 NULL: Reception only.

### 2.3 Channel Mode Messages

Reception only.

##### 2.3.1 120 all sound off

Mutes all the sounds currently playing through the specified channel.

##### 2.3.2 121 reset all controllers

Sets the following controller values back to its initial value: pitchbend, modulation, expression, hold1, portamento control, RPN number

##### 2.3.3 123 all note off

Mutes all notes from the specified channels currently playing. They will, however, not be muted until hold 1 is turned off.

##### 2.3.4 124 omni off

Operates as all notes off is received.

##### 2.3.5 125 omni on

Operates as all notes off is received.

##### 2.3.6 126 mono

Operates as all sounds off is received.

##### 2.3.7 127 poly

Operates as all sounds off is received.

### 2.4 Program Change

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREME does not receive program change data.

When the "Receive10 pc" system is set to off, the DTXTREME does not receive program change data on MIDI channel 10.

### 2.5 Pitch Bend

Supports both transmission and reception.

## 2.6 Channel Aftertouch

Does not support transmission and reception.

## 2.7 Polyphonic Aftertouch

Does not support transmission and reception.

## 3. System Exclusive Messages

When the "receive system exclusive" system parameter is set to off, the DTXTREAME does not receive system exclusive messages.

The DTXTREAME does not receive system exclusive messages that does not include the device number specified with the "device number" system parameter.

### 3.1 Parameter Change

#### 3.1.1 GM system ON

\$F0 \$7E \$7F \$09 \$01 \$F7

Sets all the data except the MIDI master tuning data to its initial value. Supports both transmission and reception.

#### 3.1.2 XG system ON

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

n is device number.  
Operates as GM system ON is received. Reception only.

#### 3.1.3 identify request

\$F0 \$7E \$0n \$06 \$01 \$F7

n is device number.  
After this message is received, the DTXTREME transmits identity reply. Reception only.

#### 3.1.4 MIDI master volume

\$F0 \$7F \$7F \$04 \$01 \$XX \$mm \$F7

XX is dummy (ignored). mm is the volume data. Reception only.

#### 3.1.5 MIDI master tune

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

n is device number.

Master tuning can be done by 128 cents which is specified by mm (MSnible) and ll (LSnible).

Reception only.

#### 3.1.6 identify reply

\$F0 \$7E \$0n \$06 \$02 \$43 \$00 \$4C \$73 \$07 \$mm \$00 \$00 \$00 \$F7

n is device number.  
mm is software version number (\$00).

Transmission only.

#### 3.1.7 display data

\$F0 \$43 \$1n \$4c \$06 \$00 \$ii \$dd\*N \$F7

n is device number (1 - F).  
ii is display start position (\$00 - \$1F).  
dd is an ASCII code number. Up to 32 "dd" values can be specified.  
A specified string (of up to 32 characters) is displayed in the LCD for a certain period of time. If multiple data sets are received, the LCD displays each string at the specified start position in the received order.  
Reception only.

#### 3.1.8 clear all song

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$44 \$54 \$00 \$F7

n is device number (1 - F).  
Clears all user songs.

### 3.1.9 remote SW

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$52 \$53 data \$F7

n is device number (1 - F).  
Operates identically as a panel switch is pressed (on/off).  
Data specifies the switch number (bit0 - bit5: \$00 - \$3F) and its status (bit6: \$40, 1: on, 0: off).  
See Data Tables for the switch number.

### 3.1.10 parameter change

\$F0 \$43 \$7D \$1n \$44 \$58 p1 p2 p3 p4 data1 (data2) \$F7

n is device number (1 - F).  
Changes values for various parameters on the DTXTREME.  
The parameter number specified with p1, p2, p3 and p4 is given a value specified with data1 and data2.  
If the target parameter belongs to a user stack (one of 4 elements that comprise a user voice), it takes 2 bytes (data1 and data2). In this case, data1 (MS7bit) and data2 (LS7bit) is combined to express a single value (\$0000 - \$3FFF).  
See Data Tables for the parameter number.  
Reception only.

### 3.2 Bulk Dump

Bulk data is transmitted and received as follows:

\$F0	
\$43	
\$7D	
\$0n	n: device number
\$ss	data bytes MS7bit
\$ss	data bytes LS7bit
\$44	ID, ASCII char 'D'
\$54	ID, ASCII char 'T'
\$58	ID, ASCII char 'X'
\$54	ID, ASCII char 'T'
type1	type, ASCII char
type2	type, ASCII char
type3	type, ASCII char
type4	type, ASCII char
indM	index number MS7bit
indL	index number LS7bit
numM	object number MS7bit
numL	object number LS7bit
data	data
...	
data	
csum	check sum
\$F7	

n is device number (1 - F).

Data bytes is a numeric value obtained by adding 12 to the number of data bytes.

If data is more than 4,096 bytes, that data is divided into multiple packets (\$F0 - \$F7) and each packet is transferred with a unique index number. The first index number is \$00 \$01 (\$0001) and the last is \$7F \$7F (\$3FFF). If data is within 4,096 bytes, that data is transferred in a single packet with the first index number, \$00 \$01 (\$0001).

Object number specifies a unique number from multiple similar kinds of data (like drum kit number, song number or so on). If the target data is single (like system common data, edit buffer data or so on), this value must be \$7F (\$3FFF).

Check sum must be a 2's complement of the sum of the 7th byte (ID) and following data (before check sum).

#### 3.2.1 bulk dump - system data

\$F0	
...	
\$58	ID, ASCII char 'X'
\$54	ID, ASCII char 'T'
\$53	type, ASCII char 'S'
\$59	type, ASCII char 'Y'
\$53	type, ASCII char 'S'
\$54	type, ASCII char 'T'
\$00	fix
\$00	fix
\$7F	fix
\$7F	fix
data	data
...	
data	
csum	check sum
\$F7	

See Data Tables for details of data.

### 3.2.2 bulk dump - drumkit data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$44 type, ASCII char 'D'
$4B type, ASCII char 'K'
$49 type, ASCII char 'I'
$54 type, ASCII char 'T'
$00 fix
$00 fix
numM drumkit number MS7bit
numL drumkit number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

Drumkit number is a user drumkit number counted from 0 (counted from 1 in the panel display).  
 Drumkit number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the edit buffer.  
 See Data Tables for details of data.

### 3.2.3 chain dump - chain data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$43 type, ASCII char 'C'
$48 type, ASCII char 'H'
$41 type, ASCII char 'A'
$49 type, ASCII char 'I'
$00 fix
$00 fix
numM drumkit number MS7bit
numL drumkit number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

Chain number is a user chain number counted from 0 (counted from 1 in the panel display).  
 Chain number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the edit buffer.  
 See Data Tables for details of data.

### 3.2.4 bulk dump - song data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$53 type, ASCII char 'S'
$4F type, ASCII char 'O'
$4E type, ASCII char 'N'
$47 type, ASCII char 'G'
indM index number MS7bit
indL index number LS7bit
numM song number MS7bit
numL song number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

If data is large, it is divided into multiple messages.

Song number must be counted from 0 (counted from 1 in the panel display).  
 Song number \$7F \$7F (\$3FFF) specifies the one song (current song).

Each data byte is divided into 4-bit MSnibble and LSnibble, and then transferred as successive 2 bytes.  
 See Data Tables for details of data.

### 3.2.5 bulk dump - stack data

```

$F0
...
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
$53 type, ASCII char 'S'
$54 type, ASCII char 'T'
$43 type, ASCII char 'C'
$4B type, ASCII char 'K'
$00 fix
$00 fix
numM stack number MS7bit
numL stack number LS7bit
data data
...
data
csum check sum
$F7

```

Stack number is specified with numM and numL (\$00 - \$0F for each) and determines the user stack 1 - 16.

Each data byte is divided into 4-bit MSnibble and LSnibble, and then transferred as successive 2 bytes.  
 See Data Tables for details of data.

## 3.3 Dump Request

When the DTXXTREME receives dump request (reception only), it transmits requested bulk data.

```

$F0
$43
$7D
$2n n: device number
$44 ID, ASCII char 'D'
$54 ID, ASCII char 'T'
$58 ID, ASCII char 'X'
$54 ID, ASCII char 'T'
type1 type, ASCII char
type2 type, ASCII char
type3 type, ASCII char
type4 type, ASCII char
numM object number MS7bit
numL object number LS7bit
$F7

```

Type specifies the type of bulk data. See the bulk dump format for available types.

Object number specifies a unique number from multiple similar kinds of data (like drum kit number, song number or so on). If the target data is single (like system common data, edit buffer data or so on), this value must be \$7F \$7F (\$3FFF).  
 If there is only one song data on the DTXXTREME, this does not mean that data is single.

## 4. System Common Messages

### 5.1 Song Select

```
$F3 $nn
```

nn is song number.  
 Reception only.

## 5. System Realtime Messages

Supports both transmission and reception.

### 5.1 Timing Clock

When the "MIDI sync mode" system parameter has a value of "ext" or "auto," the DTXXTREME synchronizes to incoming timing clock.

### 5.2 Start, Continue, Stop

When the "MIDI control" system parameter is set to off, the DTXXTREME does not receive start, continue and stop messages.

### 5.3 Active Sensing

Reception: If an active sensing message is received and there is no subsequent MIDI data coming in for approximately 300 milliseconds, the DTXXTREME will mute all current sounds playing.

Transmission: The DTXXTREME transmits MIDI data including active sensing message every (approximately) 300 milliseconds

# MIDI Data Table

- Table A: Parameter Change – Parameter List
- Table B: Bulk Dump Data details
- Table C: Effect Parameter details

## Table A: Parameter Change – Parameter List

range format:

```
OB24 0:-12, 1:-11, ... 12:0, 13:+1, ... 24:+12
OB30 0:-15, 1:-14, ... 15:0, 16:+1, ... 30:+15
OB32 0:-16, 1:-15, ... 16:0, 17:+1, ... 32:+16
OB48 0:-24, 1:-23, ... 24:0, 25:+1, ... 48:+24
OB64 0:-64, 1:-32, ... 32:0, 33:+1, ... 64:+32
OB127 0:-127, 1:-62, ... 64:0, 65:+1, ... 127:+63
OB$0800 $0000:-$400,$0001:-$3ff,... $0400:$0,$0401:+$1,...$0800:+$400
OB$1000 $0000:-$800,$0001:-$7ff,... $0800:$0,$0801:+$1,...$1000:+$800
OB$1800 $0000:-$c00,$0001:-$bfff,... $0c00:$0,$0c01:+$1,...$1800:+$c00
ASCII $20 - $7f
```

### A.1 parameter change - DRUM control parameter

P1-4	range	name
1 1 --	0-2	KIT DEVICE
1 2 --	0-	KIT NO
1 3 --	0,1	KIT EDIT FLAG
1 4 --	0-31	CHAIN NO
1 5 --	0,1	CHAIN EDIT FLAG

### A.2 parameter change - SEQ control parameter

P1-4	range	name
2 6 --	0-2	SONG DEVICE
2 7 --	0-	SONG NO
2 9 --	30-300	TEMPO LSB 7bit
2 10 --	30-300	TEMPO MSB 7bit
2 16 --	0,1	REPEAT PLAY
2 19 --	0-39	CLICK BEAT
2 20 --	0-6	CLICK QUANTIZE
2 21 --	0,1	MUTE RHY
2 22 --	0,1	MUTE BASS
2 23 --	0,1	MUTE OTHER

### A.3 parameter change - system parameter

P1-4	range	name
3 1 --	0,1	LINK MODE
3 2 --	0,1	LEARN MODE
3 3 --	0,1	BYPASS
3 4 --	OB32	F/C OFFSET DATA
3 5 --	0-127	F/C OFFSET TIME
3 6 --	0,1	JUMP TO RECENT PAGE
3 7 --	0-16	INC PAD NO
3 8 --	0-16	DEC PAD NO
3 9 --	0,1	LED DISPLAY
4 1 --	0,1	MIDI MODE
4 2 --	0-15	MIDI DEV NO
4 3 --	0,1	LOCAL SW
4 4 --	0,1	RECEIVE P/C
4 5 --	0,1	RECEIVE MIDI CH10
4 6 --	0,1	RECEIVE MIDI CH10 P/C
4 7 --	0,1	RECEIVE SYSEX
4 8 --	0,1	SEND HH CONTROL
4 9 --	0,1	SEQ CONTROL
4 10 --	0-7	MIDI THRU PORT
4 11 --	0-5	BULK TIME
5 1 --	OB24	EQ GAIN LO
5 2 --	OB24	EQ GAIN MID
5 3 --	OB24	EQ GAIN HI
5 4 --	4-40	EQ FREQ LO
5 5 --	14-54	EQ FREQ MID
5 6 --	28-58	EQ FREQ HI
6 1 --	0-	CLICK VOICE SET
6 2 --	0-8	CLICK OUTSEL
6 3 --	0,1	CLICK MIDI OUT
6 4 --	0-3	CLICK MODE
6 5 --	0,1	PLAY COUNT
6 6 --	0,1	REC COUNT
6 7 --	0,1	SYNC MODE
6 8 --	0,1	GLOBAL TEMPO
28 1 m -	0-	USER CLICK VOICE CATEGORY
28 2 m -	0-	USER CLICK VOICE INDEX NO
28 3 m -	0-127	USER CLICK VOLUME
28 5 m -	OB\$1800	USER CLICK PITCH MSB 7bit
28 6 m -	OB\$1800	USER CLICK PITCH LSB 7bit
28 7 m -	OB127	USER CLICK MODIFY
28 8 m -	OB127	USER CLICK FILTER
28 9 m -	OB127	USER CLICK Q
28 10 m -	OB127	USER CLICK ATTACK
28 11 m -	OB127	USER CLICK DECAY

```
7 1 -- OB$800 MASTER TUNE MSB7bit
7 2 -- OB$800 MASTER TUNE LSB7bit
7 3 -- 0-127 MASTER VOLUME
7 4 -- 0,1 REVERB BYPASS
7 5 -- 0,1 SWAP L/R
7 6 -- 0,1 AUTO INDIV OUTPUT
7 7 -- 0,1 SLIDER MODE
```

m: 0-2 click type

### A.4 parameter change - Drumkit pad note parameter

P1-4	range	name
8 1 in n	0-127	MIDI NOTE NO
8 2 in n	0-99	GATE TIME
8 3 in n	0-16	MIDI CHANNEL
8 4 in n	0-9	VELOCITY TABLE

in: 0-15 trigger input number  
n: note index number

### A.5 parameter change - Drumkit pad parameter

P1-4	range	name
9 1 in -	0-4	KEY ON MODE
9 2 in -	0-21	PAD TYPE
9 3 in -	0-63	GAIN
9 4 in -	0-98	MIN LEVEL
9 5 in -	1-99	MAX LEVEL
9 6 in -	0-126	MIN VELOCITY
9 7 in -	0-127	MAX VELOCITY
9 8 in -	0-4	VELOCITY CURVE
9 9 in -	0-9	SELF REJECTION
9 10 in -	0-9	REJECTION
9 11 in -	0-15	SPECIFIED REJECT INPUT NO
9 12 in -	0-9	SPECIFIED REJECT
9 13 in -	0-7	PAD FUNCTION
9 14 in -	0-2	RIM KEY ON MODE
9 15 in -	0-16	RIM VELOCITY
9 16 in -	0-32	RIM HOLD GROUP
9 17 in -	0,1	PAD SONG DEVICE
9 18 in -	0-	PAD SONG NO
9 19 in -	0-2	PAD SONG MODE
9 20 in -	0,1	PAD SONG REPEAT
9 21 in -	0-32	HOLD GROUP

in: 0-15 trigger input number

### A.6 parameter change - Drumkit map parameter

P1-4	range	name
10 1 nt -	0-	VOICE CATEGORY
10 2 nt -	0-	VOICE INDEX NO
10 3 nt -	0-127	VOLUME
10 4 nt -	0-127	PAN
10 5 nt -	OB\$1800	PITCH MSB 7bit
10 6 nt -	OB\$1800	PITCH LSB 7bit
10 7 nt -	OB127	MODIFY
10 8 nt -	OB127	FILTER
10 9 nt -	OB127	Q
10 10 nt -	OB127	ATTACK
10 11 nt -	OB127	DECAY
10 12 nt -	0-3	KEY ASSIGN MODE
10 13 nt -	0-127	ALTERNATE GROUP
10 14 nt -	0,1	KEY OFF ENABLE
10 15 nt -	0,1	KEY ON ENABLE
10 16 nt -	0-11	OUTPUT SELECT
10 17 nt -	0-127	REVERB SEND
10 18 nt -	0-127	CHORUS SEND

nt: 0-81 (MIDI note number - 13)

### A.7 parameter change - Drumkit xmap parameter

P1-4	range	name
24 1 - -	0-3	SNAPPY SELECT
24 2 - -	0-3	MUFFLING
24 3 - -	0-3	HEAD SELECT

### A.8 parameter change - Drumkit insert FX parameter

P1-4	range	name
11 1 if -		PARAMETER 1 MSB 7bit
11 2 if -		PARAMETER 1 LSB 7bit
11 3 if -		PARAMETER 2 MSB 7bit
11 4 if -		PARAMETER 2 LSB 7bit
11 5 if -		PARAMETER 3 MSB 7bit
11 6 if -		PARAMETER 3 LSB 7bit
11 7 if -		PARAMETER 4 MSB 7bit
11 8 if -		PARAMETER 4 LSB 7bit
11 9 if -		PARAMETER 5 MSB 7bit
11 10 if -		PARAMETER 5 LSB 7bit
11 11 if -		PARAMETER 6 MSB 7bit
11 12 if -		PARAMETER 6 LSB 7bit
11 13 if -		PARAMETER 7 MSB 7bit
11 14 if -		PARAMETER 7 LSB 7bit
11 15 if -		PARAMETER 8 MSB 7bit
11 16 if -		PARAMETER 8 LSB 7bit
11 17 if -		PARAMETER 9 MSB 7bit
11 18 if -		PARAMETER 9 LSB 7bit

```

11 19 if - PARAMETER 10 MSB 7bit
11 20 if - PARAMETER 10 LSB 7bit
11 21 if - PARAMETER 11 MSB 7bit
11 22 if - PARAMETER 11 LSB 7bit
11 23 if - PARAMETER 12 MSB 7bit
11 24 if - PARAMETER 12 LSB 7bit
11 25 if - PARAMETER 13 MSB 7bit
11 26 if - PARAMETER 13 LSB 7bit
11 27 if - PARAMETER 14 MSB 7bit
11 28 if - PARAMETER 14 LSB 7bit
11 29 if - PARAMETER 15 MSB 7bit
11 30 if - PARAMETER 15 LSB 7bit
11 31 if - PARAMETER 16 MSB 7bit
11 32 if - PARAMETER 16 LSB 7bit
11 33 if - 0-44 TYPE
11 34 if - 1-127 PAN
11 35 if - 0-127 REVSEND
11 36 if - 0-127 CHOSEND
11 37 if - 0-119 CONTROL NO
11 38 if - 0-127 CONTROL SENS
11 39 if - 0-9 OUT SELECT
-----
if: 0,1 Insert FX number

```

### A.9 parameter change - Drumkit reverb parameter

```

Pl-4      range  name
-----
12 1 - -  PARAMETER 1
12 2 - -  PARAMETER 2
12 3 - -  PARAMETER 3
12 4 - -  PARAMETER 4
12 5 - -  PARAMETER 5
12 6 - -  PARAMETER 6
12 7 - -  PARAMETER 7
12 8 - -  PARAMETER 8
12 9 - -  PARAMETER 9
12 10 - - PARAMETER 10
12 11 - - PARAMETER 11
12 12 - - PARAMETER 12
12 13 - - PARAMETER 13
12 14 - - PARAMETER 14
12 15 - - PARAMETER 15
12 16 - - PARAMETER 16
12 17 - - 0-12 TYPE
12 18 - - 0-127 RETURN LEVEL
12 19 - - 0-127 PAN
-----

```

### A.10 parameter change - Drumkit chorus note parameter

```

Pl-4      range  name
-----
13 1 - -  PARAMETER 1
13 2 - -  PARAMETER 2
13 3 - -  PARAMETER 3
13 4 - -  PARAMETER 4
13 5 - -  PARAMETER 5
13 6 - -  PARAMETER 6
13 7 - -  PARAMETER 7
13 8 - -  PARAMETER 8
13 9 - -  PARAMETER 9
13 10 - - PARAMETER 10
13 11 - - PARAMETER 11
13 12 - - PARAMETER 12
13 13 - - PARAMETER 13
13 14 - - PARAMETER 14
13 15 - - PARAMETER 15
13 16 - - PARAMETER 16
13 17 - - 0-14 TYPE
13 18 - - 0-127 RETURN LEVEL
13 19 - - 0-127 PAN
13 20 - - 0-127 CHORUS TO REVERB LEVEL
-----

```

### A.11 parameter change - Drumkit localizer note parameter

```

Pl-4      range  name
-----
21 1 - -  PARAMETER 1
21 2 - -  PARAMETER 2
21 3 - -  PARAMETER 3
21 4 - -  PARAMETER 4
21 5 - -  PARAMETER 5
21 6 - -  PARAMETER 6
21 7 - -  PARAMETER 7
21 8 - -  PARAMETER 8
21 9 - -  PARAMETER 9
21 10 - - PARAMETER 10
21 11 - - PARAMETER 11
21 12 - - PARAMETER 12
21 13 - - PARAMETER 13
21 14 - - PARAMETER 14
21 15 - - PARAMETER 15
21 16 - - PARAMETER 16
21 17 - - 0-5 TYPE
21 18 - - 0-16 DRUM SENSITIVITY
21 19 - - 0-16 ACOMP SENSITIVITY
-----

```

### A.12 parameter change - Drumkit MIDI setup parameter

```

Pl-4      range  name
-----
14 1 i -  0,1 ENABLE SW
14 2 i -  0-127 PROGRAM CHANGE
14 3 i -  0-127 BANK SELECT MSB
14 4 i -  0-127 BANK SELECT LSB
-----

```

```

14 5 i -  0-127 VOLUME
14 6 i -  0-127 PAN
14 7 i -  0-127 C/C NUMBER
14 8 i -  0-127 C/C DATA
14 9 i -  0-127 REVERB SEND
14 10 i - 0-127 CHORUS SEND
-----
i: 0-16 MIDI channel

```

### A.13 parameter change - Drumkit common parameter

```

Pl-4      range  name
-----
15 1 c -  ASCII NAME
15 2 - -  0,1 F/C FUNCTION
15 3 - -  0-63 F/C SENSITIVITY
15 4 - -  0-16 HH CONTROL INPUT NO
15 5 - -  0-15 F/C MIDI CHANNEL
15 6 - -  0-122 F/C MIDI CONTROL NO
15 7 - -  0-7 F/S FUNCTION
15 8 - -  1-127 F/S MIDI VELOCITY
15 9 - -  0-15 F/S MIDI CHANNEL
15 10 - - 0-119 F/S MIDI CONTROL NO
15 11 - - 0-127 F/S MIDI OFF DATA
15 12 - - 0-127 F/S MIDI ON DATA
15 13 - - 0,1 INPUT 9T010
15 14 - - 0,1 INPUT 11T012
15 15 - - 0,1 ENABLE LOCALIZER
15 16 - - 0,1 SONG SELECT DEVICE
15 17 - - 0- SONG SELECT NO
15 18 - - 30-300 TEMPO SELECT MSB 7bit
15 19 - - 30-300 TEMPO SELECT LSB 7bit
15 20 c - ASCII VOLUME FILE NAME
15 21 - - 0-7 EG WAVE
15 22 - - 0-127 EG TIME
15 23 - - 0-119 EQ CONTROL NO
15 30 - - 0-127 DRUM VOLUME
15 31 - - 0-127 DRUM REVERB SEND
15 32 - - 0-127 DRUM CHORUS SEND
-----
c: 0-7 column number

```

### A.14 parameter change - user voice common parameter

```

Pl-4      range  name
-----
16 1 c i  ASCII NAME
16 2 - i  0,1 HH X FADE SW
16 3 - i  0-127 HH RATE
-----
c: 0-7 column number
i: 0-98 user voice number

```

### A.15 parameter change - user voice stack parameter

```

Pl-4      range  name
-----
17 1 j i  0- KEY BANK NO
17 2 j i  0-127 ATTENUATION
17 3 j i  OB48 TRANSPOSE
17 4 j i  0-127 TUNE
17 5 j i  0-127 AR
17 6 j i  0-127 DIR
17 7 j i  0-127 D2R
17 8 j i  90127 RR
17 9 j i  0-255 IL
17 10 j i 0-255 D1L
17 11 j i 0-255 D2L
17 13 j i 0-22 VELOCITY TABLE
17 14 j i OB30 KEY VELOCITY SENS
17 15 j i 0-31 Q
17 16 j i 0-2047 FILTER
17 17 j i 0-127 BOOST
17 19 j i OB$1000 PEG L1
17 20 j i 0-127 PEG R1
17 21 j i OB30 PITCH KVS
17 22 j i OB30 ATTACK KVS
17 23 j i OB30 DECAY KVS
17 24 j i 0,1 STACK ENABLE
17 25 j i OB127 GAIN LO
17 26 j i OB127 GAIN HI
17 27 j i 4-40 FREQ LO
17 28 j i 28-58 FREQ HI
17 29 j i 0-127 DIP FC
-----
j: stack number
i: 0-98 user voice number

```

### A.16 parameter change - Chain common parameter

```
-----
P1-4      range  name
-----
22  1  c  -      ASCII  NAME
-----
c: 0-7 column number
```

### A.17 parameter change - Chain step parameter

```
-----
P1-4      range  name
-----
23  1  i  -      0-2   TYPE
23  2  i  -      0-2   SONG/KIT DEVICE
23  3  i  -      0-   SONG/KIT NO
-----
i: 0-31 step number
```

### A.18 parameter change - remote sw

```
-----
sw number  sw name
-----
1          PLAY
2          TRIGGER
3          EXIT NO
4          ENTER YES
5          CLICK
6          TOP
7          CHAIN
8          VOICE
9          SHIFT
10         SOUND
11         PAGEG UP
12         PAGEG DOWN
13         SONG
14         EFFECT
15         FF
16         REC
17         RHYTHM
18         BASS
19         UTIL
20         STORE
21         REW
22         PLAY/STOP
23         OTHERS
-----
```

### Tabel B: bulk dump data details

type formats:

- uc unmarked 8-bit data
- us unmarked 16-bit data
- \*nn array of the same type of data
- [\*\*\*] data block

### B.1 bulk dump - system data

```
-----
[USER CLICK] block
-----
type  NAME
-----
UC    MIDI NOTE NO
UC    USER CLICK VOICE CATEGORY
UC    USER CLICK VOICE INDEX NO
UC    USER CLICK VOLUME
1 bytes reserve
UC    USER CLICK PITCH MSB 7bit
UC    USER CLICK PITCH LSB 7bit
UC    USER CLICK MODIFY
UC    USER CLICK FILTER
UC    USER CLICK Q
UC    USER CLICK ATTACK
UC    USER CLICK DECAY
6 bytes reserve
-----

system data
-----
type  NAME
-----
UC    LINK MODE
UC    LEARN MODE
UC    BYPASS
UC    F/C OFFSET DATA
UC    F/C OFFSET TIME
UC    JUMP TO RECENT PAGE
UC    INC PAD NO
UC    DEC PAD NO
UC    LED DISPLAY
4 bytes reserve
UC    MIDI MODE
UC    MIDI DEV NO
UC    LOCAL SW
UC    RECEIVEVE P/C
UC    RECEIVE MIDI CH10
UC    RECEIVE MIDI CH10 P/C
UC    RECEIVE SYSEX
UC    SEND HH CONTROL
UC    SEQ CONTROL
UC    MIDI THRU PORT
UC    BULK TIME
4 bytes reserve
UC    GAIN LO
UC    GAIN MID
UC    GAIN HI
```

```
UC    FREQ LO
UC    FREQ MID
UC    FREQ HI
4 bytes reserve
UC    VOICE SET
UC    OUTSEL
UC    CLICK MIDI OUT
UC    CLICK MODE
UC    PLAY COUNT
UC    REC COUNT
UC    SYNC MODE
UC    GLOBAL TEMPO
4 bytes reserve

[USER CLICK] * 3

UC    TUNE MSB7bit
UC    TUNE LSB7bit
UC    MASTER VOLUME
UC    REVERB BYPASS
UC    SWAP L/R
UC    AUTO INDIV OUTPUT
UC    SLIDER MODE
36 bytes reserve
-----
```

### B.2 bulk dump - drumkit data

```
-----
[PADNOTE] block
-----
type  NAME
-----
UC    MIDI NOTE NO
UC    GATE TIME
UC    MIDI CHANNEL
UC    VELOCITY TABLE
-----

[PAD] block
-----
type  NAME
-----
[PADNOTE] * 16
UC    KEY ON MODE
UC    PAD TYPE
UC    GAIN
UC    MIN LEVEL
UC    MAX LEVEL
UC    MIN VELOCITY
UC    MAX VELOCITY
UC    VELOCITY CURVE
UC    SELF REJECTION
UC    REJECTION
UC    SPECIFIED REJECT INPUT NO
UC    SPECIFIED REJECT
UC    PAD FUNCTION
UC    RIM KEY ON MODE
UC    RIM VELOCITY
UC    RIM HOLD GROUP
UC    PAD SONG DEVICE
UC    PAD SONG NO
UC    PAD SONG MODE
UC    PAD SONG REPEAT
UC    HOLD GROUP
1 byte reserve
-----

[MAP] block
-----
type  NAME
-----
UC    VOICE CATEGORY
UC    VOICE INDEX NO
UC    VOLUME
UC    PAN
UC    PITCH MSB 7bit
UC    PITCH LSB 7bit
UC    MODIFY
UC    FILTER
UC    Q
UC    ATTACK
UC    DECAY
UC    KEY ASSIGN MODE
UC    ALTERNATE GROUP
UC    KEY OFF ENABLE
UC    KEY ON ENABLE
UC    OUTPUT SELECT
UC    REVERB SEND
UC    CHORUS SEND
-----

[XMAP] block
-----
type  NAME
-----
UC    SNAPPY SELECT
UC    MUFFLINT
UC    HEAD SELECT
-----
```

[INS FX] block

```
-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1 MSB 7bit
UC    PARAMETER 1 LSB 7bit
UC    PARAMETER 2 MSB 7bit
UC    PARAMETER 2 LSB 7bit
UC    PARAMETER 3 MSB 7bit
UC    PARAMETER 3 LSB 7bit
UC    PARAMETER 4 MSB 7bit
UC    PARAMETER 4 LSB 7bit
UC    PARAMETER 5 MSB 7bit
UC    PARAMETER 5 LSB 7bit
UC    PARAMETER 6 MSB 7bit
UC    PARAMETER 6 LSB 7bit
UC    PARAMETER 7 MSB 7bit
UC    PARAMETER 7 LSB 7bit
UC    PARAMETER 8 MSB 7bit
UC    PARAMETER 8 LSB 7bit
UC    PARAMETER 9 MSB 7bit
UC    PARAMETER 9 LSB 7bit
UC    PARAMETER 10 MSB 7bit
UC    PARAMETER 10 LSB 7bit
UC    PARAMETER 11 MSB 7bit
UC    PARAMETER 11 LSB 7bit
UC    PARAMETER 12 MSB 7bit
UC    PARAMETER 12 LSB 7bit
UC    PARAMETER 13 MSB 7bit
UC    PARAMETER 13 LSB 7bit
UC    PARAMETER 14 MSB 7bit
UC    PARAMETER 14 LSB 7bit
UC    PARAMETER 15 MSB 7bit
UC    PARAMETER 15 LSB 7bit
UC    PARAMETER 16 MSB 7bit
UC    PARAMETER 16 LSB 7bit
UC    TYPE
UC    PAN
UC    REVERSE
UC    CHOSEND
UC    CONTROL NO
UC    CONTROL SENS
UC    OUT SELECT
1 byte reserve
-----
```

[REVERB] block

```
-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1
UC    PARAMETER 2
UC    PARAMETER 3
UC    PARAMETER 4
UC    PARAMETER 5
UC    PARAMETER 6
UC    PARAMETER 7
UC    PARAMETER 8
UC    PARAMETER 9
UC    PARAMETER 10
UC    PARAMETER 11
UC    PARAMETER 12
UC    PARAMETER 13
UC    PARAMETER 14
UC    PARAMETER 15
UC    PARAMETER 16
UC    TYPE
UC    RETURN LEVEL
UC    PAN
1 byte reserve
-----
```

[LOC] block

```
-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1
UC    PARAMETER 2
UC    PARAMETER 3
UC    PARAMETER 4
UC    PARAMETER 5
UC    PARAMETER 6
UC    PARAMETER 7
UC    PARAMETER 8
UC    PARAMETER 9
UC    PARAMETER 10
UC    PARAMETER 11
UC    PARAMETER 12
UC    PARAMETER 13
UC    PARAMETER 14
UC    PARAMETER 15
UC    PARAMETER 16
UC    TYPE
UC    DRUM SENSITIVITY
UC    ACMP SENSITIVITY
1 byte reserve
-----
```

[CHORUS] block

```
-----
type  NAME
-----
UC    PARAMETER 1
UC    PARAMETER 2
UC    PARAMETER 3
UC    PARAMETER 4
UC    PARAMETER 5
UC    PARAMETER 6
UC    PARAMETER 7
UC    PARAMETER 8
UC    PARAMETER 9
UC    PARAMETER 10
-----
```

```
UC    PARAMETER 11
UC    PARAMETER 12
UC    PARAMETER 13
UC    PARAMETER 14
UC    PARAMETER 15
UC    PARAMETER 16
UC    TYPE
UC    RETURN LEVEL
UC    PAN
UC    CHORUS TO REVERB LEVEL
-----
```

[TRNS] block

```
-----
type  NAME
-----
UC    ENABLE SW
UC    PROGRAM CHANGE
UC    BANK SELECT MSB
UC    BANK SELECT LSB
UC    VOLUME
UC    PAN
UC    C/C NUMBER
UC    C/C DATA
UC    REVERB SEND
UC    CHORUS SEND
-----
```

drumkit data

```
-----
type  NAME
-----
8 bytes NAME
[PAD] * 16
[MAP] * 82
[XMAP] * 1
UC    F/C FUNCTION
UC    F/C SENSITIVITY
UC    HH CONTROL INPUT NO
UC    F/C MIDI CHANNEL
UC    F/C MIDI CONTROL NO
UC    F/S FUNCTION
UC    F/S MIDI VELOCITY
UC    F/S MIDI CHANNEL
UC    F/S MIDI CONTROL NO
UC    F/S MIDI OFF DATA
UC    F/S MIDI ON DATA
UC    INPUT 9T010
UC    INPUT 11T012
UC    ENABLE LOCALIZER
[INS FX] * 2
[LOC] * 1
[REVERB] * 1
[CHORUS] * 1
[TRNS] * 16
UC    SONG SELECT DEVICE
UC    SONG SELECT NO
UC    TEMPO SELECT MSB 7bit
UC    TEMPO SELECT LSB 7bit
8 bytes VOLUME FILE NAME
UC    EG WAVE
UC    EG TIME
UC    EG CONTROL NO
1 byte reserve
-----
```

B.6 bulk dump - user voice stack data

[STACKVOICE] block

```
-----
type  name
-----
US    kbank number
UC    attenuation @0.75db
UC    shift
UC    tune @1.17cent
UC    fr 0-127, Mode 0x80
UC    fl
UC    lr
UC    ll
UC    rr
lbyte reserve
UC    velTh1No
UC    fc kvs
UC    Q
US    fc
UC    volume boost
lbyte reserve
US    peg L1
UC    peg R1
UC    pitch kvs
UC    attack kvs
UC    decay kvs
UC    stack enable
UC    EQ gain Lo
UC    EQ gain Hi
UC    EQ freq Lo
UC    EQ freq Hi
UC    Dip fc
-----
```

stack data

type	name
ASCII	name
UC	HH xfade enable
UC	HH rate sens
[STACKVOICE]*4	

**Table C: effect parameter details**

**C.1 HALL1~PLATE**

param	range	name
1	0-69	reverb time
2	0-10	diffusion
3	0-63	initial delay
4	0-52	HPF cutoff frequency
5	34-60	LPF cutoff frequency
10	1-127	dry / wet balance
11	0-45	reverb delay
12	0-4	density
13	1-127	ER / rev balance
14	1-10	feedback high damp
15	1-127	feedback level

**C.2 WHITE ROOM~BASEMENT**

param	range	name
1	0-69	reverb time
2	0-10	diffusion
3	0-63	initial delay
4	0-52	HPF cutoff frequency
5	34-60	LPF cutoff frequency
6	0-37	width
7	0-73	height
8	0-104	depth
9	0-30	wall vary
10	1-127	dry / wet balance
11	0-45	reverb delay
12	0-4	density
13	1-127	ER / rev balance
14	1-10	feedback high damp
15	1-127	feedback level

**C.3 CHORUS1~CHORUS4, CELESTE1~CELESTE4**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	1-127	feedback level
4	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
15	0-1	input mode mono / stereo

**C.4 FLANGER1~FLANGER3**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	1-127	feedback level
4	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
14	4-124	LFO phase difference

**C.5 SYMPHONIC**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	delay offset
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

**C.6 PHASER1**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	phase shift offset
4	1-127	feedback level
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	*4,5,6*	stage
12	0-1	diffusion mono / stereo

**C.7 ENSEMBLE DETUNE**

param	range	name
1	14-114	detune
2	0-127	initial delay Lch
3	0-127	initial delay Rch
10	1-127	dry / wet balance
11	4-40	EQ low frequency
12	52-76	EQ low gain
13	28-58	EQ high frequency
14	52-76	EQ high gain

**C.8 ROTARY SPEAKER**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

**C.9 TREMOLO**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	AM depth
3	0-127	PM depth
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width
14	4-124	LFO phase difference
15	0-1	input mode mono / stereo

**C.10 AUTO PAN**

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	L/R depth
3	0-127	F/R depth
4	0-5	PAN direction
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
11	14-54	EQ mid frequency
12	52-76	EQ mid gain
13	10-120	EQ mid width

**C.11 DISTORTION, OVERDRIVE**

param	range	name
1	0-127	drive
2	4-40	EQ low frequency
3	52-76	EQ low gain
4	34-60	LPF cutoff frequency
5	0-127	output level
7	14-54	EQ mid frequency
8	52-76	EQ mid gain
9	10-120	EQ mid width
10	1-127	dry / wet balance
11	0-127	edge

### C.12 AMP SIMULATOR

param	range	name
1	0-127	drive
2	0-3	AMP type
3	34-60	LPF cutoff frequency
4	0-127	output level
10	1-127	dry / wet balance
11	0-127	edge

### C.13 HARMONIC ENHANCER

param	range	name
1	28-58	HPF cutoff frequency
2	0-127	drive
3	0-127	mix level

### C.14 COMPRESSOR

param	range	name
1	0-19	attack
2	0-15	release
3	79-121	threshold
4	0-7	ratio
5	0-127	output level

### C.15 NOISE GATE

param	range	name
1	0-19	attack
2	0-15	release
3	55-97	threshold
4	0-127	output level

### C.16 AUTO WAH

param	range	name
1	0-127	LFO frequency
2	0-127	LFO depth
3	0-127	cutoff frequency offset
4	10-120	resonance
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance

### C.17 TOUCH WAH1, TOUCH WAH2

param	range	name
1	0-127	sensitive
2	0-127	cutoff frequency offset
3	10-120	resonance
6	4-40	EQ low frequency
7	52-76	EQ low gain
8	28-58	EQ high frequency
9	52-76	EQ high gain
10	1-127	dry / wet balance
16	52-67	release

### C.18 2BAND EQ

param	range	name
1	4-40	EQ low frequency
2	52-76	EQ low gain
3	28-58	EQ high frequency
4	52-76	EQ high gain

### C.19 3BAND EQ

param	range	name
1	52-76	EQ low gain
2	14-54	EQ mid frequency
3	52-76	EQ mid gain
4	10-120	EQ mid width
5	52-76	EQ high gain
6	8-40	EQ low frequency
7	28-58	EQ high frequency
15	0-1	input mode mono / stereo

### C.20 FILTER

param	range	name
1	0-60	EQ HPF frequency
2	10-120	EQ HPF Q
3	0-60	EQ LPF frequency
4	10-120	EQ LPF Q

### C.21 DELAY L, C, R

param	range	name
1	1-7429	delay time L
2	1-7429	delay time R
3	1-7429	delay time
4	1-7429	feedback time
5	1-127	feedback level
6	0-127	delay level C
7	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

### C.22 DELAY L, R

param	range	name
1	1-7429	delay time L
2	1-7429	delay time R
3	1-7429	feedback time 1
4	1-7429	feedback time 2
5	1-127	feedback level
6	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

### C.23 ECHO

param	range	name
1	1-3714	delay time L1
2	1-127	feedback level L
3	1-3714	delay time R1
4	1-127	feedback level R
5	1-10	feedback high damp
6	1-3714	delay time L2
7	1-3714	delay time R2
8	0-127	delay level
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

### C.24 CROSS DELAY

param	range	name
1	1-3714	delay time L>R
2	1-3714	delay time R>L
3	1-127	feedback level
4	0-2	input select
5	1-10	feedback high damp
10	1-127	dry / wet balance
13	4-40	EQ low frequency
14	52-76	EQ low gain
15	28-58	EQ high frequency
16	52-76	EQ high gain

### C.25 KARAOKE1~KARAOKE3

param	range	name
1	0-127	delay time
2	1-127	feedback level
3	0-52	HPF cutoff frequency
4	34-60	LPF cutoff frequency
10	1-127	dry / wet balance

### C.26 LOCALIZER

param	range	name
1	0-4	HRTF
2	1-120	rotation
3	0-15	distance
4	0-60	angle

# Drum Voice List

## AcKick (Acoustic Kick)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	2HeadHi	*		71	PhiDRY20	*	
2	2HeadLo	*		68	OpenFoot	*	
3	2HedMed1	*		69	OpenN'Mt	*	
4	2HedMed2	*		70	PhDRY20D	*	
5	AMBroom	*		72	Player	*	
6	Basic	*		73	PlayRoom	*	
7	BassCase	*		74	Pointy	*	
8	BassCasS	*		75	RC18	*	
9	BDafaty1	*		76	RC18Jazz	*	
10	BDafaty2	*		77	RC20		
11	BDbasc1			78	RC20JAZZ	*	
12	BDbasc2			79	RC20MUF		
13	BDbonzo2	*		80	Rock1		
14	BDersko1	*		81	Rock2		
15	BDevolvr	*		82	ROOM1		
16	BDpalmer	*		83	ROOM2		
17	BDstomp1	*		84	ROOM3		
18	Bdvrman	*		85	ROOM4		
19	BECHBASS			86	RoomBob		
20	BEECH22	*		87	ROOMer		
21	BEECH22T	*		88	Roomy1	*	
22	BEECHAMB			89	Roomy2	*	
23	BigSofty	*		90	SDRY 1		
24	Bottom	*		91	SDRY 2		
25	Bushy	*		92	SDRY 3		
26	DarkRoom	*		93	SDRY 4		
27	DryDirt	*		94	SDRYB1		
28	GATE1			95	SftPunch		
29	GATE2			96	ShortBak	*	
30	GATEbech	*		97	Simple	*	
31	GateM			98	Soft		
32	GM GATE			99	SoftBotm	*	
33	GMH			100	SoTight	*	
34	GMJ			101	Sympathy	*	
35	GML			102	TheBoot	*	
36	GMM			103	Thumper	*	
37	GMM2			104	TVDRY22	*	
38	Gr8Room	*		105	TVDRY22D	*	
39	HevyBsRm	*		106	TVDry24		
40	KONG1			107	VeloRoom	*	
41	LoRoom1	*		108	WetDirt	*	
42	LoRoomS	*		109	Who???	*	
43	MapleA22			110	WudPoint	*	
44	MapleAmb			111	XFKJak20	*	
45	MC20SIRM	*		112	XGKICK	*	
46	MCA20	*					
47	MC20SOFT	*					
48	MCA20Dry						
49	MCA20amb	*					
50	MCA20Wet						
51	MCA22	*					
52	MCA22AMB	*					
53	MCA22D	*					
54	MCABASS						
55	MCV20	*					
56	MCV20AMB	*					
57	MCV20D	*					
58	MCV20GT						
59	MCV20Rom						
60	MCVBASS						
61	Metal	*					
62	MONDO						
63	MotoCity	*					
64	MPGATE	*					
65	MPL20AMB	*					
66	MPL22AMB	*					
67	NN04C						

## EIKick (Electric Kick)

G.No	Name	Layer	Loop
1	ambykik		
2	AnaQuick		
3	BD bass1	*	
4	BDdigiro	*	
5	BDfunky1	*	
6	BDlong1	*	
7	BDNIN1	*	
8	BDudu1	*	
9	BDurban1	*	
10	BDurban2	*	
11	BigBoy	*	
12	BigBoy2		
13	BigSteam	*	
14	Boomer	*	
15	Dance1		
16	Dance2		
17	Dance3		
18	Dance4		
19	Dance5	*	
20	Dance6		
21	Dance7		
22	DelayBD		
23	DIGIBS	*	
24	DirtBD	*	
25	DlayBDlo		
26	DragKik	*	
27	DynamoHm		
28	ELEC1		
29	ELEC2		
30	fefifom	*	
31	Hopper	*	
32	IDbdmuff		
33	Indst1	*	
34	JingDrum	*	
35	Mr.E	*	
36	MtlPoint	*	
37	Off2War	*	
38	QuikBuzz		
39	RatlDrum	*	
40	Rave1	*	
41	Rave2	*	
42	Rave3	*	
43	Rave4		
44	Rave5	*	
45	Revers		
46	RoboKick	*	
47	Scarface	*	
48	SIMN KIK		
49	SparKick	*	
50	SpiraBD	*	
51	SpkrDNDR	*	
52	SteelBD	*	
53	Sub1		
54	Sub2		
55	Sub3	*	
56	TEKHC1	*	
57	TEKHC2	*	
58	TEKHC3	*	
59	TEKVFX	*	
60	Walkik	*	

## AcSnr1 (Acoustic Snare1)

G.No	Name	Layer	Loop
1	AJ137	*	
2	AJ137 R		
3	AMBomSD	*	
4	Bamboo	*	
5	BBoo L		
6	Beech55	*	
7	Beech55R		
8	BeechAF		
9	BeechAR		
10	BeechedM	*	
11	Big&Bad	*	
12	Big&BSHi	*	
13	Birch55	*	
14	Birch55R		
15	BomSD	*	
16	Brass 65	*	
17	Brass65B		
18	BrassMpl	*	
19	BrassRim		
20	BS edge		
21	DarkAmb	*	
22	DG35 BS	*	
23	DryPICSD	*	
24	DW1355AL	*	
25	DW1455AL	*	
26	DW1455R		
27	DW14amb		
28	DW14amR		
29	EarRing	*	
30	EarWig		
31	Franky	*	
32	FRP		
33	GARim		
34	HeartSD	*	
35	lightSD	*	
36	LitlDevl		
37	LittlGuy		
38	LngTooth	*	
39	Manu55 R		
40	Manu55BS	*	
41	MapleAmb	*	
42	MCA55	*	
43	MCA55 R	*	
44	MCA55bz	*	
45	MCV edge		
46	MCV55	*	
47	MCV55 R		
48	MCV55buz	*	
49	MCVdynam	*	
50	Mick		
51	Mick R		
52	MixSSD		
53	MP Cncrt	*	
54	MP Elv70	*	
55	MP55amb	*	
56	MP55amR		
57	MPElv70R		
58	MPL1040		
59	Mple550R		
60	muter	*	
61	NoSnare1	*	
62	NoSnare2	*	
63	OIHoller	*	
64	PandaSnr	*	
65	Pecan		
66	PhilyPic	*	
67	PhilyRim		

**AcSnr1 (Acoustic Snare1)**

G.No	Name	Layer	Loop
68	PicDDD	*	
69	RealRim	*	
70	RichShot	*	
71	Ringer	*	
72	RingGo	*	
73	RolrBall	*	
74	SlamDin2	*	
75	SlngVINT		
76	Smoothy	*	
77	SN ambDG		
78	SN amBMC		
79	SnapOn	*	
80	Snippet	*	
81	Snippet2		
82	Sparky		
83	Standby	*	
84	Standby2	*	
85	Standby3	*	
86	Steel 65	*	
87	Steel55F	*	
88	Steel65R		
89	SunSD	*	
90	TambSNpf	*	
91	TambSnrH	*	
92	TambSnrL	*	
93	ThinMple	*	
94	Tracker	*	
95	VintageA		
96	WFLNYLOM		
97	Wood7rim		
98	WoodPic		
99	X3Loosy	*	
100	X3MANU55	*	
101	X3Smooth	*	
102	X4Loosy	*	
103	XG 55	*	
104	XG 65	*	
105	XG SnMuf	*	
106	XMANU55R	*	
107	XMCA55EQ	*	

**AcSnr2 (Acoustic Snare2)**

G.No	Name	Layer	Loop
1	12soprno	*	
2	AL&BS	*	
3	Amb 01		
4	Amb 02		
5	Amb 03		
6	Ambient	*	
7	Ambient1	*	
8	Ambrim	*	
9	Ambt1rim	*	
10	Barypic	*	
11	Baryrim	*	
12	BeatyRim		
13	Beauty	*	
14	BETA Sn	*	
15	BigWdRim	*	
16	BigWood		
17	Binky	*	
18	BlastX	*	
19	Blue90		
20	Blue90R	*	
21	BluePIC	*	
22	Brass55	*	
23	BrassRim		
24	Brassy	*	
25	BrysnH		
26	BrysnR		
27	BsSteel	*	
28	BuzRgRim	*	
29	Buzzring	*	
30	ClubOK	*	
31	ClubORri		
32	Cool Dry	*	
33	Deep&Dry	*	
34	Dry		
35	Drygyrim	*	
36	DryMetal	*	
37	Fat looz		
38	Fatbrass		
39	Fatbrim	*	
40	Fusion	*	
41	Gate		
42	Hip Hop		
43	Jelyrim	*	
44	Latinrim	*	
45	LesRim	*	
46	LiteSnr1	*	
47	Loosy	*	
48	LoosyRim	*	
49	Looz Pic		
50	Maple12	*	
51	Maple55A	*	
52	MapleV65	*	
53	Metalpic	*	
54	MickCJ8S	*	
55	MickDarS		
56	MickMHS	*	
57	MickOLD	*	
58	MrcSnrH		
59	MrcSnrM		
60	Nashvill	*	
61	OldCan	*	
62	OpnRim	*	
63	OpnRimA	*	
64	OpnRimB	*	
65	OpnRimC	*	
66	OpnRimD	*	
67	ParadeS	*	
68	PhlyRim	*	
69	Picket	*	

**EleSnr (Electric Snare)**

G.No	Name	Layer	Loop
1	AnaAir	*	
2	AnaBuzz	*	
3	AnaBzRim	*	
4	AnaDaRim	*	
5	AnaDark		
6	AnaHit	*	
7	AnAirRim	*	
8	Analog H	*	
9	Analog L	*	
10	AnalogH1	*	
11	AnalogL1	*	
12	AnaMeRim	*	
13	AnaMetal	*	
14	AnaShh	*	
15	AnaShRim	*	
16	AnaSlegh	*	
17	AnaSlRim	*	
18	AnaTite		
19	AnaVel	*	
20	AnaWee	*	
21	AnaWeRim	*	
22	AnaWide		
23	AnaWiRim	*	
24	AnHitRim	*	
25	AnSStick		
26	AnVelRim	*	
27	ASOBI	*	
28	Blaaaghf	*	
29	CapGun	*	
30	CapRim	*	
31	Dance		
32	Dance01		
33	Dance02		
34	Dance03		
35	Dance05		
36	Dance06		
37	DanceP		
38	DelaySN		
39	DelyShot	*	
40	DIGISD	*	
41	DirtSN	*	
42	Distort	*	
43	Dry Guy	*	
44	Dryroom	*	
45	Electric		
46	Elektrik		
47	Elem1		
48	Elem2		
49	Elem3	*	
50	EltrcRIM	*	
51	Eno rim	*	
52	Enotype	*	
53	Fact rim	*	
54	Factory	*	
55	Fantam	*	
56	FantaRim	*	
57	Fiitroll	*	
58	Fiitrim	*	
59	FX	*	
60	FX rim	*	
61	GhiGateS	*	
62	GrittySN	*	
63	HandSD	*	
64	Hi5Rim	*	
65	HiFive		
66	JelyRoll		
67	JnglSD1		
68	JnglSD2		
69	Manycure	*	

**EleSnr (Electric Snare)**

G.No	Name	Layer	Loop
70	Philydry	*	
71	popSSD	*	
72	Rain	*	
73	Rapper	*	
74	RIMpopr	*	
75	RIMshort	*	
76	RIMSHOT1	*	
77	RIMSHOT2	*	
78	RIMSHOT3	*	
79	RockRim	*	
80	RollEm1	*	
81	RollEm2	*	
82	RollEm3		
83	RollRim1	*	
84	RollRim2		
85	RollRim3		
86	Ruberbnd	*	
87	S Gate1		
88	S Gate2		
89	S Gate3		
90	S RuberS		
91	SAmbie4	*	
92	Sambie6	*	
93	SAna1	*	
94	SAna2	*	
95	SAna3	*	
96	Sddark!	*	
97	SDdkrim	*	
98	SDind58	*	
99	SDRAW1	*	
100	SDRAW2	*	
101	Sheetmtl		
102	ShmtlrIm	*	
103	Shotgun	*	
104	SimmnS		
105	Smacker	*	
106	Snarf	*	
107	SnarfRim	*	
108	SnBright		
109	SnDelay		
110	SnSpctcl		
111	SoppSD	*	
112	SpiraSN	*	
113	SteelRim	*	
114	SteelSN	*	
115	TechoSN		
116	TECHSD1	*	
117	TECHSD2	*	
118	TECHSD3	*	
119	Tekk1		
120	Tekk2		
121	Tekk3		
122	tkattak!	*	
123	TV hihop		
124	TV SN A		
125	UnclAB	*	
126	UnclARim	*	
127	WackyEFX	*	

**OtrSnr (Snare & Others)**

G.No	Name	Layer	Loop
1	BrHdMute		
2	BrHdMutP		
3	Brsh		
4	Brsh H		
5	Brsh1Rim	*	
6	Brsh2Rim	*	
7	BrshAtak		
8	BrshHit1		
9	BrshHrd2		
10	BrshOpen		
11	BrshSc		
12	BrshSlp		
13	BrshSlpL		
14	BrshSwp		
15	BrshSwp2		*
16	BrshTap		
17	BrshTpF		
18	BrshTpSo		
19	BrsUpRim	*	
20	BrSwH		*
21	BrSwL		*
22	BrSwTime		
23	BrSwTRim	*	
24	BrushHrd		
25	BrushOpn		
26	BrushPly		*
27	BruhPly2		*
28	BrushSwp		*
29	SdStkDry		
30	SStck1		
31	SStck2		
32	SStck3		
33	SStckWB	*	
34	Xstick		
35	XstickON		
36	StickOak		
37	Stickpon		
38	StickRed		
39	STK_HT		
40	SnRoll1		*
41	SnRoll2		*
42	SN RollL		*
43	SN Roll		
44	Roller		
45	RO_S		
46	41/2strk	*	
47	4strkrUF		
48	RollaRuf	*	
49	Buzz		
50	Drag		
51	Flam		
52	FlamaRuf	*	
53	Flammy		
54	FlubityB	*	
55	PingPong	*	

**XtrSnr (Special Snare) AcTom1 (Acoustic Tom1)**

Shell	
G.No	Name
1	Maple1370
2	MCAbs55
3	MCVint55
4	Beech55
5	Maple55
6	Alumin55
7	Brass35
8	Brass55
9	Brass65
10	Steel65
11	Bamboo
12	FRPSnr

Snappy	
G.No	Name
1	warm
2	crisp
3	cool
4	short
5	punchy
6	BS
7	silky
8	bright
9	old
10	VOX1
11	VOX2
12	VOX3
13	roll
14	trash

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	MCA10CL	*		70	MCA10ab2	*	
2	MCA12CL	*		71	MCA12ab2	*	
3	MCA14CL	*		72	MCA14ab2	*	
4	MCA16CL	*		73	MCA16ab2	*	
5	MCA10	*		74	MCV10abi	*	
6	MCA12	*		75	MCV12abi	*	
7	MCA14	*		76	MCV14abi	*	
8	MCA16	*		77	MCV16abi	*	
9	MCV10CL	*		78	MPL10ab2		
10	MCV12CL	*		79	MPL12ab2		
11	MCV13CL	*		80	MPL14ab2		
12	MCV14CL	*		81	MPL16ab2		
13	MCV16CL	*		82	MC10ab2		
14	MC10	*		83	MC12ab2		
15	MC12	*		84	MC14ab2		
16	MC14	*		85	MC16ab2		
17	MC16	*		86	BCH10abi	*	
18	MC10J	*		87	BCH12abi	*	
19	MC12J	*		88	BCH14abi	*	
20	MC14J	*		89	BCH16abi	*	
21	DryMPL10	*		90	BCH10ab2	*	
22	DryMPL13	*		91	BCH12ab2	*	
23	DryMPL14	*		92	BCH14ab2	*	
24	DryMPL16	*		93	BCH16ab2	*	
25	RC10PN	*		94	TMMvAm10		
26	RC12PN	*		95	TMMvAm12		
27	RC14PN	*		96	TMMvAm13		
28	RC16PN	*		97	TMMvAm16		
29	RC10CL	*		98	TMGrAm10		
30	RC12CL	*		99	TMGrAm13		
31	RC14CL	*		100	TMGrAm14		
32	RC16CL	*		101	TMGrAm16		
33	BCA10	*		102	TMBEAm10	*	
34	BCA12	*		103	TMBEAm12	*	
35	BCA14	*		104	TMBEAm14	*	
36	BCA16	*		105	TMBEAm16	*	
37	BEECH10	*		106	MALLET10	*	
38	BEECH12	*		107	MALLET12	*	
39	BEECH14	*		108	MALLET14	*	
40	BEECH16	*		109	MALLET16	*	
41	BEECH18R	*		110	TMMallSH		
42	XTMMCA10	*		111	TMMallSM		
43	XTMMCA12	*		112	TMMallSL		
44	XTMMCA13	*		113	TMMallSF		
45	XTMMCA16	*		114			
46	XTMVC10	*					
47	XTMVC12	*					
48	XTMVC13	*					
49	XTMVC16	*					
50	TMMC&A10	*					
51	TMMC&A12	*					
52	TMMC&A14	*					
53	TMMC&A16	*					
54	TMMPG10						
55	TMMPG12						
56	TMMPG13						
57	TMMPG16						
58	TMLRC10C						
59	TMLRC12C						
60	TMLRC13C						
61	TMLRC16C						
62	XLGBCA10	*					
63	XLGBCA12	*					
64	XLGBCA13	*					
65	XLGBCA16	*					
66	MCA10abi	*					
67	MCA12abi	*					
68	MCA14abi	*					
69	MCA16abi	*					

**AcTom2 (Acoustic Tom2)**

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	DRY8	*		70	JAZZ12	*	
2	DRY10	*		71	JAZZ14	*	
3	DRY12	*		72	JAZZ16	*	
4	DRY14	*		73	TOMntrlH		
5	DRY16	*		74	TOMntrlM		
6	XG8			75	TOMntrlL		
7	XG10			76	TOMntrlF		
8	XG12			77	Dry2 Hi		
9	XG14			78	Dry2 Mid		
10	XG16			79	Dry2 Lo		
11	TMTom10			80	Dry2 Flr		
12	TMTom12			81	Room3 Hi		
13	TMTom14			82	Room3Mid	*	
14	TMTom16			83	Room3 Lo	*	
15	NY8abi	*		84	Room3Flr	*	
16	NY10abi	*		85	RoomP H		
17	NY13abi	*		86	RoomP M		
18	NY16abi	*		87	RoomP L	*	
19	NY18abi	*		88	RoomP F		
20	V TOM10	*		89	RoomQH	*	
21	V TOM12	*		90	RoomQM	*	
22	V TOM14	*		91	RoomQL	*	
23	V TOM16	*		92	RoomQF	*	
24	richTom1	*		93	Room 6	*	
25	richTom2	*		94	Room 5	*	
26	richTom3	*		95	Room 4	*	
27	richTom4	*		96	Room 3	*	
28	IvoryTmH	*		97	Room 2	*	
29	IvoryTmM	*		98	Room 1	*	
30	IvoryTmF	*		99	Rock 6		
31	X3BigT12	*		100	Rock 5		
32	X3BigT14	*		101	Rock 4		
33	X3BigT16	*		102	Rock 3		
34	X3BigT18	*		103	Rock 2		
35	TMLBRSHH			104	Rock 1		
36	TMLBRSHM			105	SAmbTmH	*	
37	TMLBRSHL			106	SAmbTmM	*	
38	TMLBRSHF			107	SAmbTmL	*	
39	TMSBRSHH			108	SAmbTmF	*	
40	TMSBRSHM			109	AmbTomH		
41	TMSBRSHL			110	AmbTomM		
42	TMSBRSHF			111	AmbTomL		
43	BrshJzHi			112	AmbTomF		
44	BrshJzMd			113	ACTomH		
45	BrshJzLo			114	ACTomM		
46	BrshJzFl			115	ACTomL		
47	BrshRkHi			116	ACTomF		
48	BrshRkMd			117	Night10	*	
49	BrshRkLo			118	Night12	*	
50	BrshRkFl			119	Night14	*	
51	Dry1 Hi			120	Night16	*	
52	Dry1 Mid			121	TOMXfadH	*	
53	Dry1 Lo			122	TOMXfadM	*	
54	Dry1 Flr			123	TOMXfadL	*	
55	DRY GM6			124	TOMXfadF	*	
56	DRY GM5						
57	DRY GM4						
58	DRY GM3						
59	DRY GM2						
60	DRY GM1						
61	Maple10						
62	Maple12						
63	Maple14						
64	Maple16						
65	Lite Hi	*					
66	Lite Mid	*					
67	Lite Lo	*					
68	Lite Flr	*					
69	JAZZ10	*					

**EleTom (Electric Tom)**

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Ana 1Hi			70	SpiraTM1	*	
2	Ana 1Mid			71	SpiraTM2	*	
3	Ana 1Lo			72	DirTM1	*	
4	Ana 1Flr			73	DirTM2	*	
5	Ana 2Hi	*		74	DirTM3	*	
6	Ana 2Mid	*		75	WetThumH		
7	Ana 2Lo	*		76	WetThumL	*	
8	Ana 2flr			77	StrngTom		
9	AnlgTom6			78	TOM2010	*	
10	AnlgTom5			79	TOMDOOML	*	
11	AnlgTom4			80	TOMNTRL	*	
12	AnlgTom3			81	TOMDOOMH	*	
13	AnlgTom2			82	Tombienc	*	
14	AnlgTom1			83	TomCymH	*	
15	TEKK 1H			84	TomCymL	*	
16	TEKK 1M			85	TM Revrs		
17	TEKK 1L			86	Analogs		
18	TEKK 1F			87	T GongE		
19	TEKK 2H						
20	TEKK 2M						
21	TEKK 2L						
22	TEKK 2F						
23	TEKK 3H						
24	TEKK 3M						
25	TEKK 3L						
26	TEKK 3F						
27	AnalndsH	*					
28	AnalndsM	*					
29	AnalndsL	*					
30	AnalndsF	*					
31	E Tom6						
32	E Tom5						
33	E Tom4						
34	E Tom3						
35	E Tom2						
36	E Tom1						
37	SIMTOM H	*					
38	SIMTOM M	*					
39	SIMTOM L	*					
40	SIMTOM F	*					
41	HybridH	*					
42	HybridM	*					
43	HybridL	*					
44	HybridF	*					
45	ElectrcH						
46	ElectrcM						
47	ElectrcL						
48	ElectrcF						
49	Distrt H						
50	Distrt M						
51	Distrt L						
52	Distrt F						
53	ETMooRH						
54	ETMooRM						
55	ETMooRL						
56	ETMooRXL						
57	IndTmH	*					
58	IndTmM	*					
59	IndTmL	*					
60	IndTmF	*					
61	DIGITOM	*					
62	DIGITOM	*					
63	DIGITOM	*					
64	BRYTOM1	*					
65	BRYTOM2	*					
66	FASRTOM1	*					
67	FASRTOM2	*					
68	TECHTOM1	*					
69	TECHTOM2	*					

### Cymbal

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	BriteCrs			70	TrashCR2	*	
2	CR S18			71	TrashRid	*	
3	CR S18S	*		72	W.Cym	*	
4	CR Z18			73	HCym1		
5	CR Z18S	*		74	HCym2	*	
6	Crash 1			75	HCymClisL		
7	Crash 2			76	HCymClisM		
8	Crash 3			77	HCymOpnL		
9	Crash1Si	*		78	HCymOpnM		
10	CrshAC			79	C FX01		
11	Crash 16			80	C FX02		
12	CrshDRK			81	CR VFX		
13	FasCrash	*		82	RideVFDy		
14	Fast 14			83	RideVFX1		
15	Fast 17			84	RideVFX2		
16	PaperThn			85	FXCrshEg		
17	ReverseC			86	DIGICC		
18	SoftRoll			87	DIGIRC		
19	DeepCym	*		88	GlassCr		
20	FlatTopA			89	GlasRide		
21	FlatTopB			90	AngCym		
22	FTopSizz	*		91	Ride Anl		
23	JazzRide	*					
24	RideAC22						
25	RideEM	*					
26	RideFTK	*					
27	RideFTKS	*					
28	RideKC1S	*					
29	RideKC21						
30	RideKC22						
31	RideLite						
32	RideMlni						
33	RideP21						
34	Rider 3	*					
35	RideS Si	*					
36	RideS21						
37	RideXG						
38	RockRide						
39	RideSide						
40	SizzlDrk	*					
41	sizzle A	*					
42	Sizzler	*					
43	SizzLit	*					
44	SizzlRck	*					
45	SizzRide	*					
46	RideB20K						
47	RideBTip						
48	Bell A						
49	RidB Drk						
50	RidB Lit						
51	RidB Rc						
52	6*splash						
53	Splash 1						
54	Splash 2						
55	Splash 3						
56	Splash 4						
57	Splash 5						
58	Splash 6						
59	Splash 7						
60	6*china						
61	ChiMiSiz	*					
62	China						
63	China XG						
64	Chinese						
65	ChiXGSiz	*					
66	MinChina						
67	Clusher	*					
68	TrashBEL	*					
69	TrashCR1	*					

### HiHat

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Close01			70	H Splsh		
2	Close02			71	Hpsplsh1	*	
3	Close03			72	FSplshAC		
4	Close04			73	FSplshV		
5	Close09			74	HatPin		
6	Close0X	*		75	DIGIHHC		
7	Cis01AC	*		76	DIGIHHC		
8	Cis01NB	*		77	LitlHats		
9	Cis02AC	*		78	TEKHH1	*	
10	CisAC13F			79	TEKHH2	*	
11	CisAC13P						
12	CisAC13X	*					
13	CisSHFT						
14	ReallHatC	*					
15	H Cis01						
16	H Cis13						
17	H CisA1						
18	H CisA2						
19	H CisMu						
20	H CisNB1						
21	H TiClis1						
22	H TiClis2						
23	HH32cls	*					
24	HHbrtcls	*					
25	HHcl2Xfd	*					
26	HHclsXfd	*					
27	Bell						
28	Bell tip						
29	H CisTc1						
30	H CisTc3						
31	CisDance						
32	Open09						
33	Open ACL						
34	Open01						
35	Open01L						
36	Open02						
37	Open02L						
38	Opn01AC	*					
39	Opn02AC	*					
40	QOpen AC						
41	ReallHatO	*					
42	Open01						
43	H OPMu						
44	H Opn13						
45	H OpnDW	*					
46	H OpnL1	*					
47	H OpnL3	*					
48	H OpnLK	*					
49	H QOPMu						
50	HHopen#1	*					
51	H OpnAMu						
52	H OpnAn						
53	H OpnLA1	*					
54	H OpnLA2	*					
55	PDL XG1						
56	PDL XG2						
57	PDLAC13						
58	H Pdl13						
59	H PdlDW						
60	H PdlLit	*					
61	H PdlMu						
62	H PdlNB						
63	HHFTpd1						
64	Hpdclis1	*					
65	Hpdclis3	*					
66	FTsplRK						
67	FTsplRK2	*					
68	FTsplsh1						
69	H SplNB						

### Percs1 (Percussion1)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	AgogoCh			70	ShakerNw		
2	AgogoL			71	Shake1		
3	AgogoH			72	Shake2		
4	AgogoAgu			73	ShakeA		
5	AgogoJun			74	SIBell		
6	AnCongaM			75	SteelDrm		
7	AnCowbll			76	Surdo		
8	AnMaracs	*		77	SurdoM		
9	ATR			78	SurdoLo		
10	BassDr			79	Taiko		
11	Bell			80	TalkD		
12	Bell Tre			81	TalknDrD		
13	Bongo Hi			82	TalknDrU		
14	Bongo Lo			83	TalknDrV		
15	Bongo Mu			84	TamborAb		
16	Cabasa1			85	TamborDe		
17	Cabasa2	*		86	TamborVo		
18	Castanet			87	TambA		
19	Clap8			88	TambHH	*	
20	ClapA			89	Tambour1		
21	Clvs			90	Tambour2		
22	ClvsA			91	Tambour3		
23	Conga Hi			92	Timbale		
24	Conga Lw			93	Timbal1H		
25	CongaTw			94	Timbal1L		
26	Conga			95	Timbal2H		
27	Conga8H			96	Timbal2L		
28	CongaC			97	TimCas		
29	CongaG			98	TimpH		
30	CongaH			99	TimpL		
31	CongaM			100	Triangl		
32	CongaMV			101	Trianglo		
33	CongAn			102	TriMute1		
34	CongaO			103	TriMute2		
35	CongaS			104	TriMute3		
36	CongBe			105	XfadeTri	*	
37	CongC7			106	VibrSlap		
38	CowB1			107	WCHim		
39	CowB2			108	Whist		
40	CowBAn			109	WHP		
41	CowBM			110	WoodBloc		
42	CuicaAgu			111	SWhistH		*
43	CuicaMed			112	SWhistL		*
44	CuicaH						
45	CuicaL						
46	EthWB						
47	FSnap2						
48	Gong1						
49	Gong2	*					
50	Gong3						
51	GrCassa	*					
52	GrCassaM	*					
53	GrCassGM						
54	GCasMtGM						
55	Guiro						
56	GuiShtHi						
57	GuiShtLo						
58	HiQ						
59	JingBell						
60	Kalmb						
61	Log H						
62	Log L						
63	Maracas1	*					
64	Maracas2						
65	Maracas3						
66	Maracas4						
67	MtBel						
68	Mtron						
69	Scrach						

### Percs2 (Percussion2)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	A Bndi D			70	Djem1Edg		
2	A Bndi T			71	Djem1Ed2		
3	A Duf D1			72	Djem1Sub		
4	A Duf D2			73	Dje1SlpO		
5	A Duf T1			74	Dje1SlpM		
6	A Duf T2			75	Djem2Sub		
7	A Duf T3			76	Djem2SbM		
8	A Finger			77	Djem2/24		
9	A Haga1			78	Dje2/24S		
10	A Haga2			79	Djem2Edg	*	
11	A Haga3			80	G Chench		
12	A Haga4			81	G Kajaha		
13	A Clap1			82	G Kundan		
14	A Clap2			83	G Kundn2		
15	A ReqDum			84	G Kundn3		
16	A ReqTak			85	G Kununa		
17	A ReqBrs			86	G Tinkrk		
18	A SagatC			87	G Tnkrk2		
19	A SagatO			88	J YagrD1		
20	Tabla Ta			89	J YagrR1		
21	TablaTk1			90	J YagrDM		
22	TablaTkH			91	J YagrD2		
23	TablaTkL			92	J YagrR2		
24	TablaDum			93	J Okawa		
25	Tabla B			94	J Atarg		
26	Tabla BL			95	J AtargM		
27	Tabla BM			96	J AtrgM2		
28	Tabla BV			97	J ShimD1		
29	Tabla OV			98	J ShimD2		
30	TablaH			99	J ShimD3		
31	TablaM			100	J ShimD4		
32	TablaN			101	J ShimD5		
33	TablaO			102	J ShDri1		
34	TablaLP		*	103	J ShDri2		
35	TablPlay			104	J ShDri3	*	
36	TabFilLP		*	105	J Tsuzmi		
37	TablaFil			106	J TsuzmO		
38	Udo F			107	J TsuzmM		
39	Udo H			108	J OhtsuC		
40	Udo L						
41	Udu808H	*					
42	Udu808L	*					
43	CAXIXI						
44	PandroCa						
45	PandroDe						
46	PandTre						
47	PandTre2	*					
48	RecoReco						
49	Recoldpf						
50	Recolda3						
51	RepnqAbr						
52	RepnqAnl						
53	RepnqDed						
54	RepnqMao						
55	RpnqMMao						
56	RepnqKet						
57	ZabumbaA						
58	ZabumbaS						
59	ZabumbaV						
60	ChnBGFHi						
61	ChnBGFLo						
62	ChnBGRo1						
63	ChnBGRo2	*					
64	ChnBGRo3	*					
65	ChnBGRo4	*					
66	ChnCym						
67	ChnHCym						
68	ChnDrm1						
69	ChnDrm2						

**Efect1 (Effect1)**

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	6AMBreth	*		70	SlikRoad	*	
2	Ambush	*		71	SloSprkl	*	
3	AMRhythm	*		72	Stream		
4	Applau	*		73	TablaX	*	
5	Bird			74	TakeOff	*	
6	Bird-P			75	TekGt		
7	Bottle			76	Thundr		
8	BreakOut			77	TimbTimp	*	
9	BrsHit			78	TineDrum	*	
10	BuzzyWak	*		79	Tire		
11	C Crash			80	TungDrum	*	
12	CarPss			81	TV vo		
13	CBRadi			82	TymKeepr	*	
14	ComVc			83	USS		
15	CoolSA			84	VoclShKR	*	
16	Creature	*		85	WetMetal	*	
17	Crush			86	Yadee		
18	CStart						
19	Didger						
20	Dog						
21	DogHats						
22	Door						
23	DSqrm						
24	FM Met						
25	FStep						
26	Funky						
27	Gargoyle	*					
28	Glass1						
29	Gun 1						
30	Gun 2						
31	Gun 3						
32	HaHoHee	*					
33	HandyDad	*					
34	HandySon	*					
35	Heli						
36	HipNs						
37	INDbells	*					
38	INDchina						
39	INDconga	*					
40	INDcrash						
41	InndogCR	*					
42	INDhihat	*					
43	INDrave	*					
44	INDride	*					
45	INDride2	*					
46	INDride3						
47	INDshakr	*					
48	Indust						
49	InsAmb						
50	Laugh						
51	LoMo						
52	MetalDip	*					
53	MotoM						
54	Motor						
55	NoyzEB	*					
56	OOOWWW						
57	OrchSmsh	*					
58	OrcHt1						
59	OrcHt2						
60	PAD						
61	RatlBoom	*					
62	RaveRide	*					
63	RaveWave	*					
64	Reverse	*					
65	Ring						
66	RubbrOil						
67	Scream						
68	Seasho						
69	Shazam!	*					

**Efect2 (Effect2)**

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	JNGLSN1	*		70	AmbHit01		
2	JNGLSN2	*		71	QueSPACE		
3	JNGLSN3	*		72	AmbHit02		
4	JNGLSN4	*		73	FRAG13		
5	JNGLSN5	*		74	Vocal04	*	
6	JNGLSN6	*		75	FRAG03		
7	JNGLSN7	*		76	FRAG14		
8	JNGLSN8	*		77	FRAG12		
9	JNGLSN9	*		78	FRAG08		
10	JNGLSN10	*		79	FRAG01		
11	JNGBASS1	*		80	FRAG18		
12	JNGBASS2	*		81	FRAG11		
13	JNGBASS3	*		82	FRAG05		
14	JNGBASS4	*		83	FRAG21		
15	JNGBASS5	*		84	FRAG20		
16	JNGBASS6	*					
17	JNGBASS7	*					
18	JNGBASS8	*					
19	GUMYBASS	*					
20	BDSUBSNK	*					
21	TENDO	*					
22	SPIKER	*					
23	PULSAR	*					
24	PULSAR2	*					
25	PULSAR3	*					
26	DALIBAS1	*					
27	DALIBAS2	*					
28	DALIBAS3	*					
29	IRONBASS	*					
30	SEAMNSTR	*					
31	D&BFRAG1						
32	POPPX						
33	WINER	*					
34	DOOMED	*					
35	ANVILISH	*					
36	TRANQUL	*					
37	MOSHER	*					
38	D&BFRAG8						
39	PEEPER						
40	WYZOG						
41	D&FRAG11						
42	SCRUNCH						
43	VOLTAGE	*					
44	D&FRAG14						
45	GRONKER						
46	SEMILOOP						
47	POINGER						
48	JNGSN11	*					
49	SUKRPNCH						
50	D&FRAG20						
51	BOUNCER	*					
52	SHUTDOWN	*					
53	DOPPLER	*					
54	DUCKSTER	*					
55	TAMTAMY	*					
56	PANKY	*					
57	ANAFROGR	*					
58	GOWAH	*					
59	DEEPDIVE	*					
60	ASCENDER	*					
61	JURASSIC	*					
62	CLOUDS	*					
63	TRAINBRK	*					
64	RUNNER	*					
65	RADAMACU	*					
66	UMK 47						
67	FRAG23						
68	AmbHit10						
69	WAKX PAD						

**Efect3 (Effect3)**

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	Amb Hi			70	SEQ2010	*	
2	Amb Lo			71	Sexy		
3	Amb4db	*		72	Sinuses		
4	AsianBel	*		73	SLoop1	*	
5	BEEZDR	*		74	SLoop2	*	
6	BixBeadz			75	Spiralon		
7	BIZBASS	*		76	Spiralon2	*	
8	Boombam			77	TEHRAN	*	
9	BOONDWAT	*		78	TEKBASS1	*	
10	Booom!!	*		79	TEKNEW1	*	
11	Breezin1			80	TEKNEW2	*	
12	Breezin2			81	TEKNEW3		
13	Come'in	*		82	TEKNEW4	*	
14	Come'on	*		83	TEKNEW5	*	
15	Crazstab			84	TRAILNOR	*	
16	DBbdfx			85	Tree	*	
17	DBflufer			86	Tweeters	*	
18	DBfrag1			87	VAPORIZE	*	
19	DBfrag2			88	VFXBASS	*	
20	DBfrag3			89	VFXLPFG1	*	
21	DBfrag4			90	VFXLPFG2	*	
22	DBsnbd			91	Vnlsn		
23	DogChaze	*		92	Vocodvox		
24	Drink!?!?			93	WatrBell		
25	DUOFRG1	*		94	WhichWay	*	
26	DUOFRG2	*		95	ZAPOIDS1	*	
27	Evilamb			96	ZAPOIDS2		
28	Fall			97	ZAPOIDS3	*	
29	fantSoun			98	ZAPOIDS4	*	
30	FATRIZER	*		99	ZAPOIDS5	*	
31	Fizlshot			100	Zip Opn		
32	Frapnel1			101	Zip fire		
33	Frapnel2			102	Zip Cls1		
34	GEDDON	*		103	Zip Cls2		
35	Ghost!!!						
36	GlasJngl						
37	GumiDrop	*					
38	Gun Bass	*					
39	HighNote						
40	IDbicut						
41	IDbright						
42	JLP						
43	LittleBe	*					
44	LoFiDlay	*					
45	LoozPhat	*					
46	METOID1	*					
47	METOID2	*					
48	Mnagerie						
49	MultiBas						
50	MUSE 1	*					
51	MUSE 2	*					
52	NEBULA	*					
53	newbreed	*					
54	nightbar						
55	No48.1						
56	No48.2						
57	NOYBER	*					
58	Padster						
59	RainSSS	*					
60	Ready?	*					
61	RevdbHL						
62	Rhimz						
63	Rhodeyze	*					
64	Rhody						
65	Ribbit						
66	Ricochet						
67	Running						
68	SANDMAN	*					
69	Scream						

**Loop**

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	AlienSp	*	*	70	Spirals		*
2	BigBeat		*	71	SpyShift		*
3	Blaznoz		*	72	StreamLP		*
4	Cybryawn		*	73	SwingnL		*
5	CYDNCE	*	*	74	TranZyLP	*	*
6	Cymbloop	*	*	75	TriLoop		*
7	Danse??	*	*	76	UK2x2LP	*	*
8	DBloop		*	77	UptownL		*
9	DBpanefx		*	78	VFXLoop		*
10	DBrevbt		*	79	VFX2Loop		*
11	DBtrbeat		*	80	WE LOOP		*
12	DIGERDO		*				
13	DigiTime	*	*				
14	DncFoot		*				
15	DpAfair		*				
16	DruggdLp	*	*				
17	Dubby		*				
18	E NZE		*				
19	ET Loop	*	*				
20	EvLloop		*				
21	FactryLP		*				
22	Go UP!		*				
23	HelilLoop		*				
24	HellsBel		*				
25	HipLoop		*				
26	Hipspoof		*				
27	Hollis L		*				
28	House1		*				
29	IDloop		*				
30	Indian		*				
31	JgFrag1		*				
32	JgFrag2		*				
33	JgFrag3		*				
34	JgLoop1		*				
35	JgLoop2		*				
36	JgLoop3		*				
37	JgLoop4		*				
38	JgLoop5		*				
39	JgLoop6		*				
40	JgLoop7		*				
41	JgLoop8		*				
42	JgLoop9		*				
43	JgLoop10		*				
44	JngleLuv	*	*				
45	KillnL		*				
46	Lauratl		*				
47	Lexrloop		*				
48	LITELOOP		*				
49	LoMLoop	*	*				
50	LoMO LP		*				
51	LoMsolo		*				
52	LoopFrg1		*				
53	LoopFrg2		*				
54	LoopHole	*	*				
55	Lowdown		*				
56	LPloop1		*				
57	LPloop2		*				
58	MachineL	*	*				
59	NightLP		*				
60	NYCLoop	*	*				
61	PhotoLP		*				
62	Printprz		*				
63	PsychoLP	*	*				
64	Reverooov		*				
65	Revloon		*				
66	Rolly		*				
67	ScrewLP		*				
68	SlicLoop		*				
69	SNAPLOOP		*				

### Voice (Human Voice)

G.No	Name	Layer	Loop	G.No	Name	Layer	Loop
1	BD1 LR			70	Count10S	*	
2	BD1 TW			71	Count11S	*	
3	BD2 LR	*		72	Count12S	*	
4	BD3 LR			73	Count13S	*	
5	SD1 LR			74	Count14S	*	
6	SD2 LR			75	Count15S	*	
7	SD3 LR			76	Count16S	*	
8	SD4 LR						
9	SD5 LR						
10	SD5 TW						
11	SD6 LR						
12	SD7 LR	*					
13	TOM 1 H						
14	TOM 1 M						
15	TOM 1 L						
16	TOM 1 F						
17	TOM 2 H						
18	TOM 2 M						
19	TOM 2 L						
20	TOM 2 F						
21	SIMM H						
22	SIMM M						
23	SIMM L						
24	SIMM F						
25	Conga H						
26	Conga L						
27	Conga Mu						
28	Conga Sf						
29	Cabasa						
30	CabasSht						
31	Cowbell						
32	ChestTOM						
33	HH Cls						
34	HH Qter						
35	HH Opn						
36	Splash						
37	Ride						
38	SteamCy						
39	WaterCy						
40	Count 1						
41	Count 2						
42	Count 3						
43	Count 4						
44	Count 5						
45	Count 6						
46	Count 7						
47	Count 8						
48	Count 9						
49	Count 10						
50	Count 11						
51	Count 12						
52	Count 13						
53	Count 14						
54	Count 15						
55	Count 16						
56	Count A						
57	Count An						
58	CountAnd						
59	Count Da						
60	Count E						
61	Count 1S	*					
62	Count 2S	*					
63	Count 3S	*					
64	Count 4S	*					
65	Count 5S	*					
66	Count 6S	*					
67	Count 7S	*					
68	Count 8S	*					
69	Count 9S	*					

### Melody

G.No	Name	Layer	Loop
1	Brass 4		*
2	Brass 5		*
3	Celesta		
4	Chor 516		*
5	Chor 539		*
6	Chorus 4		*
7	GlockenH		
8	GlockenL		
9	GlockenM		
10	Marimba		
11	MTrp 4		*
12	ORGAN 3		*
13	SBrass 4		*
14	SBrass 5		*
15	sitar599		
16	SteelDr3		
17	SynPf 3		
18	Trb 3		*
19	Trp 4		*
20	vibe 541		
21	Xylophon		
22	SStrngA4		*
23	SStrngB4		*
24	STRNG 3		*
25	STRNG 4		*
26	Syn 3		*
27	SynSt 3		*
28	AcBass		
29	BassSAWH		*
30	BassSAWL		*
31	BassSINH		
32	BassSINL		
33	SyBass2H		
34	SyBass2L		

# GM Keyboard Voice List

No	Category	Display	Layer	No	Category	Display	Layer	No	Category	Display	Layer	No	Category	Display	Layer
1	Piano	GrandPno	1	33	Bass	Aco.Bass	1	65	Reed	SpnoSax	1	97	Synth Effects	Rain	2
2		BritePno	1	34		FngrBass	1	66		Alto Sax	1	98		SoundTrk	2
3		E.Grand	2	35		PickBass	1	67		TenorSax	1	99		Crystal	2
4		HnkyTonk	2	36		Fretless	1	68		Bari.Sax	1	100		Atmosphr	2
5		E.Piano1	2	37		SlapBas1	1	69		Oboe	1	101		Bright	2
6		E.Piano2	2	38		SlapBas2	1	70		Eng.Horn	1	102		Goblins	2
7		HarpSi.	1	39		SynBass1	1	71		Bassoon	1	103		Echoes	2
8		Clavi.	1	40		SynBass2	1	72		Clarinet	1	104		SF	2
9	Chromatic Percussion	Celesta	1	41	Strings	Violin	1	73	Pipe	Piccolo	1	105	Ethnic	Sitar	1
10		Glocken	1	42		Viola	1	74		Flute	1	106		Banjo	1
11		MusicBox	2	43		Cello	1	75		Recorder	1	107		Shamisen	1
12		Vibes	1	44		ContraBs	1	76		PanFlute	1	108		Koto	1
13		Marimba	1	45		Trem.Str	2	77		Bottle	2	109		Kalimba	1
14		Xylophon	1	46		Pizz.Str	2	78		Shakhchi	1	110		Bagpipe	2
15		TubulBel	1	47		Harp	1	79		Whistle	1	111		Fiddle	1
16		Dulcimer	2	48		Timpani	1	80		Ocarina	1	112		Shanai	1
17	Organ	DrawOrgn	1	49	Ensemble	Strings1	1	81	Synth Lead	SquareLd	2	113	Percussiv	TnkBell	2
18		PercOrgn	1	50		Strings2	1	82		Saw.Lead	2	114		Agogo	1
19		RockOrgn	2	51		Syn.Str1	2	83		CaliopLd	2	115		SteelDrm	2
20		ChrchOrg	2	52		Syn.Str2	2	84		Chiff Ld	2	116		WoodBlok	1
21		ReedOrgn	1	53		ChoirAah	2	85		CharanLd	2	117		TaikoDrm	1
22		Acordion	2	54		VoiceOoh	1	86		Voice Ld	2	118		MelodTom	1
23		Harmnica	1	55		SynVoice	1	87		Fifth Ld	2	119		Syn.Drum	1
24		TangoAcc	2	56		Orch.Hit	1	88		Bass &Ld	2	120		RevCymb1	1
25	Guitar	NylonGtr	1	57	Brass	Trumpet	1	89	Synth Pad	NewAgePd	2	121	Sound Effect	FretNoiz	1
26		SteelGtr	1	58		Trombone	1	90		Warm Pad	2	122		BrthNoiz	1
27		Jazz Gtr	1	59		Tuba	1	91		PolySyPd	2	123		Seashore	2
28		CleanGtr	2	60		Mute.Trp	1	92		ChoirPad	2	124		Tweet	2
29		Mute.Gtr	1	61		Fr.Horn	1	93		BowedPad	2	125		Telephone	1
30		Ovrdrive	1	62		BrasSect	1	94		MetalPad	2	126		Helicptr	2
31		Dist.Gtr	1	63		SynBras1	2	95		Halo Pad	2	127		Applause	2
32		GtrHarmo	1	64		SynBras2	2	96		SweepPad	2	128		Gunshot	1

# Preset Drum Kit List

NO	Kit Name	Pad song	NO	Kit Name	Pad song	NO	Kit Name	Pad song
1	MAPLE		31	Elec.Ave		61	MixedMtr	
2	MC Clear		32	GM Elec		62	AZSunset	
3	MC Reglr		33	ANALOG 1		63	3forMe	
4	MCV ambi		34	ANALOG 2		64	StarLite	
5	MCA Clea		35	GM Analg		65	GM Clasc	
6	MCA ambi		36	VOX 1		66	GM Clasc	
7	RC clear		37	VOX 2		67	GM Clasc	
8	RC PIN		38	VOX 3		68	GM Clasc	
9	RC Reglr		39	EthnicPr		69	GM Clasc	
10	RC Jazz		40	LatinPer		70	GM Clasc	
11	BEECH		41	OrientPr		71	GM Clasc	*
12	GM std 1		42	PBworld1		72	GM Clasc	
13	Acoustic		43	PBworld2		73	GM Clasc	
14	X Snare1		44	Hpstudio		74	GM Clasc	*
15	X Snare2		45	Hphall		75	GM Clasc	*
16	ROOM 1		46	HPmaple1		76	GM Clasc	*
17	ROOM 2		47	HPmaple2		77	GM Clasc	*
18	GM Room		48	LiteShot		78	GM Clasc	
19	HALL 1		49	Cockt@ail		79	GM Clasc	*
20	HALL 2		50	Studio		80	GM Clasc	*
21	ROCK 1		51	Be-Bop		81	GM Clasc	
22	ROCK 2		52	MPL Rock		82	GM Clasc	*
23	ROCK 3		53	AcousticX		83	GM Clasc	*
24	GM Rock		54	GM std 2		84	GM Clasc	
25	7080HrdD		55	GM Jazz		85	GM Clasc	
26	POWER 1		56	GM Brush		86	GM Clasc	
27	POWER 2		57	VariGrvr		87	GM Clasc	
28	POWER 3		58	XTNATRL'		88	GM Clasc	*
29	POWER 4		59	VersaKIT		89	GM Clasc	*
30	ELECTRIC		60	LAFwv		90	GM Clasc	*

\* Using Pad Song

**No.1 MAPLE**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	NO	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom1	75	MCV12abi
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	76	MCV14abi
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	77	MCV16abi
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	1	Close01
9	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
10	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	AcKick	53	MCA22D
11	1st	36	AcKick	53	MCA22D
	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
	1st	92	Percs1	39	CowB2
15	1st	92	Percs1	39	CowB2
	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.2 MC Clear**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	9	MCV10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	10	MCV12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	12	MCV14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	13	MCV16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
11	1st	33	AcKick	7	BassCase
	1st	36	AcKick	8	BassCasS
12	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
14	1st	92	Percs1	3	AgogoH
	1st	93	Percs1	2	AgogoL

**No.3 MC Reglr**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	48	MCV55buz
	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
2	1st	48	AcTom1	18	MC10J
	rim	86	AcTom1	74	MCV10abi
3	1st	47	AcTom1	19	MC12J
	rim	87	AcTom1	75	MCV12abi
4	1st	45	AcTom1	20	MC14J
	rim	88	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	17	MC16
	rim	89	AcTom1	77	MCV16abi

6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	15	Fast 17
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	6	Basic
10	1st	36	AcKick	6	Basic
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	6	Crash 1
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.4 MCV ambi**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	15	BomSD
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	94	TMMvAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	95	TMMvAm12
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	96	TMMvAm13
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	97	TMMvAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	9	Cis02AC
	fcls	44	HiHat	62	H PdINB
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	38	Opn01AC
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	56	MCV20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	39	CowB2
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.5 MCA Clea**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr1	47	MCV55 R
2	1st	48	AcTom1	1	MCA10CL
	rim	86	AcTom1	66	MCA10abi
3	1st	47	AcTom1	2	MCA12CL
	rim	87	AcTom1	67	MCA12abi
4	1st	45	AcTom1	3	MCA14CL
	rim	88	AcTom1	68	MCA14abi
5	1st	43	AcTom1	8	MCA16
	rim	89	AcTom1	69	MCA16abi
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	94	Cymbal	53	Splash 1
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	53	MCA22D
10	1st	36	AcKick	53	MCA22D
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk

12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.6 MCA ambi**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom1	66	MCA10abi
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	67	MCA12abi
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	68	MCA14abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	rim	57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	38	Opn01AC
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	37	Open02L
9	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
10	1st	36	AcKick	52	MCA22AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.7 RC clear**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	31	Franky
	rim	34	AcSnr2	15	BigWdRim
2	1st	48	AcTom1	29	RC10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	30	RC12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	31	RC14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	32	RC16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	21	FlatTopB
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	112	XGKICK
10	1st	36	AcKick	112	XGKICK
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	9	Crash1Si
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

### No.8 RC PIN

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	27	RC14PN
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	28	RC16PN
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

### No.9 RC Reglr

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	54	MP Elv70
	rim	34	AcSnr2	11	Baryrim
2	1st	48	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	61	TMLRC16C
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	78	RC20JAZZ
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

### No.10 RC Jazz

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom2	71	JAZZ14
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom2	72	JAZZ16
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	22	FTopSizz

7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	94	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	76	RC18Jazz
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

### No.11 BEECH

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	37	LittlGuy
	rim	34	AcSnr2	17	Binky
2	1st	48	AcTom1	37	BEECH10
	rim	86	AcTom1	102	TMBeAm10
3	1st	47	AcTom1	38	BEECH12
	rim	87	AcTom1	103	TMBeAm12
4	1st	45	AcTom1	39	BEECH14
	rim	88	AcTom1	104	TMBeAm14
5	1st	43	AcTom1	40	BEECH16
	rim	89	AcTom1	105	TMBeAm16
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

### No.12 GM std 1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

### No.13 Acoustic

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	47	Loosy
	edge	85	AcSnr1	45	MCV edge
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	2	DRY10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	3	DRY12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	4	BELL A
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	5	DRY16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

### No.14 X Snare1

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	9	MCV10CL
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	10	MCV12CL
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	12	MCV14CL
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	13	MCV16CL
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	7	BassCase
10	1st	36	AcKick	8	BassCasS
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	3	AgogoH
16	1st	93	Percs1	2	AgogoL

**No.15 X Snare2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	86	AcTom1	94	TMMvAm10
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	87	AcTom1	95	TMMvAm12
4	1st	45	AcTom1	27	RC14PN
	rim	88	AcTom1	96	TMMvAm13
5	1st	43	AcTom1	28	RC16PN
	rim	89	AcTom1	97	TMMvAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	48	H OpnLK
	clse	42	HiHat	48	H OpnLK
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
8	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
10	1st	36	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.16 ROOM 1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	85	Standby3
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	90	BCH10ab2
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	91	BCH12ab2
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	92	BCH14ab2
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	93	BCH16ab2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	7	Crash 2
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
7	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
8	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
8	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	7	BassCase
10	1st	36	AcKick	7	BassCase
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.17 ROOM 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	37	LittlGuy
	rim	34	AcSnr1	67	PhilyRim
2	1st	48	AcTom1	94	TMMvAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	95	TMMvAm12
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	96	TMMvAm13
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	97	TMMvAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	27	RideFTKS
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A

7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	72	Player
10	1st	36	AcKick	72	Player
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	12	Crash 1
14	1st	84	Percs1	6	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.18 GM Room**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	98	SnareM
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	94	Room 5
	rim	86	AcTom1	66	MCA10abi
3	1st	47	AcTom2	95	Room 4
	rim	87	AcTom1	67	MCA12abi
4	1st	45	AcTom2	96	Room 3
	rim	88	AcTom1	68	MCA14abi
5	1st	43	AcTom2	97	Room 2
	rim	89	AcTom1	69	MCA16abi
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
7	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	8	open	46	HiHat	43
clse		42	HiHat	19	H ClsMu
fcls		44	HiHat	55	PDL XG1
spls		91	HiHat	71	Hpsplsh1
rim		90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs2	39	Udo H
16	1st	93	Percs2	40	Udo L

**No.19 HALL 1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	90	BCH10ab2
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	91	BCH12ab2
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	92	BCH14ab2
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	93	BCH16ab2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	33	GMH
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.20 HALL 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	XtrSnr	2	rim
2	1st	48	AcTom1	75	MCV12abi
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	76	MCV14abi
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom1	76	MCV14abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom1	77	MCV16abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	7	Crash 2
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
10	1st	36	AcKick	55	MCV20
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.21 ROCK 1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	83	Standby
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom1	98	TMGAm10
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom1	99	TMGAm13
	rim	87	AcTom1	104	TMBAm14
4	1st	45	AcTom1	100	TMGAm14
	rim	88	AcTom1	105	TMBAm16
5	1st	43	AcTom1	101	TMGAm16
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	26	RideFTK
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	38	Opn01AC
	clse	42	HiHat	7	Cls01AC
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	52	MCA22AMB
10	1st	36	AcKick	52	MCA22AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

**No.22 ROCK 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	15	BomSD
	rim	34	AcSnr2	66	OpnRimD
2	1st	48	AcTom2	94	Room 5
	rim	86	AcTom1	102	TMBAm10
3	1st	47	AcTom2	95	Room 4
	rim	87	AcTom1	103	TMBAm12
4	1st	45	AcTom2	96	Room 3
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom2	97	Room 2
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	48	H OpnLK
9	clse	42	HiHat	11	ClsAC13P
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	83	ROOM2
10	1st	36	AcKick	83	ROOM2
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

**No.23 ROCK 3**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	29	EarRing
	rim	34	AcSnr2	20	Blue90R
2	1st	48	AcTom1	102	TMBAm10
	rim	86	AcTom1	98	TMGrAm10
3	1st	47	AcTom1	103	TMBAm12
	rim	87	AcTom1	99	TMGrAm13
4	1st	45	AcTom1	104	TMBAm14
	rim	88	AcTom1	100	TMGrAm14
5	1st	43	AcTom1	105	TMBAm16
	rim	89	AcTom1	101	TMGrAm16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	6	Crash 1
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	89	Roomy2
10	1st	36	AcKick	89	Roomy2
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.24 GM Rock**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	85	RockM
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	100	Rock 5
	rim	86	AcTom2	117	Night10
3	1st	47	AcTom2	101	Rock 4
	rim	87	AcTom2	118	Night12
4	1st	45	AcTom2	102	Rock 3
	rim	88	AcTom2	119	Night14
5	1st	43	AcTom2	103	Rock 2
	rim	89	AcTom2	120	Night16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite

7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open	46	HiHat	43	H OPMU
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	36	AcKick	32	GM GATE
10	1st	36	AcKick	32	GM GATE
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs2	66	ChnCym

**No.25 7080HrdD**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	72	Powerpic
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	16	NY10abi
	rim	86	AcTom1	42	XTMCA10
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	rim	87	AcTom1	43	XTMCA12
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	88	AcTom1	44	XTMCA13
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	89	AcTom1	45	XTMCA16
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	1	BriteCrs
	open	46	HiHat	46	H OpnL1
9	clse	42	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	30	GATEbech
	2nd	25	AcKick	28	GATE1
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.26 POWER 1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	99	X3Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	109	AmbTomH
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	110	AmbTomM
	rim	87	AcTom2	113	ACTomH
4	1st	45	AcTom2	111	AmbTomL
	rim	88	AcTom2	114	ACTomM
5	1st	43	AcTom2	112	AmbTomF
	rim	89	AcTom2	115	ACTomL
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	107	VeloRoom
10	1st	36	AcKick	107	VeloRoom
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18

14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.27 POWER 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	21	DarkAmb
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	117	Night10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	118	Night12
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	119	Night14
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	120	Night16
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	38	RockRide
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	41	LoRoom1
10	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.28 POWER 3**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	29	EarRing
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom2	77	Dry2 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	78	Dry2 Mid
	rim	87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	79	Dry2 Lo
	rim	88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	80	Dry2 Fir
	rim	89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
9	1st	33	AcKick	56	MCV20AMB
10	1st	36	AcKick	56	MCV20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	4	CR Z18
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.29 POWER 4**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	AcSnr2	84	RockL
		34	AcSnr2	12	BeatyRim
2	1st rim	48	AcTom2	20	V TOM10
		86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st rim	47	AcTom2	21	V TOM12
		87	AcTom2	114	ACTomM
4	1st rim	45	AcTom2	22	V TOM14
		88	AcTom2	115	ACTomL
5	1st rim	43	AcTom2	23	V TOM16
		89	AcTom2	116	ACTomF
6	1st rim	59	Cymbal	29	RideKC21
		51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st mute rim	49	Cymbal	4	CR Z18
		55	Cymbal	58	Splash 6
		57	Cymbal	12	CrshDRK
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	35	Open01L
		42	HiHat	34	Open01
		44	HiHat	59	H PdIDW
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	48	H OpnLK
		9	1st	33	AcKick
10	1st	36	AcKick	16	BDpalmer
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	38	CowB1
16	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.30 ELECTRIC**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	EleSnr	34	Dance03
		34	AcSnr2	85	RockM
2	1st rim	48	EleTom	32	E Tom5
		86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st rim	47	EleTom	33	E Tom4
		87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st rim	45	EleTom	34	E Tom3
		88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st rim	43	EleTom	35	E Tom2
		89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st rim	59	Cymbal	38	RockRide
		51	Cymbal	29	RideKC21
7	1st rim	49	Cymbal	2	CR S18
		57	Cymbal	5	CR Z18S
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	38	Opn01AC
		42	HiHat	38	Opn01AC
		44	HiHat	57	PDLAC13
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	39	Opn02AC
		9	1st	35	AcKick
10	1st	36	AcKick	31	GateM
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect3	78	TEKBASS1
16	1st	93	Efect1	49	InsAmb

**No.31 Elec.Ave**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	AcSnr2	84	RockL
		34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st rim	50	EleTom	32	E Tom5
		66	Percs1	94	Timbal1L
3	1st rim	47	EleTom	33	E Tom4
		65	Percs1	93	Timbal1H
4	1st rim	43	EleTom	34	E Tom3
		77	Percs1	69	Scrach
5	1st rim	45	EleTom	35	E Tom2
		89	EleTom	36	E Tom1
6	1st rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
		52	Cymbal	23	JazzRide

7	1st mute rim	49	Cymbal	8	Crash 3
		83	Efect1	50	Laugh
		84	Cymbal	17	ReverseC
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	44	H Opn13
		42	HiHat	17	H ClsA1
		44	HiHat	59	H PdIDW
		20	HiHat	68	FTsplsh1
		16	HiHat	46	H OpnL1
9	1st	36	AcKick	31	GateM
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	58	EleSnr	65	HiFive
16	1st	79	Percs1	7	AnCowbll

**No.32 GM Elec**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	AcSnr2	84	RockL
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	EleTom	32	E Tom5
		86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st rim	47	EleTom	33	E Tom4
		87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st rim	45	EleTom	34	E Tom3
		88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st rim	43	EleTom	35	E Tom2
		89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st rim	59	Cymbal	38	RockRide
		51	Cymbal	31	RideLite
7	1st mute rim	49	Cymbal	10	CrshAC
		94	Cymbal	54	Splash 2
		57	Cymbal	2	CR S18
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClsMu
		44	HiHat	55	PDL XG1
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	47	H OpnL3
		9	1st	36	AcKick
10	1st	36	AcKick	31	GateM
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect1	15	CoolSA
16	1st	93	Efect1	48	Indust

**No.33 ANALOG 1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	EleSnr	93	SAna1
		34	EleSnr	3	AnaBzRim
2	1st rim	48	EleTom	37	SIMTOM H
		86	EleTom	37	SIMTOM H
3	1st rim	47	EleTom	38	SIMTOM M
		87	EleTom	38	SIMTOM M
4	1st rim	45	EleTom	39	SIMTOM L
		88	EleTom	39	SIMTOM L
5	1st rim	43	EleTom	40	SIMTOM F
		89	EleTom	40	SIMTOM F
6	1st rim	59	Cymbal	91	Ride Anl
		51	Voice	37	Ride
7	1st rim	49	Cymbal	61	ChiMiSiz
		57	Cymbal	88	GlassCr
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClsMu
		44	HiHat	61	H PdIMu
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	53	H OpnLA1
		9	1st	36	EiKick
10	1st	36	EiKick	48	SIMN KIK
11	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	90	AngCym
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.34 ANALOG 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	EleSnr	32	Dance01
		34	EleSnr	36	Dance06
2	1st rim	48	EleTom	23	TEKK 3H
		86	EleTom	23	TEKK 3H
3	1st rim	47	EleTom	24	TEKK 3M
		87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st rim	45	EleTom	25	TEKK 3L
		88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st rim	43	EleTom	26	TEKK 3F
		89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st rim	59	Cymbal	91	TEKK 3L
		51	Cymbal	89	GlasRide
7	1st rim	49	Cymbal	90	AngCym
		57	Cymbal	86	DIGICC
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	51	H OpnAMu
		42	HiHat	17	H ClsA1
		44	HiHat	18	H ClsA2
		91	HiHat	52	H OpnAn
		90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	EiKick	16	Dance2
10	1st	36	EiKick	16	Dance2
11	1st	53	Voice	37	Ride
12	1st	56	Percs1	40	CowBAN
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.35 GM Analg**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	38	EleSnr	10	AnalogH1
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	EleTom	23	Ana 1Mid
		86	EleTom	2	TEKK 3H
3	1st rim	47	EleTom	3	Ana 1Lo
		87	EleTom	24	TEKK 3M
4	1st rim	45	EleTom	3	Ana 1Lo
		88	EleTom	25	TEKK 3L
5	1st rim	43	EleTom	4	Ana 1Flr
		89	EleTom	26	TEKK 3F
6	1st rim	59	Cymbal	43	SizzLit
		51	Cymbal	31	RideLite
7	1st mute rim	49	Cymbal	90	AngCym
		94	Cymbal	54	Splash 2
		49	Cymbal	90	AngCym
8	open clse fcls spls rim	46	HiHat	51	H OpnAMu
		42	HiHat	17	H ClsA1
		44	HiHat	18	H ClsA2
		91	HiHat	71	Hpsplsh1
		90	HiHat	47	H OpnL3
		9	1st	35	EiKick
10	1st	36	EiKick	29	ELEC2
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	40	CowBAN
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Efect3	73	SLoop1
16	1st	93	Efect3	18	DBfrag1

**No.36 VOX 1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	6	SD2 LR
	rim	34	Voice	8	SD4 LR
2	1st	48	Voice	13	TOM 1 H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	14	TOM 1 M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	15	TOM 1 L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	16	TOM 1 F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	29	Cabasa
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	34	HH Qter
8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	Voice	1	BD1 LR
10	1st	36	Voice	1	BD1 LR
11	1st	53	Voice	39	WaterCy
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

**No.37 VOX 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	10	SD5 TW
	rim	34	Voice	5	SD1 LR
2	1st	48	Voice	17	TOM 2 H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	18	TOM 2 M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	19	TOM 2 L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	20	TOM 2 F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	29	Cabasa
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	34	HH Qter
8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
	rim	90	Voice	35	HH Opn
9	1st	33	Voice	2	BD1 TW
10	1st	36	Voice	2	BD1 TW
11	1st	53	Voice	31	Cowbell
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

**No.38 VOX 3**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Voice	11	SD6 LR
	rim	34	Voice	5	SD1 LR
2	1st	48	Voice	21	SIMM H
	rim	86	Voice	27	Conga Mu
3	1st	47	Voice	22	SIMM M
	rim	87	Voice	25	Conga H
4	1st	45	Voice	23	SIMM L
	rim	88	Voice	26	Conga L
5	1st	43	Voice	24	SIMM F
	rim	89	Voice	26	Conga L
6	1st	59	Voice	37	Ride
	rim	51	Voice	36	Splash
7	1st	49	Voice	36	Splash
	rim	57	Voice	39	WaterCy

8	open	46	Voice	35	HH Opn
	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	Voice	33	HH Cls
	spls	91	Voice	36	Splash
9	1st	33	Voice	4	BD3 LR
	rim	90	Voice	35	HH Opn
10	1st	36	Voice	4	BD3 LR
11	1st	53	Voice	31	Cowbell
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Voice	38	SteamCy
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Voice	25	Conga H
16	1st	93	Voice	26	Conga L

**No.39 EthnicPr**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Percs2	3	A Duf D1
	rim	34	Percs2	6	A Duf T2
2	1st	48	Percs2	71	Djem1Ed2
	rim	86	Percs2	79	Djem2Edg
3	1st	47	Percs2	77	Djem2/24
	rim	87	Percs2	73	Dje1SlpO
4	1st	45	Percs2	9	A Haga1
	rim	88	Percs2	24	TablaDum
5	1st	43	Percs2	75	Djem2Sub
	rim	89	Percs2	52	RepnqAnl
6	1st	59	Percs2	44	PandroCa
	rim	51	Percs2	47	PandTre2
7	1st	49	Percs2	17	A ReqBrs
	mute	94	Percs2	18	A SagatC
8	open	46	Percs2	15	A ReqDum
	clse	42	Percs2	4	A Duf D2
9	fcls	44	Percs2	55	RpnqMMao
	spls	91	Percs2	16	A ReqTak
	rim	90	Percs2	5	A Duf T1
	1st	33	Percs2	72	Djem1Sub
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	45	PandroDe
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs2	48	RecoReco
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.40 LatinPer**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	64	Percs1	26	Conga
	rim	20	Percs1	30	CongaH
2	1st	66	Percs1	94	Timbal1L
	rim	56	Percs1	38	CowB1
3	1st	65	Percs1	93	Timbal1H
	rim	55	Percs1	97	TimCas
4	1st	57	Percs2	39	Udo H
	rim	52	Percs2	33	TablaO
5	1st	28	Percs2	40	Udo L
	rim	58	Percs1	106	VibrSlap
6	1st	67	Percs1	3	AgogoH
	rim	68	Percs1	3	AgogoH
7	1st	81	Percs1	100	Triangl
	mute	80	Percs1	104	TriMute3
	rim	49	Cymbal	11	Crash 16
8	open	47	Percs1	62	Log L
	clse	63	Percs1	26	Conga
	fcls	59	Percs2	40	Udo L
	spls	91	Percs2	39	Udo H
9	1st	33	AcKick	31	CongaM
	rim	62	Percs1	21	CongaM
10	1st	36	AcKick	31	BEECH22T
11	1st	36	Percs1	36	CongBe
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	79	Percs1	45	Cuical
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.41 OrientPr**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Percs2	97	J ShimD1
	rim	34	Percs2	93	J Okawa
2	1st	48	Percs2	105	J Tsuzmi
	rim	86	Percs2	107	J TsuzmM
3	1st	47	Percs2	106	J TsuzmO
	rim	87	Percs2	99	J ShimD3
4	1st	45	Percs2	88	J YagrD1
	rim	88	Percs2	89	J YagrR1
5	1st	43	Percs2	72	Djem1Sub
	rim	89	Percs2	101	J ShimD5
6	1st	59	Percs2	94	J Atarg
	rim	51	Percs2	95	J AtargM
7	1st	49	Percs2	66	ChnCym
	mute	94	Percs1	89	Tambour1
8	open	46	Percs2	83	G Kundn2
	clse	42	Percs2	69	ChnDrum2
9	fcls	44	Percs2	80	G Chench
	spls	91	Percs2	102	J ShDr1
	rim	90	Percs2	84	G Kundn3
9	1st	33	Percs2	91	J YagrD2
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	96	J AtrgM2
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Percs1	50	Gong3
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.42 PbworlId**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	89	Percs2	35	TablPlay
	rim	90	Percs2	37	TablaFil
2	1st	49	Percs2	15	A ReqDum
	rim	51	Percs2	17	A ReqBrs
3	1st	57	Percs2	1	A Bndi D
	rim	56	Percs2	2	A Bndi T
4	1st	23	Efect1	66	RubbrOil
	rim	22	Efect1	78	TineDrum
5	1st	41	Percs2	40	Udo L
	rim	40	Percs2	39	Udo H
6	1st	80	Percs2	47	PandTre2
	rim	16	Percs1	109	WHP
7	1st	55	Percs1	90	Tambour2
	rim	51	Percs2	17	A ReqBrs
8	open	46	Percs2	66	ChnCym
	clse	42	Efect1	10	BuzzyWak
	fcls	44	Percs2	67	ChnHCym
	spls	55	Percs1	90	Tambour2
9	1st	20	ElKick	39	RatIDrum
	rim	53	Percs2	80	G Chench
10	1st	31	Percs2	94	J Atarg
11	1st	31	Percs2	94	J Atarg
12	1st	58	Percs2	62	ChnBGRol
13	1st	92	Efect1	71	SloSprkl
14	1st	58	Percs2	62	ChnBGRol
15	1st	77	Percs2	10	A Haga2
16	1st	78	Percs2	11	A Haga3

**No.43 PBworld2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	72	Percs2	51	ReprnqAbr
	rim	77	Percs2	56	ReprnqKet
2	1st	60	Percs1	81	TalknDrD
	rim	69	Percs2	30	TablahH
3	1st	65	Percs2	101	J ShimD5
	rim	48	AcTom2	44	BrshJzMd
4	1st	84	EleTom	76	WetThumL
	rim	85	EleTom	76	WetThumL
5	1st	24	ElKick	37	Off2War
	rim	31	EleTom	84	TomCymL
6	1st	51	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	55	Cymbal	21	FlatTopB
7	1st	83	Percs1	59	JingBell
	rim	94	Efect1	4	Applau
8	open	74	Percs2	53	ReprnqDed
	clse	76	Percs2	55	RpnqMMao
9	fcls	75	Percs2	54	ReprnqMao
	spls	54	Percs1	91	Tambour3
10	rim	73	Percs2	52	ReprnqAnl
	1st	36	AcKick	23	BigSofty
11	1st	22	Percs2	19	A SagatO
12	1st	22	Percs2	19	A SagatO
13	1st	56	Percs2	108	J OhtsuC
14	1st	26	Percs2	49	Recoldpf
15	1st	56	Percs2	108	J OhtsuC
16	1st	89	Percs2	63	ChnBGRo2
17	1st	90	Percs2	64	ChnBGRo3

**No.44 Hpstudio**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
12	1st	36	AcKick	33	GMH
13	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	63	China XG
16	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
17	1st	92	Percs1	50	Gong3
18	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.46 HPMa1e1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	42	XTMMCA10
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	43	XTMMCA12
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	44	XTMMCA13
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	45	XTMMCA16
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite

7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	21	BEECH22T
12	1st	36	AcKick	33	GMH
13	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	63	China XG
16	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
17	1st	92	Percs1	50	Gong3
18	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.47 HPMa1e2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	49	MCVdynam
	rim	34	AcSnr2	65	OpnRimC
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom1	102	TMBeAm10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom1	103	TMBeAm12
4	1st	45	AcTom1	23	DryMPL14
	rim	88	AcTom1	104	TMBeAm14
5	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom1	105	TMBeAm16
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	10	CrshAC
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	46	H OpnL1
9	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	53	MCA22D
12	1st	36	AcKick	51	MCA22
13	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
16	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
17	1st	92	Percs1	39	CowB2
18	1st	93	Percs1	41	CowBM

**No.48 LiteShot**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	50	Mick
	rim	34	AcSnr1	51	Mick R
2	1st	48	AcTom1	5	MCA10
	rim	86	Percs1	89	Tambour1
3	1st	47	AcTom1	5	MCA10
	rim	87	Percs1	38	CowB1
4	1st	45	AcTom1	7	MCA14
	rim	88	Cymbal	66	MinChina
5	1st	43	Percs2	75	Djem2Sub
	rim	89	Percs2	79	Djem2Edg
6	1st	59	Cymbal	31	RideLite
	rim	51	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	rim	57	Cymbal	72	W.Cym
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
9	fcls	44	HiHat	60	H PdlLit
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
10	rim	90	HiHat	44	H Opn13
	1st	33	AcTom1	16	MC14
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	2	CR S18
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs1	49	Gong2
17	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.49 Cockt@il**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr2	54	MickCJ8S
	rim	34	AcSnr2	105	TrashRIM
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	Percs1	93	Timbal1H
3	1st	47	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	87	Percs1	94	Timbal1L
4	1st	45	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	88	Percs1	94	Timbal1L
5	1st	43	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	89	Percs1	94	Timbal1L
6	1st	59	Cymbal	71	TrashRid
	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
7	1st	49	Cymbal	55	Splash 3
	rim	57	Cymbal	11	Crash 16
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
9	fcls	44	HiHat	60	H PdlLit
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
10	rim	90	HiHat	44	H Opn13
	1st	33	AcTom2	74	TMNtrIM
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Cymbal	35	RideS Si
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	52	6'splash
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs1	49	Gong2
17	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.50 Studio**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	74	SlamDin2
2	1st	48	AcTom2	7	XG10
	rim	86	AcTom1	86	BCH10abi
3	1st	47	AcTom2	8	XG12
	rim	87	AcTom1	87	BCH12abi
4	1st	45	AcTom2	9	XG14
	rim	88	AcTom1	88	BCH14abi
5	1st	43	AcTom2	10	XG16
	rim	89	AcTom1	89	BCH16abi
6	1st	59	Cymbal	30	RideKC22
	rim	51	Cymbal	27	RideFTKS
7	1st	49	Cymbal	6	Crash 1
	mute	94	Cymbal	58	Splash 6
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	35	Open01L
9	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
11	1st	33	AcKick	112	XGKICK
12	1st	36	AcKick	112	XGKICK
13	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	63	China XG
16	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
17	1st	92	AcKick	0	NoAssign
18	1st	93	AcKick	0	NoAssign

**No.51 Be-Bop**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	69	JAZZ10
	rim	86	AcTom2	43	BrshJzHi
3	1st	47	AcTom2	70	JAZZ12
	rim	87	AcTom2	44	BrshJzMd
4	1st	45	AcTom2	71	JAZZ14
	rim	88	AcTom2	45	BrshJzLo
5	1st	43	AcTom2	72	JAZZ16
	rim	89	AcTom2	46	BrshJzFl
6	1st	59	Cymbal	41	sizzle A
	rim	51	Cymbal	42	Sizzler
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	45	H OpnDW
	clse	42	HiHat	45	H OpnDW
	fcls	44	HiHat	57	PDLAC13
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	76	RC18Jazz
10	1st	36	AcKick	76	RC18Jazz
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.52 MPL Rock**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	76	Smoothy
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	16	NY10abi
	rim	86	AcTom1	103	TMBAm12
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	rim	87	AcTom1	104	TMBAm14
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	88	AcTom1	104	TMBAm14
5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	rim	89	AcTom1	105	TMBAm16
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	30	RideKC22
7	1st	49	Cymbal	14	Fast 14
	mute	55	Cymbal	58	Splash 6
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	34	Open01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	48	H OpnLK
9	1st	33	AcKick	65	MPL20AMB
10	1st	36	AcKick	65	MPL20AMB
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	3	CR S18S
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	AcKick	0	NoAssign
16	1st	93	AcKick	0	NoAssign

**No.53 AcoustcX**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	75	AcSnr2	15	BigWdrim
	3rd	37	AcSnr1	85	Standby3
	rim	74	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom2	15	NY8abi
	rim	13	AcTom2	89	RoomQH
3	1st	47	AcTom2	17	NY13abi
	7th	56	Percs1	72	Shake2
	8th	39	Efect3	82	TEKNEW4
	9th	61	Percs2	74	Dje1SlpM
	rim	14	AcTom2	90	RoomQM
4	1st	45	AcTom2	18	NY16abi
	rim	15	AcTom2	91	RoomQL

5	1st	43	AcTom2	19	NY18abi
	7th	54	Percs1	89	Tambour1
	8th	56	Percs1	72	Shake2
	9th	54	Percs1	89	Tambour1
	rim	16	AcTom2	92	RoomQF
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	90	HiHat	35	Open01L
9	1st	36	AcKick	99	SoftBotm
	2nd	33	AcKick	4	2HedMed2
	3rd	35	AcKick	24	Bottom
10	1st	58	Percs1	39	CowB2
11	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
12	1st	40	Cymbal	62	China
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

**No.54 GM std 2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	83	Standby
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	25	RC10PN
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	26	RC12PN
4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	27	RC14PN
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	28	RC16PN
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
	7	1st	49	Cymbal	11
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
9	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	10	1st	33	AcKick	112
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	63	China XG
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Percs2	45	PandroDE
16	1st	93	Percs2	46	PandTre

**No.55 GM Jazz**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	44	MCA55bz
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom1	58	TMLRC10C
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom1	59	TMLRC12C
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom1	60	TMLRC13C
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2

8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	34	GMJ
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	OtrSnr	7	BrshAtak
16	1st	93	OtrSnr	30	SStck1

**No.56 GM Brush**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	13	BrshSlpL
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	43	BrshJzHi
	rim	86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st	47	AcTom2	44	BrshJzMd
	rim	87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st	45	AcTom2	45	BrshJzLo
	rim	88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st	43	AcTom2	46	BrshJzFl
	rim	89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
9	1st	33	AcKick	78	RC20JAZZ
10	1st	36	AcKick	34	GMJ
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	107	WCHim
16	1st	93	Percs1	100	Triangl

**No.57 VariGrvr**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr1	46	MCV55
2	1st	48	AcTom1	21	DryMPL10
	rim	86	AcTom2	2	DRY10
3	1st	47	AcTom1	22	DryMPL13
	rim	87	AcTom2	3	DRY12
4	1st	43	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	88	AcTom2	5	DRY16
5	1st	41	AcTom1	24	DryMPL16
	rim	89	AcTom2	5	DRY16
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	mute	94	Cymbal	57	Splash 5
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	8	open	46	HiHat	39
9	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
	10	1st	33	AcKick	14
11	1st	85	Cymbal	44	SizzIRck
12	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	55	Cymbal	64	Chinese
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.58 XTNatrL'**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	84	Standby2
	2nd	38	AcSnr2	32	Cool Dry
	3rd	71	AcSnr1	95	VintageA
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	25	RC10PN
	rim	13	AcTom2	105	SAmbTmH
3	1st	47	AcTom1	26	RC12PN
	rim	14	AcTom2	106	SAmbTmM
4	1st	43	AcTom1	27	RC14PN
	rim	15	AcTom2	107	SAmbTmL
5	1st	41	AcTom1	28	RC16PN
	rim	16	AcTom2	107	SAmbTmL
6	1st	59	Cymbal	28	RideKC1S
	rim	53	Cymbal	44	SizzlRck
	7	1st	49	Cymbal	1
mute		94	Cymbal	55	Splash 3
8	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
9	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	39	Opn02AC
10	1st	33	AcKick	27	DryDirt
	2nd	35	AcKick	36	GMM
	3rd	74	AcKick	46	MCA20
10	1st	53	Cymbal	44	SizzlRck
11	1st	51	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	52	Cymbal	63	China XG
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.59 VersaKIT**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	84	Standby2
	2nd	31	XtrSnr	1	head
	rim	34	AcSnr1	49	MCVdynam
2	1st	48	AcTom1	37	BEECH10
	rim	13	AcTom1	74	MCV10abi
3	1st	47	AcTom1	37	BEECH10
	rim	14	AcTom1	75	MCV12abi
4	1st	45	AcTom1	38	BEECH12
	rim	15	AcTom1	76	MCV14abi
5	1st	43	AcTom1	40	BEECH16
	rim	16	AcTom1	77	MCV16abi
6	1st	59	Cymbal	41	sizzle A
	rim	51	Cymbal	44	SizzlRck
7	1st	49	Cymbal	15	Fast 17
	rim	55	Cymbal	58	Splash 6
	8	open	46	HiHat	39
clse		42	HiHat	39	Opn02AC
fcls		44	HiHat	59	H PdlDW
9	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	HiHat	39	Opn02AC
	1st	36	AcKick	27	DryDirt
10	2nd	33	AcKick	21	BEECH22T
11	1st	56	Percs1	38	CowB1
12	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
13	1st	71	Cymbal	64	Chinese
14	1st	57	Cymbal	4	CR Z18
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.60 LAFwy**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	86	AcTom1	70	MCA10ab2
3	1st	47	AcTom2	57	DRY GM4
	rim	87	AcTom1	71	MCA12ab2

4	1st	45	AcTom2	58	DRY GM3
	rim	88	AcTom1	72	MCA14ab2
5	1st	43	AcTom2	59	DRY GM2
	rim	89	AcTom1	73	MCA16ab2
6	1st	59	Cymbal	43	SizzlLit
	rim	84	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	58	Splash 6
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
9	rim	46	HiHat	43	H OPMu
	1st	33	AcKick	72	Player
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	51	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	52	Cymbal	62	China

**No.61 MixedMtr**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	11	TMTom10
	rim	86	AcTom1	71	MCA12ab2
3	1st	47	AcTom2	12	TMTom12
	rim	87	AcTom1	72	MCA14ab2
4	1st	45	AcTom2	13	TMTom14
	rim	88	AcTom1	73	MCA16ab2
5	1st	43	AcTom2	14	TMTom16
	rim	89	AcTom1	73	MCA16ab2
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
9	rim	16	HiHat	46	H OpnL1
	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

**No.62 AZSunset**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	51	Dry1 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	52	Dry1 Mid
	rim	13	AcTom2	113	ACTomH
4	1st	45	AcTom2	53	Dry1 Lo
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
5	1st	43	AcTom2	54	Dry1 Flr
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
6	1st	52	Cymbal	23	JazzRide
	rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	mute	83	Cymbal	11	Crash 16
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
9	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

9	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	56	Percs1	39	CowB2
16	1st	54	Percs1	89	Tambour1

**No.63 3forMe**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	51	Dry1 Hi
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	52	Dry1 Mid
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	53	Dry1 Lo
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	54	Dry1 Flr
	rim	17	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	52	Cymbal	23	JazzRide
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	69	H SplNB
9	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
	1st	36	AcKick	8	BassCasS
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	39	CowB2

**No.64 StarLite**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	47	Loosy
	rim	34	AcSnr2	28	BuzRgRim
2	1st	48	AcTom2	11	TMTom10
	rim	86	AcTom2	113	ACTomH
3	1st	47	AcTom2	12	TMTom12
	rim	14	AcTom2	114	ACTomM
4	1st	45	AcTom2	13	TMTom14
	rim	15	AcTom2	115	ACTomL
5	1st	43	AcTom2	14	TMTom16
	rim	17	AcTom2	116	ACTomF
6	1st	52	Cymbal	23	JazzRide
	rim	59	Cymbal	40	SizzlDrk
7	1st	49	Cymbal	8	Crash 3
	rim	55	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	46	H OpnL1
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	59	H PdlDW
	spls	20	HiHat	68	FTsplsh1
9	rim	46	HiHat	46	H OpnL1
	1st	36	AcKick	100	SoTight
10	1st	53	Cymbal	48	Bell A
11	1st	53	Cymbal	48	Bell A
12	1st	56	Percs1	39	CowB2
13	1st	57	Cymbal	8	Crash 3
14	1st	56	Percs1	39	CowB2
15	1st	55	Cymbal	62	China
16	1st				

**No.65 GM Clasc**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	AcSnr1	44	MCA55bz
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	AcTom1	58	TMLRC10C
		86	AcTom1	110	TMMailSH
3	1st rim	47	AcTom1	59	TMLRC12C
		87	AcTom1	111	TMMailSM
4	1st rim	45	AcTom1	60	TMLRC13C
		88	AcTom1	112	TMMailSL
5	1st rim	43	AcTom1	60	TMLRC13C
		89	AcTom1	113	TMMailSF
6	1st rim	59	Cymbal	76	HCymClisM
		51	Cymbal	76	HCymClisM
7	1st rim	49	Cymbal	77	HCymOpnL
		94	Cymbal	54	Splash 2
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
		42	HiHat	19	H ClisMu
9	1st rim	33	AcKick	78	RC20JAZZ
		36	Percs1	53	GrCassGM
10	1st rim	53	Cymbal	50	RidB Lit
		56	Percs1	38	CowB1
11	1st rim	52	Cymbal	63	China XG
		84	Percs1	12	Bell Tre
12	1st rim	92	Percs1	50	Gong3
		93	Percs1	51	GrCassa

**No.66 SYMPHONY**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	AcSnr1	48	MCV55buz
		34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st rim	48	Percs1	98	TimpH
		86	AcTom1	110	TMMailSH
3	1st rim	47	Percs1	98	TimpH
		87	AcTom1	111	TMMailSM
4	1st rim	45	Percs1	99	TimpL
		88	AcTom1	112	TMMailSL
5	1st rim	43	Percs1	99	TimpL
		89	AcTom1	113	TMMailSF
6	1st rim	59	Cymbal	77	HCymOpnL
		51	Cymbal	76	HCymClisM
7	1st rim	49	Cymbal	2	CR S18
		57	Percs2	66	ChnCym
8	open	46	HiHat	35	Open01L
		42	HiHat	15	H Clis01
9	1st rim	33	Percs1	51	GrCassa
		36	Percs1	53	GrCassGM
10	1st rim	53	Cymbal	23	JazzRide
		56	Percs1	38	CowB1
11	1st rim	52	Cymbal	63	China XG
		84	Percs1	12	Bell Tre
12	1st rim	92	Percs1	49	Gong2
		93	Percs1	50	Gong3

**No.67 Brush**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	OtrSnr	7	BrshAtak
		34	OtrSnr	13	BrshSlpL
2	1st rim	48	AcTom2	43	BrshJzHi
		86	AcTom2	35	TMLBRSHH
3	1st rim	47	AcTom2	44	BrshJzMd
		87	AcTom2	36	TMLBRSHM
4	1st rim	45	AcTom2	45	BrshJzLo
		88	AcTom2	37	TMLBRSHL
5	1st rim	43	AcTom2	46	BrshJzFl
		89	AcTom2	38	TMLBRSHF
6	1st rim	59	Cymbal	40	SizziDrk
		51	Cymbal	41	sizzle A

7	1st rim	49	Cymbal	16	PaperThn
		57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	35	Open01L
		42	HiHat	35	Open01L
9	1st rim	33	AcKick	76	RC18Jazz
		36	AcKick	33	GMH
10	1st rim	53	Cymbal	49	RidB Drk
		56	Percs1	38	CowB1
11	1st rim	52	Cymbal	63	China XG
		84	Percs1	12	Bell Tre
12	1st rim	92	Percs1	49	Gong2
		93	Percs1	50	Gong3

**No.68 Mallet**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	AcSnr1	62	NoSnare2
		34	AcSnr2	42	Hip Hop
2	1st rim	48	AcTom1	106	MALLET10
		86	AcTom1	110	TMMailSH
3	1st rim	47	AcTom1	107	MALLET12
		87	AcTom1	111	TMMailSM
4	1st rim	45	AcTom1	108	MALLET14
		88	AcTom1	112	TMMailSL
5	1st rim	43	AcTom1	109	MALLET16
		89	AcTom1	113	TMMailSF
6	1st rim	59	Cymbal	26	RideFTK
		51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st rim	49	Cymbal	16	PaperThn
		57	Cymbal	6	Crash 1
8	open	46	HiHat	35	Open01L
		42	HiHat	35	Open01L
9	1st rim	33	AcKick	76	RC18Jazz
		36	AcKick	33	GMH
10	1st rim	53	Cymbal	49	RidB Drk
		56	Percs1	38	CowB1
11	1st rim	52	Cymbal	63	China XG
		84	Percs1	12	Bell Tre
12	1st rim	92	Percs1	49	Gong2
		93	Percs1	50	Gong3

**No.69 Inputs?**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	31	Voice	40	Count 1
		34	Voice	31	Cowbell
2	1st rim	48	Voice	41	Count 2
		86	Voice	21	SIMM H
3	1st rim	47	Voice	42	Count 3
		87	Voice	22	SIMM M
4	1st rim	45	Voice	43	Count 4
		88	Voice	23	SIMM L
5	1st rim	43	Voice	44	Count 5
		89	Voice	23	SIMM L
6	1st rim	59	Voice	45	Count 6
		51	Voice	37	Ride
7	1st rim	49	Voice	46	Count 7
		57	Voice	39	WaterCy
8	open	46	Voice	47	Count 8
		42	Voice	47	Count 8
9	1st rim	33	Voice	48	Count 9
		36	Voice	2	BD1 TW
10	1st rim	56	Voice	49	Count 10
		53	Voice	50	Count 11
11	1st rim	13	Voice	51	Count 12
		14	Voice	52	Count 13
12	1st rim	15	Voice	53	Count 14
		16	Voice	54	Count 15
13	1st rim	17	Voice	55	Count 16

**No.70 FX-UL8R!**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st rim	73	AcSnr1	3	AMBomSD
		75	AcSnr2	15	BigWdRim
2	1st rim	48	AcTom2	15	NY8abi
		13	AcTom2	89	RoomQH
3	1st rim	47	AcTom2	17	NY13abi
		56	Percs1	72	Shake2
4	1st rim	45	AcTom2	18	NY16abi
		15	AcTom2	91	RoomQL
5	1st rim	43	AcTom2	19	NY18abi
		16	AcTom2	92	RoomQF
6	1st rim	59	Cymbal	35	RideS Si
		53	Cymbal	35	RideS Si
7	1st rim	49	Cymbal	2	CR S18
		94	Cymbal	81	CR VFX
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
		70	HiHat	20	H ClisNB1
9	1st rim	36	AcKick	99	SoftBotm
		33	AcKick	4	2HedMed2
10	1st rim	58	Percs1	39	CowB2
		51	Cymbal	46	RideB20K
11	1st rim	40	Cymbal	62	China
		52	Cymbal	62	China
12	1st rim	56	Percs1	72	Shake2
		56	Percs1	72	Shake2
13	1st rim	56	Percs1	72	Shake2
		56	Percs1	72	Shake2

**No.71 MIAMINO**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	77	MIDI 9ch : PC=109 Kalimba	8	AnMaracs
	2nd	65			
	3rd	54			
	rim	86			
3	1st	58	Percs1	69	Scrach
	2nd	62			
	3rd	55			
	rim	87			
4	1st	76	Percs1	8	AnMaracs
	2nd	64			
	3rd	54			
	rim	88			
5	1st	58	Percs1	55	Guiro
	2nd	60			
	3rd	57			
	rim	89			
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	PadSong	R57	MIAMINO		*1
	rim	57	Percs1	55	Guiro
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	Efect3	39	HighNote
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	4th	31	MIDI 8ch : PC=35 ElectricBass (pick)		*2
10	1st	36	EiKick	59	TEKVFX
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

\*1 Assigned with a padsong. \*2 GM voice on other than ch10.

**No.72 SHAMY**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	40	DIGISD
	rim	34	Efect2	41	D&FRAG11
2	1st	90	Melody	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	59			
	5th	54			
	6th	55			
3	1st	91	Melody	28	AcBass
	2nd	59			
	3rd	64			
	4th	67			
	5th	53			
	6th	57			
4	1st	92	Melody	28	AcBass
	2nd	62			
	3rd	64			
	4th	69			
	5th	55			
	6th	57			

5	1st	93	Melody	28	AcBass
	2nd	64			
	3rd	57			
	4th	66			
	5th	61			
	6th	71			
6	1st	59	Cymbal	40	SizzlDrk
	rim	51	Cymbal	41	sizzle A
7	1st	23	Melody	15	sitar599
	2nd	25	Melody	15	sitar599
	3rd	23	Melody	15	sitar599
	4th	20	Melody	15	sitar599
	5th	18	Melody	15	sitar599
	6th	15	Melody	15	sitar599
	7th	18	Melody	15	sitar599
	8th	20	Melody	15	sitar599
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
	rim	20	Melody	15	sitar599
8	open	46	HiHat	35	Open01L
	clse	42	HiHat	35	Open01L
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	Melody	28	AcBass
	rim	90	Melody	28	AcBass
9	1st	33	Percs2	37	TablaFil
	2nd	35	Loop	39	JgLoop6
10	1st	36	AcKick	57	MCV20D
11	1st	53	Cymbal	49	RidB Drk
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Efect3	83	TEKNEW5
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Melody	28	AcBass
16	1st	93	Melody	28	AcBass

**No.73 Live'D&B**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr1	3	AMBomSD
	2nd	38	AcSnr1	20	BS edge
	edge	37	OtrSnr	31	SStkc2
	rim	34	AcSnr1	29	EarRing
2	1st	72	Loop	68	SlicLoop
	rim	83	Efect3	21	DBfrag4
3	1st	47	EleTom	78	TOM2010
	rim	77	Efect2	38	D&BFRAG8
4	1st	49	MIDI 1ch : PC101 Brightness	102	J ShDr11
	2nd	56			
	3rd	59			
	4th	63			
	rim	78			
5	1st	59	MIDI 1ch : PC101 Brightness		
	2nd	66			
	3rd	64			
	4th	71			
6	1st	53	Cymbal	44	SizzlRck
	rim	16	Efect3	64	Rhody
7	1st	82	Efect2	75	FRAG03
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	39	Opn02AC
	clse	42	HiHat	1	Close01
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	42	HiHat	1	Close01
9	1st	33	AcKick	27	DryDirt
	2nd	35	Efect3	7	BIZBASS
10	1st	71	Efect3	51	MUSE 2
11	1st	18	Efect3	28	Fall
12	1st	52	Cymbal	63	China XG
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.74 VFX/NYC1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	73	AcSnr1	45	MCV edge
	2nd	75	AcSnr1	29	EarRing
	3rd	76	AcSnr2	46	LiteSnr1
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	74	AcSnr1	36	LitlDevl
2	1st	68	Efect2	31	D&BFRAG1
	rim	88	Efect2	66	UMK 47
3	Padsong : R4 Shyn4D&B rim	89	Efect3	56	No48.2
4	Padsong : R66 Suspens3 rim	90	Efect3	97	ZAPOIDS3
5	Padsong : R1 Shyn1D&B rim	24	Efect2	16	JNGBASS6
6	1st	59	Cymbal	35	RideS Si
	rim	51	Cymbal	46	RideB20K
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	50	HHopen#1
	clse	70	HiHat	20	H ClsNB1
	fcls	44	HiHat	59	H PdIDW
	spls	91	HiHat	72	FSplshAC
9	1st	36	AcKick	11	BDbasc1
	2nd	33	AcKick	3	2HedMed1
10	1st	13	Efect3	81	TEKNEW3
11	1st	30	Loop	8	DBloop
12	1st	40	Loop	9	DBpanefx
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

**No.75 VFX/NYC2**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	40	AcSnr2	92	SD1931W
	2nd	38	AcSnr2	75	RIMdry1
	edge	37	Efect3	21	DBfrag4
	rim	34	AcSnr2	79	RIMouch!
2	1st	27	Efect3	55	No48.1
	rim	37	Efect3	21	DBfrag4
3	Padsong : R11 Beyond B rim	25	Efect3	88	VFXBASS
4	Padsong : R12 Beyond C rim	89	Efect3	28	Fall
5	Padsong : R16 Beyond G rim	24	Efect3	88	VFXBASS
6	1st	51	Cymbal	35	RideS Si
	rim	53	Cymbal	51	RidB Rc
7	1st	49	Cymbal	2	CR S18
	rim	57	Cymbal	4	CR Z18
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdIMu
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	HiHat	19	H ClsMu
9	1st	35	AcKick	107	VeloRoom
	2nd	36	EiKick	18	Dance4
10	1st	64	Percs2	79	Djem2Edg
	2nd	65	Percs2	75	Djem2Sub
	3rd	66	Percs2	72	Djem1Sub
	4th	62	Percs2	73	Dje1SlpO
	5th	60	Percs2	78	Dje2/24S
	6th	62	Percs2	73	Dje1SlpO
11	1st	26	Efect3	93	WatrBell
12	1st	56	Percs1	72	Shake2
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

**No.76 FutrKIT1**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	34	AcSnr1	85	Standby3
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	32	AcSnr1	36	LitlDevl
2	1st	68	Percs2	38	Udo F
	2nd	78	Percs2	40	Udo L
	3rd	83	Percs2	39	Udo H
3	rim	51	Loop	52	LoopFrg1
	Padsong: R33 Electro4 rim	72	Voice	42	Count 3
4	Padsong: R31 Electro2 rim	71	Voice	64	Count 4S
	5	Padsong: R30 Electro1 rim	30	Efect3	20
6	1st	79	Cymbal	29	RideKC21
	rim	84	Cymbal	51	RidB Rc
7	1st	59	Efect3	92	Vocodvox
	rim	57	Cymbal	81	CR VFX
8	open	46	HiHat	32	Open09
	clse	44	HiHat	31	ClsDance
	fcls	44	HiHat	31	ClsDance
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	Efect3	66	Ricochet
9	1st	35	AcKick	108	WetDirt
	2nd	33	ElKick	2	AnaQuick
10	1st	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
11	1st	53	Efect3	95	ZAPOIDS1
12	1st	56	Percs1	72	Shake2
13	1st	52	Cymbal	2	CR S18
14	1st	56	Percs1	72	Shake2
15	1st	56	Percs1	72	Shake2
16	1st	56	Percs1	72	Shake2

**No.77 Portzhd**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	71	AcSnr2	3	Amb 01
	2nd	31	AcSnr1	102	X4Loosy
	edge	37	Efect3	46	METOID1
	rim	37	Efect3	46	METOID1
2	1st	48	AcTom2	118	Night12
	rim	26	Efect3	9	BOONDWAT
3	Padsong: R41 TripHop2 rim	27	Efect3	9	BOONDWAT
	Padsong: R42 TripHop3 rim	78	Efect3	75	Spiralon
5	Padsong: R43 TripHop4 rim	84	Percs2	65	ChnBGRo4
	6	1st	59	Cymbal	36
7	rim	51	Cymbal	33	RideP21
	1st	52	Cymbal	64	Chinese
8	rim	57	Cymbal	5	CR Z18S
	open	46	HiHat	32	Open09
9	clse	44	HiHat	31	ClsDance
	fcls	44	HiHat	31	ClsDance
	spls	91	HiHat	73	FSplshV
	rim	42	Efect3	46	METOID1
	10	1st	34	AcKick	108
11	1st	23	Efect3	81	TEKNEW3
12	1st	53	Cymbal	46	RideB20K
13	1st	83	Efect3	77	TEHRAN
14	1st	52	Cymbal	64	Chinese
15	1st	24	Efect2	16	JNGBASS6
16	1st	56	Percs1	71	Shake1
17	1st	56	Percs1	71	Shake1

**No.78 AmbiEfx**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	41	DirtSN
	rim	34	Efect3	1	Amb Hi
2	1st	48	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	30	Efect3	40	IDbicuit
3	1st	47	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	89	Efect3	22	DBSnbd
4	1st	43	EleTom	64	BRYTOM1
	rim	90	Efect3	5	BEEZDR
5	MIDI EG: InsertFX1 rim	88	Efect3	26	DUOFRG2
	6	1st	59	Cymbal	26
7	rim	51	Cymbal	28	RideKC1S
	1st	49	Cymbal	12	CrshDRK
8	rim	57	Cymbal	12	CrshDRK
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	24	HHbrtcls
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
10	spls	91	HiHat	72	FSplshAC
	rim	92	HiHat	43	H OPMu
11	1st	36	ElKick	48	SIMN KIK
12	1st	53	Cymbal	84	RideVFX2
13	1st	53	Cymbal	84	RideVFX2
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	38	CowB1
17	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.79 HouseJaz**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	AcSnr1	38	LngTooth
	rim	34	EleSnr	56	FantaRim
2	1st	48	Voice	17	TOM 2 H
	2nd	48	Voice	17	TOM 2 H
	3rd	50	Voice	18	TOM 2 M
	4th	45	Voice	19	TOM 2 L
	5th	43	Voice	20	TOM 2 F
	6th	45	Voice	19	TOM 2 L
3	Padsong: R47 HJ Piano rim	86	EleTom	42	HybridM
	4	Padsong: R48 HJ Synth rim	88	EleTom	43
5	Padsong: R49 HJ Bass rim	89	EleTom	44	HybridF
	6	1st	59	Cymbal	25
7	rim	51	Cymbal	31	RideLite
	1st	49	Voice	38	SteamCy
8	rim	57	Cymbal	3	CR S18S
	open	46	HiHat	44	H Opn13
9	clse	42	Voice	33	HH Cls
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
10	spls	91	HiHat	68	FTsplsh1
	rim	90	HiHat	44	H Opn13
11	1st	36	Voice	1	BD1 LR
	2nd	35	ElKick	29	ELEC2
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	38	CowB1
17	1st	56	Percs1	38	CowB1
18	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.80 DanzFlor**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	9	Analog L
	edge	37	OtrSnr	31	SStck2
	rim	34	EleSnr	31	Dance
2	1st	48	EleTom	33	E Tom4
	rim	85	EleTom	31	E Tom6
3	Padsong: R52 DanzIT-C rim	86	EleTom	34	E Tom3
	4	Padsong: R51 DanzIT-B rim	88	EleTom	35
5	Padsong: R50 DanzIT-A rim	89	EleTom	36	E Tom1
	6	1st	59	Cymbal	43
7	rim	51	Cymbal	31	RideLite
	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
8	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
10	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	HiHat	43	H OPMu
11	1st	36	ElKick	21	Dance7
12	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
13	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Cymbal	62	China
16	1st	56	Percs1	38	CowB1
17	1st	56	Percs1	38	CowB1
18	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.81 BigBeatz**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	117	TECHSD2
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	Efect3	75	Spiralon
	rim	88	Loop	41	JgLoop8
3	1st	47	Efect3	75	Spiralon
	rim	89	Loop	43	JgLoop10
4	1st	43	Efect3	39	HighNote
	rim	90	Loop	2	BigBeat
5	1st	92	Loop	17	Dubby
	rim	91	Loop	76	UK2x2LP
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Efect3	12	Breezin2
7	1st	49	Cymbal	17	ReverseC
	rim	52	Efect3	11	Breezin1
8	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
9	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	Loop	76	UK2x2LP
10	rim	93	HiHat	43	H OPMu
	11	1st	36	AcKick	33
12	1st	53	Efect3	71	Sexy
13	1st	53	Efect3	71	Sexy
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	52	Efect3	11	Breezin1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1
17	1st	56	Percs1	38	CowB1
18	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.82 7/8Craze**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	AcSnr2	33	Deep&Dry
	rim	34	AcSnr2	62	OpnRim
2	1st	48	AcTom2	56	DRY GM5
	rim	85	AcTom2	56	DRY GM5
3	PadSong : R55 7Craze-B				
	rim	86	AcTom2	57	DRY GM4
4	PadSong : R55 7Craze-A				
	rim	88	AcTom2	58	DRY GM3
5	1st	41	AcTom2	60	DRY GM1
	rim	89	AcTom2	59	DRY GM2
6	1st	59	Cymbal	31	RideLite
	rim	51	Cymbal	47	RideBTip
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
8	fcls	44	Percs1	38	CowB1
	spls	91	AcTom1	0	NoAssign
	rim	46	HiHat	43	H OPMu
	1st	36	AcKick	41	LoRoom1
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.83 PhatGel**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	87	EleSnr	110	SnSpctcl
	rim	34	EleSnr	112	SpiraSN
2	1st	48	EleTom	70	SpiraTM1
	rim	85	EleTom	41	HybridH
3	PadSong : R54 PhatGe2				
	rim	86	EleTom	42	HybridM
4	PadSong : R53 PhatGe1				
	rim	88	EleTom	43	HybridL
5	1st	41	AcTom2	60	DRY GM1
	rim	89	EleTom	44	HybridF
6	1st	59	Cymbal	43	SizzLit
	rim	51	Cymbal	31	RideLite
7	1st	49	Cymbal	11	Crash 16
	mute	94	Cymbal	81	CR VFX
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	44	H Opn13
	clse	42	HiHat	16	H Cls13
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	HiHat	69	H SplNB
	rim	46	HiHat	44	H Opn13
9	1st	36	ElKick	50	SpiraBD
10	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	62	China
14	1st	56	Percs1	38	CowB1
15	1st	56	Percs1	38	CowB1
16	1st	56	Percs1	38	CowB1

**No.84 TR @ rsh!**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	OtrSnr	51	Flam
	2nd	39	Percs1	19	Clap8
	3rd	37	EleSnr	65	HiFive
	rim	34	OtrSnr	48	RollaRuf
2	1st	48	AcTom1	67	MCA12abi
	rim	86	AcTom1	42	XTMCA10
3	1st	47	AcTom1	68	MCA14abi
	rim	87	AcTom1	43	XTMCA12

4	1st	45	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	88	AcTom1	44	XTMCA13
5	1st	43	AcTom1	69	MCA16abi
	rim	89	AcTom1	45	XTMCA16
	1st	59	Cymbal	68	TrashBEL
6	rim	51	Cymbal	71	TrashRid
	1st	49	Cymbal	55	Splash 3
	mute	94	Cymbal	54	Splash 2
7	rim	57	Cymbal	61	ChiMISiz
	open	46	HiHat	42	Open01
	clse	42	HiHat	24	HHbrtcls
	fcls	44	HiHat	56	PDL XG2
8	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
	rim	90	Cymbal	83	RideVFX1
	1st	33	AcKick	46	MCA20
9	2nd	18	AcKick	75	RC18
	3rd	17	AcKick	46	MCA20
	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Efect3	91	Vnlsn
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.85 DEJAVU??**

Input	Note	Note#	Voice			
			Type	Num	Name	
1	1st	31	Efect3	17	DBflufer	
	2nd	18	EleSnr	39	DelyShot	
	rim	34	EleSnr	116	TECHSD1	
2	1st	48	Efect3	29	fantSoun	
	2nd	43	Efect3	71	Sexy	
	rim	86	Percs2	22	TablaTKH	
3	1st	47	Efect3	55	No48.1	
	2nd	49	Efect3	56	No48.2	
	rim	87	Percs2	26	Tabla BL	
4	1st	45	Efect3	58	Padster	
	rim	88	Percs2	37	TablaFil	
5	1st	41	Efect3	72	Sinuses	
	rim	89	Percs2	35	TablPlay	
6	1st	53				
	2nd	56				
	3rd	58				
	4th	60				
	5th	63				
	6th	65				
	7th	63				
	8th	60				
	9th	63				
	rim	51				
7	1st	70				
	2nd	72				
	3rd	70				
	4th	68				
	5th	65				
	6th	63				
	7th	60				
	8th	63				
	9th	65				
	mute	94				
8	rim	65				
	open	46	Percs2	49	Recoldpf	
	clse	42	Percs2	46	PandTre	
	fcls	44	Percs2	64	ChnBGRo3	
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1	
	rim	90	Percs2	47	PandTre2	
	9	1st	33	Efect3	7	BIZBASS
	10	1st	36	AcKick	33	GMH
	11	1st	53	Cymbal	50	RidB Lit
	12	1st	56	Percs1	38	CowB1

13	1st	63		26	Conga
	2nd	63	MIDI 8ch : PC56 Orch.Hit	26	Conga
	3rd	65		93	Timbal1H
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.86 AnDerd !**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Efect3	49	MultiBas
	rim	34	EleSnr	52	Enotype
2	1st	48	Efect3	69	Scream
	rim	86	EleTom	32	E Tom5
3	1st	94	Voice	40	Count 1
	2nd	93	Voice	60	Count E
	3rd	92	Voice	57	Count An
	4th	91	Voice	59	Count Da
4	rim	87	EleTom	34	E Tom3
	1st	45	Efect3	41	IDbright
5	rim	88	EleTom	35	E Tom2
	1st	43	Efect3	67	Running
6	rim	89	EleTom	36	E Tom1
	1st	59	Cymbal	46	RideB20K
7	rim	51	Cymbal	31	RideLite
	1st	49	Voice	36	Splash
	mute	94	Voice	40	Count 1
8	rim	57	Voice	39	WaterCy
	open	46	HiHat	43	H OPMu
9	clse	42	HiHat	19	H ClsMu
	fcls	44	Percs1	1	AgogoCh
	spls	82	Percs1	71	Shake1
10	rim	90	HiHat	35	Open01L
	1st	33	Efect3	6	BixBeadz
11	1st	36	AcKick	33	GMH
12	1st	53	EleTom	50	Distrt M
13	1st	56	Percs1	38	CowB1
14	1st	52	Cymbal	63	China XG
15	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
16	1st	92	Voice	57	Count An
17	1st	93	Voice	60	Count E

**No.87 bontibon**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	EleSnr	10	AnalogH1
	rim	34	EleSnr	36	Dance06
2	1st	48	EleTom	56	ETMooRXL
	rim	86	EleTom	45	ElectrcH
3	1st	47	EleTom	55	ETMooRL
	rim	87	EleTom	46	ElectrcM
4	1st	45	Loop	55	Lowdown
	rim	88	EleTom	47	ElectrcL
5	1st	43	Loop	57	LPloop2
	rim	89	EleTom	48	ElectrcF
6	1st	59	Percs2	48	RecoReco
	rim	51	Percs1	69	Scrach
7	1st	49	Cymbal	46	RideB20K
	rim	57	Cymbal	7	Crash 2
8	open	46	HiHat	79	TEKH2
	clse	42	HiHat	74	HatPin
	fcls	44	HiHat	61	H PdlMu
	spls	91	Percs1	78	SurdoLo
9	rim	90	HiHat	47	H OpnL3
	1st	33	ElKick	25	DlayBDlo
10	2nd	19	Efect3	86	Tweeters
	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Percs2	56	RepnqKet
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	63	China XG
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	49	Gong2
16	1st	93	Percs1	50	Gong3

**No.88 WAZA**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr1	24	DW1355AL
	edge	37	AcSnr1	110	Amb 01
2	Pad song : R59 Waza1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	Pad song : R59 Waza2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	Pad song : R60 Waza3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st	44	HiHat	55	PDL XG1
	2nd	127	EleTom	0	NoAssign
	3rd	36	AcKick	13	BDbonzo2
	4th	125	Efect3	0	NoAssign
	rim	41	AcTom1	24	DryMPL16
6	1st	59	Cymbal	45	SizzRide
	rim	51	Cymbal	21	FlatTopB
7	1st	49	Cymbal	1	BriteCrs
	rim	52	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	36	Open02
	clse	42	HiHat	4	Close04
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	67	FTspIRK2
	rim	90	HiHat	36	Open02
9	1st	36	AcKick	13	BDbonzo2
10	1st	53	Cymbal	47	RideBTip
11	1st	53	Cymbal	47	RideBTip
12	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
13	1st	55	Cymbal	82	RideVFDy
14	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
15	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
16	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16

**No.90 Mistery**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	31	Efect2	82	FRAG05
	rim	34	Efect2	1	JNGLSN1
2	Pad song : R54 Suspens1 rim	86	Efect2	41	D&FRAG11
3	Pad song : R65 Suspens2 rim	87	Efect2	73	FRAG13
4	Pad song : R66 Suspens3 rim	88	Efect2	82	FRAG05
	1st	43	Efect3	93	WatrBell
5	rim	89	Efect2	69	WAKX PAD
	1st	59	Cymbal	91	Ride Anl
6	rim	51	Cymbal	82	RideVFDy
	7	1st	49	Cymbal	85
mute		94	Cymbal	54	Splash 2
8	rim	57	Cymbal	66	MinChina
	open	46	HiHat	43	H OPMu
	clse	42	HiHat	19	H CisMu
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	71	Hpsplsh1
rim	90	HiHat	35	Open01L	
9	1st	33	EIKick	7	BDNIN1
10	1st	36	AcKick	33	GMH
11	1st	53	Cymbal	89	GlasRide
12	1st	56	Percs1	38	CowB1
13	1st	52	Cymbal	81	CR VFX
14	1st	84	Percs1	12	Bell Tre
15	1st	92	Percs1	50	Gong3
16	1st	93	Percs1	48	Gong1

**No.89 zEn**

Input	Note	Note#	Voice		
			Type	Num	Name
1	1st	38	AcSnr2	43	Jelyrim
	edge	37	AcSnr1	110	Amb 01
2	Pad song : R61 zEn1 rim	48	AcTom1	21	DryMPL10
3	Pad song : R62 zEn2 rim	47	AcTom1	22	DryMPL13
4	Pad song : R63 zEn3 rim	43	AcTom1	23	DryMPL14
5	1st	40	AcSnr1	35	lightSD
	rim	41	AcTom1	24	DryMPL16
6	1st	52	Cymbal	62	China
	rim	49	Cymbal	1	BriteCrs
7	1st	49	Cymbal	1	BriteCrs
	rim	52	Cymbal	62	China
8	open	46	HiHat	36	Open02
	clse	42	HiHat	25	HHcl2Xfd
	fcls	44	HiHat	55	PDL XG1
	spls	91	HiHat	67	FTspIRK2
	rim	90	HiHat	36	Open02
9	1st	36	AcKick	18	Bdvman
10	1st	53	Cymbal	34	Rider 3
11	1st	53	Cymbal	34	Rider 3
12	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
13	1st	55	Cymbal	66	MinChina
14	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
15	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16
16	1st	56	AcTom2	33	X3BigT16

# Preset Song List

## P1– P31 Demo Songs

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Horizon	59	VersaKIT
2	Robin's7	61	MixedMtr
3	Crimson	62	AZSunset
4	RokChick	21	ROCK 1
5	AOR	5	MCA Clea
6	Vbop2001	57	VariGrvr
7	With You	64	StarLite
8	BaconBlis	22	ROCK 2
9	Rock Inn	52	MPL Rock
10	UnionSQ	58	XTNatrL'
11	B to B	31	Elec.Ave
12	Jemseg	63	3forMe
13	Latiniq	11	BEECH
14	Antenna	43	PBworld2
15	Funct U	13	Acoustic
16	Fastlane	60	LAFwy
17	Mestizo	12	GM std1
18	Ritual	43	PBworld2
19	tribe	42	PBworld1
20	Vee Bop	51	Be-Bop
21	ZarousDB	78	AmbiEfx
22	BigDadd	12	GM std1
23	Muses	12	GM std1
24	KitDemo1	8	RC PIN
		34	ANALOG 2
		2	MC Clear
		1	MAPLE
		5	MCA Clea
		11	BEECH
25	KitDemo2	21	ROCK 1
		22	ROCK 2
		23	ROCK 3
		26	POWER 1
		29	POWER 4
		30	ELECTRIC
26	KitDemo3	9	RC Reglr
		10	RC Jazz
27	KitDemo4	3	MC Reglr
		50	Studio
28	KitDemo5	7	RC clear
29	KitDemo6	86	AnDerd!
		84	TR@→→sH!
		87	bontibon
		85	DEJAVU??
		88	WAZA
		89	zEn
30	KitDemo7	70	FX-UL8R!
		73	Live'D&B
		74	VFX/NYC1
		75	VFX/NYC2
		77	Portzhed
31	KitDemo8	79	HouseJaz
		80	DanzFlor
		81	BigBeatz
		82	7/8Craze
		83	PhatGel

\*P24 to P31 are provided for introducing drum kits. Songs except for P28 use multiple drum kits (Kits are switched automatically during playback).

## Practice Songs from Q1– Q67 Various Genres

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Samba 1	12	GM std 1
2	Samba 2	12	GM std 1
3	8beat 1	12	GM std 1
4	8beat 2	12	GM std 1
5	16 beat	12	GM std 1
6	HdRck 1	24	GM Rock
7	HdRck 2	24	GM Rock
8	HdRck 3	24	GM Rock
9	HdRck 4	24	GM Rock
10	SlowRock	12	GM std 1
11	Ballad1	12	GM std 1
12	Ballad2	12	GM std 1
13	Ballad3	12	GM std 1
14	Ballad4	55	GM Jazz
15	Ballad5	35	GM Analg
16	Ballad6	12	GM std 1
17	Ballad7	35	GM Analg
18	Ballad8	12	GM std 1
19	RckPop1	12	GM std 1
20	RckPop2	55	GM Jazz
21	RckPop3	24	GM Rock
22	RckPop4	55	GM Jazz
23	RckPop5	18	GM Room
24	RckPop6	55	GM Jazz
25	Dance 1	33	ANALOG 1
26	Dance 2	35	GM Analg
27	Dance 3	35	GM Analg
28	Dance 4	32	GM Elec
29	Latin 1	12	GM std 1
30	Latin 2	40	LatinPer
31	Latin 3	12	GM std 1
32	Latin 4	12	GM std 1
33	Latin 5	12	GM std 1
34	Latin 6	12	GM std 1
35	Latin 7	12	GM std 1
36	Latin 8	55	GM Jazz
37	Latin 9	12	GM std 1
38	Latin10	55	GM Jazz
39	Jazz 1	55	GM Jazz
40	Jazz 2	55	GM Jazz
41	Jazz 3	12	GM std 1
42	Jazz 4	10	RC Jazz
43	Jazz 5	56	GM Brush
44	Jazz 6	10	RC Jazz
45	Jazz 7	56	GM Brush
46	R&B 1	12	GM std 1
47	R&B 2	55	GM Jazz
48	R&B 3	18	GM Room
49	R&B 4	32	GM Elec
50	R&B 5	55	GM Jazz
51	R&B 6	55	GM Jazz
52	R&B 7	12	GM std 1
53	R'n'R 1	12	GM std 1
54	R'n'R 2	12	GM std 1
55	Funk 1	12	GM std 1
56	Funk 2	12	GM std 1
57	Funk 3	12	GM std 1
58	Funk 4	12	GM std 1
59	Funk 5	12	GM std 1
60	Reggae1	18	GM Room
61	Reggae2	35	GM Analg
62	Waltz	18	GM Room
63	March	12	GM std 1
64	Shuffle1	12	GM std 1
65	Shuffle2	12	GM std 1
66	Fusion 1	12	GM std 1
67	Fusion 2	12	GM std 1

## R1 – R66 Pad Songs

Song		Drum Kit	
No.	Name	No.	Name
1	Shyn1D&B	74	VFX/NYC1
2	Shyn2D&B	74	VFX/NYC1
3	Shyn3D&B	74	VFX/NYC1
4	Shyn4D&B	74	VFX/NYC1
5	Shyn5D&B	74	VFX/NYC1
6	Shyn6D&B	74	VFX/NYC1
7	DwnSideA	74	VFX/NYC1
8	DwnSideB	74	VFX/NYC1
9	DwnSideC	74	VFX/NYC1
10	Beyond A	75	VFX/NYC2
11	Beyond B	75	VFX/NYC2
12	Beyond C	75	VFX/NYC2
13	Beyond D	75	VFX/NYC2
14	Beyond E	75	VFX/NYC2
15	Beyond F	75	VFX/NYC2
16	Beyond G	75	VFX/NYC2
17	Beyond H	75	VFX/NYC2
18	Hrdcor1	76	FutrKIT1
19	Hrdcor2	76	FutrKIT1
20	Hrdcor3	76	FutrKIT1
21	Hrdcor4	76	FutrKIT1
22	Hrdcor5	76	FutrKIT1
23	Hrdcor6	76	FutrKIT1
24	Hrdcor7	76	FutrKIT1
25	Hrdcor8	76	FutrKIT1
26	Hrdcor9	76	FutrKIT1
27	Hrdcor10	76	FutrKIT1
28	Hrdcor11	76	FutrKIT1
29	Hrdcor12	76	FutrKIT1
30	Electro1	76	FutrKIT1
31	Electro2	76	FutrKIT1
32	Electro3	76	FutrKIT1
33	Electro4	76	FutrKIT1
34	Electro5	76	FutrKIT1
35	D&Bfill1	76	FutrKIT1
36	D&Bfill2	76	FutrKIT1
37	D&Bintro	76	FutrKIT1
38	D&BgrvA	76	FutrKIT1
39	D&Bbridg	76	FutrKIT1
40	TripHop1	77	Portzhed
41	TripHop2	77	Portzhed
42	TripHop3	77	Portzhed
43	TripHop4	77	Portzhed
44	TekHous1	77	Portzhed
45	TekHous2	77	Portzhed
46	TekHous3	77	Portzhed
47	HJ_Piano	79	HouseJaz
48	HJ_Synth	79	HouseJaz
49	HJ_Bass	79	HouseJaz
50	DanzIt-A	80	DanzFlor
51	DanzIt-B	80	DanzFlor
52	DanzIt-C	80	DanzFlor
53	PhatGel	83	PhatGel
54	PhatGel2	83	PhatGel
55	7Craze-A	82	7/8Craze
56	7Craze-B	82	7/8Craze
57	MIAMINO	71	MIAMINO
58	Waza1	88	WAZA
59	Waza2	88	WAZA
60	Waza3	88	WAZA
61	zEn1	89	zEn
62	zEn2	89	zEn
63	zEn3	89	zEn
64	Suspens1	90	Mystery
65	Suspens2	90	Mystery
66	Suspens3	90	Mystery

# Effect Parameter List

## System Reverb

HALL1,2,ROOM1,2,3,STAGE1,2,PLATE,WHITEROOM,  
TUNNEL,CANYON,BASEMENT

Parameter	Value
Time	0.3– 30
Diffusion	0– 10
InitDlay	0.1– 99.3
RevDlay	0.1– 99.3
HPF	thru,22– 8.0k
LPF	1k– 18k,thru
ErBalance	1– 127
FBLevel	-63– 63
Pan	L64– C– R63
RevRetrn	0– 127

HALL1,2,ROOM1,2,3,STAGE1,2,PLATE

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Time	0.3 – 30	
Diffusion	0 – 10	
InitDlay	0.1 – 99.3	
LPF	1k – 18k,thru	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

## System Chorus

CHORUS1,2,3,4,CELESTE1,2,3,4,FLANGER1,2,3,

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
FBLevel	-63 – +63
DlayOfst	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

DelayLCR

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 742.9	
RchDlay	0.1 – 742.9	
CchDlay	0.1 – 742.9	
FBDlay	0.1 – 742.9	
FBLevel	-63 – 63	
HiDamp	0.1 – 1.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

## SYMPHONIC

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
DlayOfst	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

DelayLR

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 742.9	
RchDlay	0.1 – 742.9	
FBDlay1	0.1 – 742.9	
FBDlay2	0.1 – 742.9	
FBLevel	-63 – 63	
HiDamp	0.1 – 1.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

## ENSEMBLE

Parameter	Value
Detune	-50 – +50
LchDlay	0.0 – 50.0
RchDlay	0.0 – 50.0
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

## PHASER

Parameter	Value
LFO	0.00Hz – 39.7Hz
Depth	0 – 127
FBLevel	-63 – +63
PhseOfst	0 – 127
Pan	L64 – C – R63
Cho→Rev	0 – 127
ChoRetrn	0 – 127

## Insertion Effects

Parameters marked with a ● in the "Control" column can be control using the DTXTREME's MIDI EG function and external MIDI controllers.

## THRU

Parameter	Value
RevSend	0 – 127
ChoSend	0 – 127

ECHO

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LchDlay	0.1 – 371.4	
RchDlay	0.1 – 371.4	
L_FBLvl	-63 – 63	
R_FBLvl	-63 – 63	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1– 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**CrossDelay**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
L→R Delay	0.1 – 371.4	
R→L Delay	0.1 – 371.4	
FBLevel	-63 – 63	
Input	L,R,L&R	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**KARAOKE1,2,3**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
DelayTm	0 – 127	
FBLevel	-63 – 63	
HPF	thru,22 – 8.0k	
LPF	1k – 18k,thru	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**CHORUS1,2,3,4,CELESTE1,2,3,4,FLANGER1,2,3**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
FBLevel	-63 – +63	
DelayOfst	0.0 – 50.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**SYMPHONIC**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
DelayOfst	0.0 – 50.0	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**ENSEMBLE**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Detune	-50 – +50	
LchDelay	0.0 – 50.0	
RchDelay	0.0 – 50.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**ROTARY**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**TREMOLO**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
AMDepth	0 – 127	
PMDepth	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**AUTOPAN**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
L/RDpth	0 – 127	
F/RDpth	0 – 127	
PanDir	L<>R,L->R,L<-R,Lturn,Rturn,L/R	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**PHASER**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	
PhaseOfst	0 – 127	
FBLevel	-63 – 63	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**DISTORTION,OVERDRIVE**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	●
Drive	0 – 127	
LPF	1.0k – 18k,thru	
OutLevel	0 – 127	
Edge	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**AMPSIM**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	
Drive	0 – 127	●
Amp	0,1,2,3	
LPF	1.0k – 18k,thru	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**3BandEQ**

Parameter	Value	Control
LoFreq	50 – 2.0k	
LoGain	-12 – +12	●
MidFreq	100 – 10k	
MidWidth	10 – 120	
MidGain	-12 – +12	
HiFreq	500 – 16k	
HiGain	-12 – +12	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND46	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**2BandEQ**

Parameter	Value	Control
LoFreq	32 – 2.0k	
LoGain	-12 – +12	●
HiFreq	500 – 16k	
HiGain	-12 – +12	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**FILTER**

Parameter	Value	Control
LPFFreq	thru,22 – 18k,thru	●
LPFQ	0.0 – 12.0	
HPFFreq	thru,22 – 18k,thru	
HPFQ	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**AUTOWAH**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	
LFO	0.00Hz – 39.7Hz	
Depth	0 – 127	●
CtofOfst	0 – 127	
Q	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**TOUCHWAH1,2**

Parameter	Value	Control
Dry/Wet	D63>W – D<W63	
Sens	0 – 127	●
CtofOfst	0 – 127	
Q	0.0 – 12.0	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**ENHANCER**

Parameter	Value	Control
HPF	500 – 16k	
Drive	0 – 127	●
MixLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**COMP**

Parameter	Value	Control
Attack	1 – 40	
Release	10 – 680	
Threshld	-48 – -6	●
Ratio	1.0 – 20.0	
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

**NOISEGATE**

Parameter	Value	Control
Attack	1 – 40	
Release	10 – 680	
Threshld	-48 – -6	●
OutLevel	0 – 127	
Pan	L64 – C – R63	
Output	stereo,IND1&2,IND3&4,IND5&6,IND1 – 6	
RevSend	0 – 127	
ChoSend	0 – 127	
MIDI Ctl#	0 – 119	
MIDI Sens	-64 – 63	

# Effect Parameter Description

LCD	Parameter name	Effect types in which the parameter exists	Explanation of parameter
AMDepth	AM Depth	TREMOLO	Depth of volume modulation
Amp	AMP Type	AMPSIM	Select the type of amp to be simulated
Attack	Attack	COMP NOISEGATE	Time until the compressor effect begins to apply Time until the gate begins to open
CchDelay	Cch Delay	DelayLCR	Length of the center channel delay
ChoSend	Chorus Send	All types	Send level of insertion effect output to system chorus effect
ChoRetrn	Chorus Return	System Chorus only	Return level of system chorus effect
CtofOfst	Cutoff Frequency Offset	WAH type	Frequency offset value that will control the wah filter
Depth	LFO Depth	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC ROTARY PHASER AUTOWAH	Depth of delay modulation Depth of modulation caused by speaker rotation Depth of phase modulation Depth at which the wah filter will be controlled
Detune	Detune	ENSEMBLE	Amount of pitch shift
DelayOfst	Delay Offset	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC	Offset value of delay modulation
DelayTm	Delay Time	KARAOKE type	Spacing of reflections for karaoke echo
Diffusion	Diffusion	REVERB type, PHASER	Control the spaciousness
Drive	Drive	DISTORTION type ENHANCER	Depth of distortion Depth at which the excite is applied
Dry/Wet	Dry/Wet	All types	Balance between dry sound and effect sound
Edge	Edge	DISTORTION,OVERDRIVE	Curve of distortion characteristics (sharp(127) distorts suddenly, mild(0) distorts gradually)
F/RDpth	F/R Depth	AUTOPAN	Depth of front/back panning (valid when PAN Direction=Lturn,Rturn)
FBDlay	Feedback Delay	DelayLCR	Length of feedback delay
FBDlay1	Feedback Delay1	DelayLR	Length of feedback delay 1
FBDlay2	Feedback Delay2	DelayLR	Length of feedback delay 2
FBLevel	Feedback Level	System Reverb only DelayLCR,DelayLR,CrossDelay KARAOKE type CHORUS type, FLANGER type PHASER	Feedback amount of initial delay Feedback amount Setting for repeated reflections Level at which delay output is again returned to the input (negative values invert the phase) Level at which phaser output is again returned to the input (negative values insert the phase)
ErBalance	Er/Rev Balance	REVERB type	Level balance between the early reflections and the reverberation
HiDamp	High Damp	DelayLCR,DelayLR	Attenuation of the high frequency range (lower values will cause the high range to decay more rapidly)
HiFreq	High Frequency	3BAND EQ,2BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting higher frequencies
HiGain	High Gain	3BAND EQ,2BAND EQ	Gain level for boosting or cutting higher frequencies
HPF	HPF Cutoff Frequency	REVERB type, KARAOKE type, ENHANCER	Frequency below which frequencies are cut off by high-pass filter
HPFFreq	HPF Cutoff Frequency	FILTER	Frequency below which frequencies are cut off by high-pass filter
HPRQ	HPF Q	FILTER	Q value for high-pass filter
InitDelay	Initial Delay	REVERB type	Delay time until the early reflections
Input	Input Select	CrossDelay	Input select
L/RDpth	L/R Depth	AUTOPAN	Depth of left/right panning
L→R Delay	L→R Delay	CrossDelay	Delay time from left (input) to right (output)
LchDelay	Lch Delay	DelayLCR,DelayLR,ECHO,ENSEMBLE	Length of left channel delay
L_FBLvl	Lch Feedback Level	ECHO	Amount of left channel feedback
LFO	LFO Frequency	CHORUS type, FLANGER type, SYMPHONIC ROTARY TREMOLO AUTOPAN PHASER AUTOWAH	Frequency of delay modulation Frequency at which the speaker will rotate Modulation frequency Autopan frequency Phase modulation frequency Frequency at which wah filter will be controlled
LoFreq	Low Frequency	3BAND EQ,2BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting lower frequencies
LoGain	Low Gain	3BAND EQ,2BAND EQ	Gain level for boosting or cutting lower frequencies
LPF	LPF Cutoff Frequency	REVERB type, KARAOKE type, DISTORTION type	Frequency above which frequencies are cut off by low-pass filter
LPFFreq	LPF Cutoff Frequency	FILTER	Frequency above which frequencies are cut off by low-pass filter
LPFQ	LPF Q	FILTER	Q value for low-pass filter
MidFreq	Mid Frequency	3BAND EQ	Center frequency for boosting or cutting middle frequencies
MidGain	Mid Gain	3BAND EQ	Gain level for boosting or cutting middle frequencies
MidWidth	Mid Width	3BAND EQ	Bandwidth for boosting or cutting middle frequencies
MIDI Ctl#	MIDI Control Change Number	All types	Controller number used for real-time control of the effect
MIDI Sens	MIDI ControlSensitivity	All types	Seneitivity used for real-time control of the effect
MixLevel	Mix Level	ENHANCER	Level of the effect sound that is mixed into the dry sound
OutLevel	Output Level	DISTORTION type, COMP, NOISEGATE	Output level
Output	Output Select	All types	Output routing

LCD	Parameter name	Effect types in which the parameter exists	Explanation of parameter
Pan	Pan	All types	Pan of first unit
PanDir	Pan Direction	AUTOPAN	Autopan type
PhseOfst	Phase Shift Offset	PHASER	Offset value for phase modulation
PMDepth	PM Depth	TREMOLO	Depth of delay modulation
Q	Q	WAH type	bandwidth for wah filter
R→Ldlay	R→L Delay	CrossDelay	Delay time from right (input) to left (output)
Ratio	Ratio	COMP	Compression ratio of the compressor
RchDlay	Rch Delay	DelayLCR,DelayLR,ECHO,ENSEMBLE	Length of right channel delay
R_FBLvl	Rch Feedbak Level	ECHO	Amount of right channel feedback
Release	Release	COMP NOISEGATE	Time until the sound is released from the compressor effect Time until the gate closes
RevDlay	Reverb Delay	System Reverb only	Delay time between the early reflections and the reverberation
RevSend	Reverb Send	All types	send level of insertion effect output to system reverb effect
RevRetrn	Reverb Return	System Reverb only	return level of system reverb effect
Sens	Sensitive	TOUCHWAH1,2	sensitivity range of wah filter for input level
Threshld	Threshold	COMP NOISEGATE	Input level at which compression will begin Input level at which the gate will begin to open
Time	Reverb Time	REVERB type	duration of reverb effect

#### Supplements

REVERB type	HALL1, 2, ROOM1, 2, 3, STAGE1, 2, PLATE
DELAY type	DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDelay
KARAOKE type	KARAOKE1, 2, 3
CHORUS type	CHORUS1, 2, 3, 4, CELESTE1, 2, 3, 4
FLANGER type	FLANGER1, 2, 3
DISTORTION type	DISTORTION, OVERDRIVE, AMPSIM
WAH type	AUTOWAH, TOUCHWAH1, 2

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode	Default Messages Alterd	X X *****	3 3 X	
Note Number : True voice		0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note Off	O 9nH,v=1-127 X 9nH,v=0	O v=1-127 X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bender		X	O	7 bit resolution
Control Change	0,4,7,10,32 1,6,11,64 71,72,73 74,84,91 93,100,101	O X X X X	O O O O O	
Prog Change : True #		O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	
System : Song Pos. : Song Sel. Common : Tune		X X X	X O X	
System :Clock Real Time :Commands		O O	O O	
Aux :All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset		X X O X O X	O O O O (123-127) O X	

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      O : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO      X : No

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.**,  
Departamento de ventas  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del  
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Argentina S.A.**  
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN

### AMERICAN COUNTRIES/

### CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panama S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,  
Division Professionnelle**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,  
Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

### GREECE

**Philipp Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-81-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto  
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea  
Tel: 02-3486-0011

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Sin-  
gapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor,  
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,  
Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205, Aus-  
tralia  
Tel: 3-699-2388

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Guitar & Drum Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2581

