

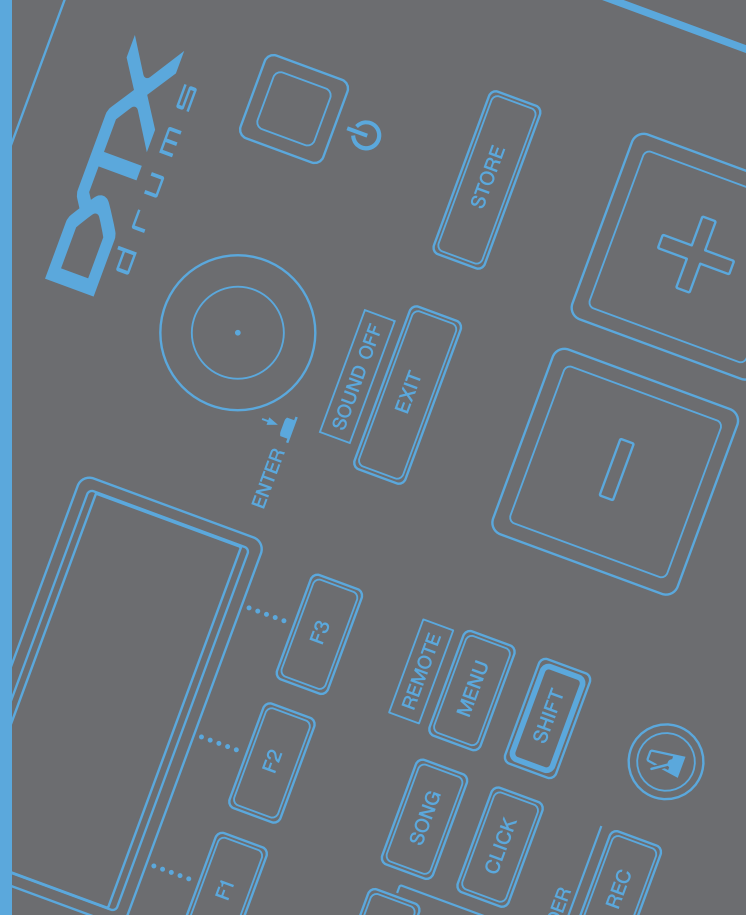


DTX drums

DRUM TRIGGER MODULE

DTX700

リファレンスマニュアル



この取扱説明書の使い方

DTX700リファレンスマニュアル(本書)は、電子ファイル(PDFファイル)ですので、表示したい項目をクリックして表示するリンク機能や、用語の検索機能を活用できます。

このイラストは、フロントパネルの[MENU]を押すと表示される画面を示しており、それぞれの項目をマウスでクリックすると、各機能の最初のページにジャンプします。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

用語の検索

用語を検索するときは、本書を表示しているソフトウェアの機能を使います。

Adobe Readerを使っているときは、検索バーに用語を入力してコンピューターキーボードの<Enter>キーを押すと、入力した用語を検索します。

NOTE

- 最新のAdobe Readerは、下記URLからダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

前の画面/次の画面を表示する

Adobe Readerを使っているときは、前の画面/次の画面を表示することができます。

ページのリンクでページを移動したあとに、前の画面に戻りたいときに便利です。

NOTE

- 前の画面/次の画面ボタンがツールバーに表示されていない場合は、コンピューターキーボードの<Alt>キーを押しながら矢印<←><→>キーでも前の画面/次の画面に移動できます。
- その他のソフトウェアの機能は、お使いのソフトウェアの取扱説明書などをご参照ください。

DTX700のしくみ

ここでは、パッドを叩いてから実際にスピーカーから音が出るまでの信号の流れや内部的なしくみを解説します。それらを理解することで、DTX700の豊富な機能を存分にお使いいただけます。

パッド(トリガー入力ソース)とトリガー信号

パッドを叩くことにより、叩いた強さや場所を音源に伝える信号である「トリガー信号」が発生し、ケーブルおよびトリガー入力端子を通じてDTX700本体に送られます。DTX700の音源部分では、そのトリガー信号をもとにドラム音を鳴らします。1音だけ鳴る設定をしてある場合、1種類のトリガー信号に対して1種類のドラムボイスが鳴ります。1個のパッドからは1種類のトリガー信号、または(パッドの種類によりですが)叩く場所やパッドの設定/奏法により複数種類のトリガー信号が発生します。

【用語解説】

ゾーン：

リム、カップ、ヘッドなど、パッド内の特定の部位1つ1つのことをゾーンと呼びます。それぞれのゾーンを叩くことによってそれぞれ別のトリガー信号が発生します。パッドの種類によってゾーンの数は異なり、ゾーンの数によって1ゾーンパッド、2ゾーンパッド、3ゾーンパッドのような呼び方をします。

トリガー入力ソース：

DTX700に接続したパッドやペダルを操作したときの、ゾーンの叩かれ方やペダルの踏み込まれ方に名前をつけたものです。

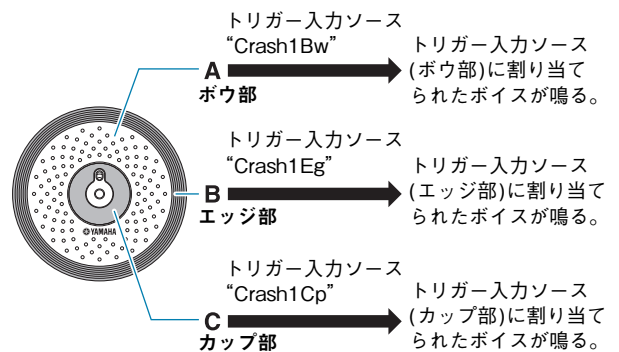
■ 1種類だけのトリガー信号を出す1ゾーンパッド

たとえばドラムパッドTP65やシンバルパッドPCY65などはゾーンが1つしかない1ゾーンパッドですので、叩く場所に関係なく、1種類だけのトリガー信号がDTX700に送られます。

■ 叩く場所によって違うトリガー信号を出す2ゾーンパッド/3ゾーンパッド

たとえば同じシンバルパッドでも、1ゾーンパッドのPCY65はどこを叩いても同じ種類のトリガー信号が発生します(同じ音が鳴ります)が、PCY65Sでは叩く場所によって2種類、PCY135では3種類のトリガー信号が発生します。叩く場所によって違うトリガー信号が発生するパッドのことを、2ゾーンパッド、3ゾーンパッドといいます。下図に例として示したPCY135は3ゾーンパッドで、ボウ部、エッジ部、カップ部の3種類のトリガー入力ソースを持っており、叩く場所(ゾーン)によって違うトリガー信号が発生します。

例：シンバルパッドPCY135をトリガー入力端子
⑥CRASH1に接続した場合のトリガー入力ソース



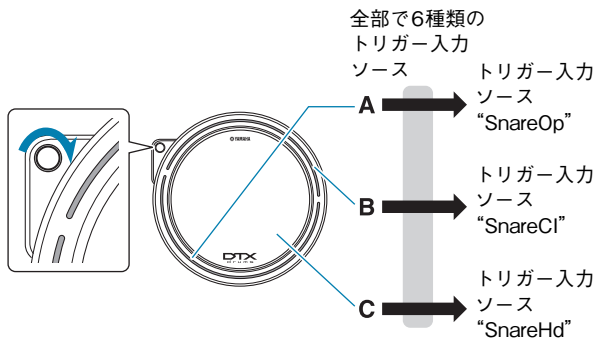
■ 設定によってトリガー入力ソースが異なる例(パッドコントローラー)

たとえばスネアドラムパッドXP100SDをSNARE①端子に接続し、パッドコントローラーの設定(MENU/KIT/PADの“PadCtrlType”)を“SnaresOn/Off”に設定してある場合を想定します。ドラムパッドXP100SDは3ゾーンパッド(A:オープンリム部、B:クローズドリム部、C:ヘッド部)ですので、3種類のトリガー入力ソースを持っています。さらにパッドコントローラーの操作によって、“SnaresOn/Off”が“on”または“off”)にした場合を区別しますので、全部で6種類のトリガー入力ソースを持つことになります。

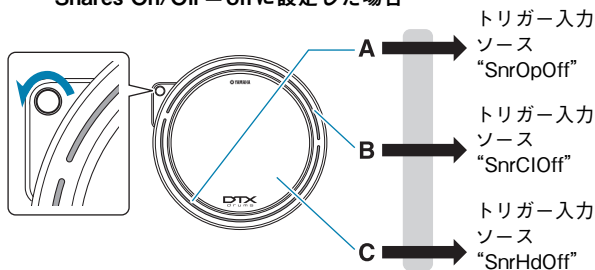
● 3ゾーンパッドとパッドコントローラーの操作による6種類のトリガー入力ソース

例：XP100SD

- パッドコントローラーを右に回して
Snares On/Off = onに設定した場合



- パッドコントローラーを左に回して
Snares On/Off = offに設定した場合



トリガーセットアップ

DTX700では、送られてきたトリガー信号を内部で適切に処理するために、トリガーセットアップを使って調整します。たとえば、パッドを叩いたときの感度(センシティブィティー)や、ダブルトリガーやクロストークなどの誤動作を防ぐための設定が、トリガーセットアップに含まれています。DTX700ではあらかじめ9個のプリセットトリガーセットアップが準備されているほか、お好みの設定を20個まで作ることができます。

パッドとトリガー入力端子の対応

パッドの種類によっては1個のパッドに複数のトリガー入力ソースがあり、それぞれからトリガー信号が発生します。しかし、トリガー信号の受け手側となるDTX700に差し込む端子によっては、全種類のトリガー信号に対応できない場合があります。パッド各製品とDTX700リアパネルのトリガー入力端子との対応についての最新情報は、下記のウェブサイトでご確認ください。

<http://jp.yamaha.com/products/musical-instruments/drums/el-drums/>

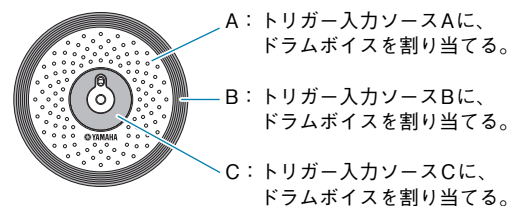
音源(ドラムキットとボイス)

入力されたトリガー信号を受け、DTX700の音源部はトリガー入力ソースに割り当てられているボイスを鳴らします。DTX700では、各トリガー入力ソースにボイスを割り当てたセットをドラムキットといい、あらかじめ50個のプリセットドラムキットが準備されています。ドラムキットは自分の好みで作り変えることも可能です。通常はプリセットドラムキットの中からお好みのものを選んで演奏すればよいのですが、自分オリジナルのドラムキットを作りたい場合は、ドラムキットの構成など、内部的なしくみを理解しておくとう便利です。

■ トリガー入力ソースごとに設定するボイス

パッドから送られてくるトリガー入力ソースごとに、ボイスを割り当てられますので、お好みのドラムキットを作ることができます。具体的な操作手順は、16ページをご覧ください。

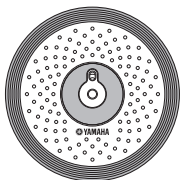
トリガー入力ソースごとにボイスを選ぶ



■ トリガー入力端子(パッド)ごとに設定するインスト

トリガー入力ソースごとにボイスを設定するのはなかなか面倒な作業かもしれません。そこでDTX700ではパッドごとに、すなわちトリガー入力端子ごとに、複数のトリガー入力ソースに割り当てるドラムボイスをまとめて設定できる「インスト」というパラメーターを準備しています。

トリガー入力端子ごとにインストを選ぶ

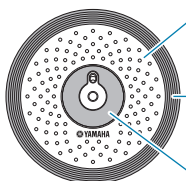


3種類あるトリガー入力ソースに割り当てるドラムボイスを、インストを選ぶことにより、まとめて設定する。

■ インスト(ボイス)を組み合わせたドラムキット

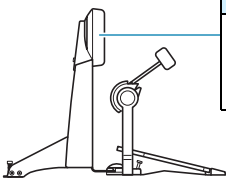
通常はプリセットのドラムキットの中から好みのキットを選ぶだけで、演奏にバリエーションをつけられます。しかし、プリセットだけでは満足できない場合、トリガー入力端子ごとにインストを選ぶことで、1つのパッドで鳴らす音をまとめて変えてみましょう。それでも満足できない場合は、トリガー入力ソースごとにボイスを選ぶことで、さらに細かく自分の好みに合ったキットを作ることができます(16ページ)。

3ゾーンパッドの場合(PCY135)



トリガー入力ソース	レイヤー*1	MIDIノートナンバー	ボイス*2	インスト
Crash1Bw	レイヤー-A	ノート	ボイス	インスト
	レイヤー-B	ノート	ボイス	
	レイヤー-C	ノート	ボイス	
	レイヤー-D	ノート	ボイス	
Crash1Eg	レイヤー-A	ノート	ボイス	
	レイヤー-B	ノート	ボイス	
	レイヤー-C	ノート	ボイス	
	レイヤー-D	ノート	ボイス	
Crash1Cp	レイヤー-A	ノート	ボイス	
	レイヤー-B	ノート	ボイス	
	レイヤー-C	ノート	ボイス	
	レイヤー-D	ノート	ボイス	

1ゾーンパッドの場合(KP65)



トリガー入力ソース	レイヤー*1	MIDIノートナンバー	ボイス*2	インスト
Kick	レイヤー-A	ノート	ボイス	インスト
	レイヤー-B	ノート	ボイス	
	レイヤー-C	ノート	ボイス	
	レイヤー-D	ノート	ボイス	

*1 詳しくは本書6ページをご覧ください。

*2 MENU/KIT/VOICEの“VoiceCategory”と“Number”で指定した音色など

パッドを叩いたときに鳴らす音

パッドを叩いたり、コントローラーを操作することで出力された「トリガー信号」を受け、DTX700の音源部はそれぞれのパッドやコントローラー/フットスイッチに割り当てられているボイスを鳴らしたりソングを再生したりします。DTX700でパッドやコントローラーを叩いたり操作した際に発音させることができる音には、以下の3タイプがあります。

- **ボイス**
スネア、バスドラム、シンバルなどのドラム音やパーカッション音や、ピアノ、木琴、ギターなどの音階を持った楽器音など
- **ソング**
さまざまな楽器の演奏フレーズ
- **ウェーブ**
インポート操作により取り込んだウェーブ

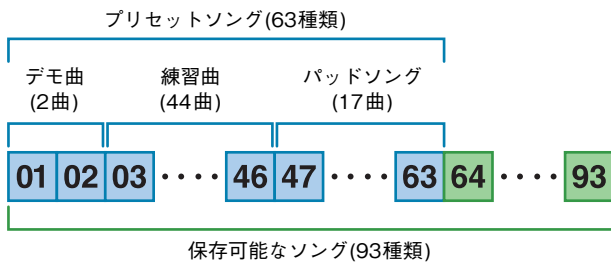
パッドやコントローラーへのボイス/ソング/ウェーブの割り当ては、MENU/KIT/VOICEより行ないます。割り当てるボイスは、楽器の種類やソング、ウェーブなどのカテゴリー(分類)に分けられています。このように、「ボイス」、「ソング」、「ウェーブ」は、パッドへ割り当てて鳴らすという点では同じですが、「発音の特徴や調整できる項目は異なる」ことを理解した上でお使いください。

■ ボイス

DTX700にはスネア、バスドラム、シンバルなどのドラム音や各種パーカッション音が数多く用意されています。加えて、ピアノ、木琴、ギターなどの音階を持った楽器音も多数用意されています。これらの楽器音をまとめてボイスと呼びます。ボイスの中でも、ドラムやパーカッションのボイスはド、レ、ミ...といった正確な音階ではなく、実際の楽器の音に対して感覚的にチューニングを上下して使います。一方ピアノやギターの様なボイスは音程を音階で設定できるので、同時に複数のボイスを鳴らすことで和音を鳴らしたり、1回叩くごとにフレーズの1音1音が鳴るようにあらかじめ設定してメロディーを演奏したりすることができます(21ページ)。プリセットボイスは、パッドを叩くタイミングや強さを反映して発音するので、実際の楽器に近いフィーリングで表情のある演奏ができます。

■ ソング

パッドを叩くことでソングを鳴らすこともできます。スネアドラムのドラムボイスを割り当てたパッドを叩くとスネアドラムの音が鳴るように、ソングを割り当てたパッドを叩くとソングを再生/停止できます。このとき、パッドは再生スイッチの働きをします。パッドを叩いた情報がスイッチのオン/オフを切り替えます(叩く強さはオン/オフには関係しません)。本体にはあらかじめ、いろいろなジャンルのソングが63種類(うちデモ曲が2曲、練習曲が44曲、パッドソングが17曲)用意されており、自由にパッドに割り当ててオリジナルのキットも作れます。また、レコーダー(本体の[REC])で記録した自分の演奏をソングにコピーして93種類まで保存できます。さらに、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)を取り込む(インポートする)こともできます(36ページ)。



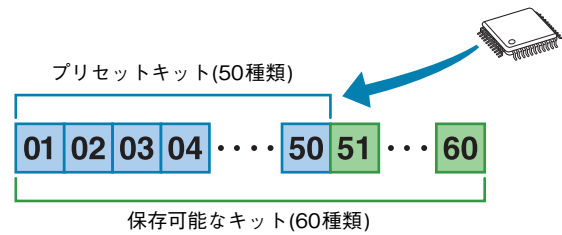
■ ウェーブ

コンピューター上で扱われるウェーブファイルを鳴らすこともできます。ウェーブファイルとは、一般的にサンプリングファイル、サンプルデータなどとも呼ばれるもので、オーディオや音声をサンプリングした音声ファイルをいいます。本体では、WAV形式またはAIFF形式のウェーブファイルを扱うことができ、本体内のウェーブ用メモリーに取り込む(インポートする)ことで、ボイスやソングと同様にパッドに割り当てて鳴らすことができます(55ページ)。また、取り込んだウェーブを編集することもできます。本文中では、DTX700のウェーブ用メモリーに取り込んだ(インポートした)ウェーブファイルについては、ボイスやソングと同様にひとつのウェーブカテゴリーのデータとしてパッドに割り当てることができるので、ボイスデータ、ソングデータと同様にウェーブデータ(もしくはボイス、ソングと同様にウェーブ)と呼びます。しかしインポート以前のデータはコンピューターやサンプラー、USB記憶装置でファイルとして扱われるため、ウェーブファイルと呼びます。

キットの構造

トリガー入力端子①~⑫とHI-HAT CONTROL端子(クローズ、オープン)に対してボイス/ソング/ウェーブを割り当てたものをキットと呼びます。本体にはあらかじめ50種類のプリセットキットが準備されています。キットは自分の好みで作り変えることも可能で、60種類を本体に保存できます。またキット編集をやり直したいときは、[KIT]→[F3]INIT KITを実行すれば、出荷時の状態のプリセットキットに戻すことができます。

“INIT KIT”を実行すれば、出荷時の状態のプリセットキットに戻すことができます。



■ キットとボイスの関係

ボイスデータはすべてキット単位でまとめられ、保存されています。つまり、ひとつのキットは、そのキットで全パッド/全コントローラーに割り当てられているボイス情報を一式持っています。また、ボイスを編集した場合は、ボイスデータそのものをキットに保存するのではなく、チューニングやパン、アタックタイム、リリースタイム、エフェクトなどの編集情報のみを保存します。もちろん、これらの編集情報はパッドごとに独自の設定を持つことができます(16ページ)。そのため、設定ページ上の表示は同じボイス名でも違うサウンドのボイスが存在することもあります。

■ ボイスとレイヤー

DTX700は1つのトリガー入力ソースあたり4つ(A~D)のレイヤーを持っています。レイヤーごとにボイスを設定できるので、1つのトリガー入力ソースから最大4つのボイスを鳴らすことができます。また、この4つのレイヤーは同時に発音させる(スタック)だけでなく、違う音を順番に鳴らしたり(オルタネート)、発音/消音を繰り返す(ホールド)など、鳴らし方も3種類の中から選択できます(MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Mode”)。

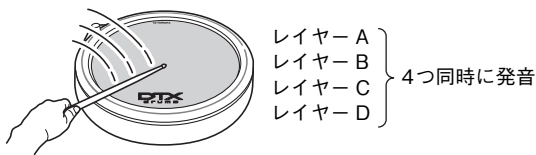
複数のボイスを重ねたいときは、まずボイスを重ねたいトリガー入力ソースを選択し、それぞれのレイヤーにMIDIノートナンバーを割り当てられているか確認します(MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Note”)。このときレイヤーにMIDIノートナンバーが割り当てられていない場合は、MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Note”からMIDIノートナンバーを選択します。次に鳴らし方を設定し(MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Mode”)、最後にお好みのボイスをそれぞれのレイヤーに割り当てます(MENU/KIT/VOICEの“VoiceCategory”と“Number”)。

NOTE

- トリガー入力ソースに対しパッドソングを割り当てた場合は、レイヤー数が1つまでしか設定できません。

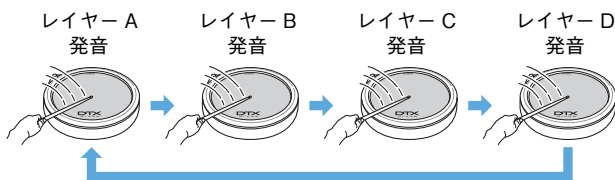
● スタック

4つのレイヤーが同時に発音。



● オルタネート

叩くごとに1つのレイヤーずつ順次発音。



■ ボイスとMIDIノートナンバー

スタック/オルタネート機能(21ページ)を使う場合に、ボイスがMIDIノートナンバーに対応していることを覚えておくと便利です。なぜなら、スタック/オルタネート機能では重ね合わせたい音を、ボイスではなくMIDIノートナンバーによって設定するからです。現在選択されているキットでのMIDIノートナンバーとボイスの対応は、MENU/KIT/VOICEでMIDIノートナンバーに割り当てるボイスを選択することによって、パッドに割り当てられるボイスを変更します。

エフェクト

音源部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工する装置です。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

■ エフェクト構成

以下4種類のエフェクトが用意されています。

● バリエーション

その名の通りさまざまな効果を付加するエフェクト群です。キットごとにエフェクトタイプを選択しますが、各レイヤーへのかかり具合を設定することができます(MENU/KIT/VOICEの“VarSend(Dry)”)。

● コーラス

コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。キットごとにエフェクトタイプを選択しますが、各レイヤーへの係り具合を設定することができます(MENU/KIT/VOICEの“ChoSend”)。

● リバーブ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバース)効果をかけるエフェクトです。キットごとにエフェクトタイプを選択しますが、各レイヤーへのかかり具合を設定することができます(MENU/KIT/VOICEの“RevSend”)。

NOTE

- ソングに対しては、バリエーション、コーラス、リバースエフェクトのかかり具合を設定し、ソングデータに含んで保存することができます(MENU/SONG/MIDIの“VarSend(Dry)”、“ChoSend”、“RevSend”)。

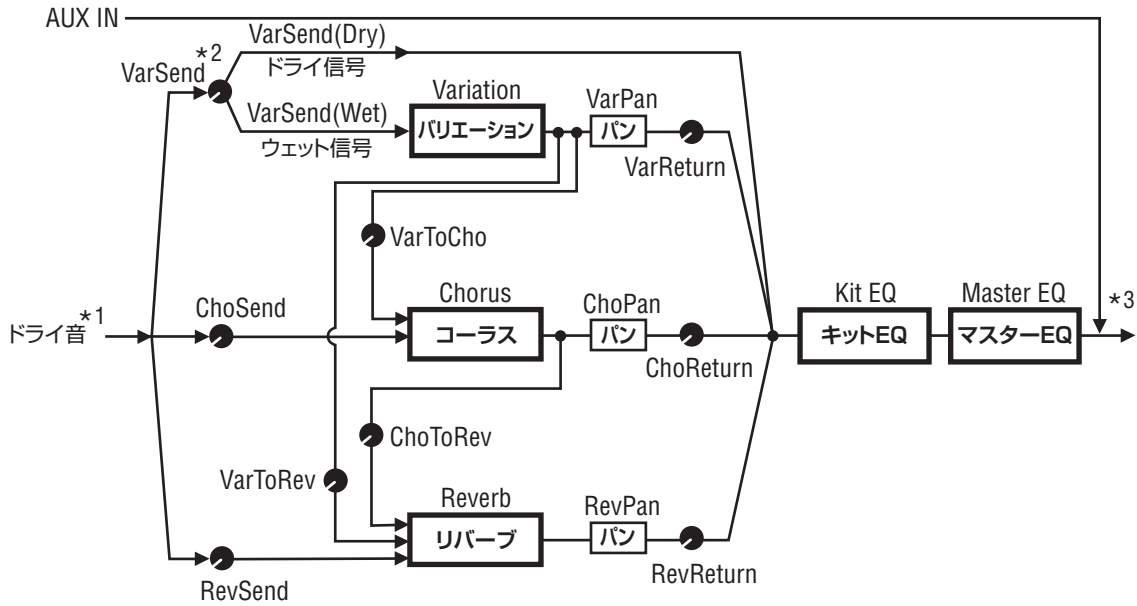
● キットEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、4バンドのEQ(イコライザー)です。このエフェクトはキットごとに設定できます。設定はMENU/KIT/EQで行ないます。

● マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、3バンドのEQ(イコライザー)です。マスターEQの設定は、キットを切り替えても変わりません。設定はMENU/UTILITY/MASTER EQで行ないます。

■ エフェクト結線図



- *1 クリックボイスにはエフェクトセンドがありません。
- *2 バリエーションセンドでは、エフェクトをかけない信号の量(ドライレベル)とエフェクトをかける信号の量(ウェットレベル)のバランスを調整できます。
- *3 外部オーディオ信号(AUX IN)にはエフェクトがかかりません。

■ エフェクトプログラムのカテゴリーとタイプについて

ここでは、各エフェクトタイプのしくみや効果について説明します。また、そのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプを紹介します。エフェクトを設定する際の参考にしてください。カテゴリーごとに掲載しているエフェクトタイプリストには、リバーブ(REV)、コーラス(CHO)、バリエーション(VAR)それぞれに含まれているかどうかを丸印または- (ハイフン)で表示しています。丸印が割り当てられているエフェクトタイプは、画面上で選択できます。

● COMPRESSOR&EQ (コンプレッサー&イコライザー)

コンプレッサーは、大きな音を圧縮したり小さな音を持ち上げたりして、音のツブをそろえたり音に迫力を出したりするエフェクトです。アタックやリリースを設定することで、音のアタック感やリリースの長さなどもコントロールできます。マルチバンドコンプは、特定の周波数帯域で働く3台のコンプレッサーを組み合わせたもので、イコライザーとコンプレッサーを組み合わせたような積極的な音作りが可能です。

エフェクトタイプ	Var	説明
Compressor	○	比較的かかりがよいコンプです。ソロ楽器などに適しています。
MltBndComp	○	3バンドのマルチバンドコンプです。
3 Band EQ	○	3バンドのイコライジングが可能なEQです。
Vintage EQ	○	ビンテージ系の5バンドパラメトリックEQです。
Enhancer	○	原音に新たな倍音を付加して音の輪郭をきわだたせるエフェクトです。

● FLANGER&PHASER (フランジャー&フェーザー)

フランジャーは、ジェット機の上昇下降音のような響きを作り出すエフェクトです。基本原理はコーラスと同じですが、コーラスよりもディレイタイムを短くし、さらにフィードバック回路を持つことで激しいうねりと音程が移行する効果を与えます。曲中で常時かけるのではなく、ポイントを決めて部分的にかけるように使います。フェーザーは、位相をずらして原音とミックスするフェーズシフト回路とその出力をフィードバックする回路を持つエフェクターです。シュワシュワといった独特のトーンで、メローなサウンドを作ることができます。フランジャーよりも目が細かく効果が柔らかいので活用できる範囲は広く、特にエレピに使うと多彩な音作りができます。

エフェクトタイプ	Cho	Var	説明
SPX Flanger	○	○	金属的な響きを持つウネリ感を作り出すエフェクトタイプです。
TempoFlanger	○	○	LFOの揺れ周期がテンポと同期するタイプのフランジャーです。
PhaserMono	—	○	ビンテージ系のモノラルのフェーザーです。
PhaserStereo	—	○	ビンテージ系のステレオのフェーザーです。
TempoPhaser	—	○	LFOのスピードがテンポと同期するタイプのフェーザーです。

● DISTORTION (ディストーション)

サウンドを歪ませるエフェクトです。アンプの出力を過大に高くしたり、アンプに入力する前に信号を十分に増幅すると、アンプからは歪みを持った信号が出力されます。ディストーションは、歪みを音作りの中で積極的に利用するためのエフェクトです。ディストーションの特徴は、厚みのある音と、長い持続時間にあります。厚みは、クリップした波形が多く倍音を含むために生まれます。また持続時間は、実際に音が伸びているわけではなく、普段は徐々に減衰して聴感上は聴こえないようなレベルの音を拾って歪ませるために長く鳴っているように感じるわけです。

エフェクトタイプ	Var	説明
AmpSim 1	○	ギターアンプシミュレーターです。
AmpSim 2	○	ギターアンプシミュレーターです。
CompDist	○	コンプとディストーションの複合エフェクトです。
CompDistDly	○	コンプとディストーション、ディレイの複合エフェクトです。

● WAH (ワウ)

フィルターの周波数特性を変化させることで、独特のサウンドを作り出すエフェクトです。周波数特性がLFOによって周期的に変化するのがオートワウ、入力する楽器音の音量によって変化するのがタッチワウです。

エフェクトタイプ	Var	説明
AutoWah	○	ビンテージ系のオートワウです。
TouchWah	○	ビンテージ系のタッチワウです。
TouchWahDist	○	TOUCH WAHの出力をDISTORTIONにより、歪ませたものです。

● REVERB (リバーブ)

複雑な残響音を人工的に作って、音が鳴っている空間の広がりや再現するエフェクトです。音に自然な余韻を与え、空間や奥行きを演出できます。再現する空間の大きさや響き方によって、HALL、ROOM、PLATE、STAGEなどのプログラムがあります。

エフェクトタイプ	Rev	Var	説明
SPX Hall	○	○	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
SPX Room	○	○	往年の名機SPX1000直系のルームリバーブです。
SPX Stage	○	○	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
R3 Hall	○	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
R3 Room	○	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
R3 Plate	○	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
EarlyRef	—	○	リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。
GateReverb	—	○	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
ReverseGate	—	○	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。

● CHORUS (コーラス)

複数の音源が同時に鳴っているような、音に奥行きと厚みを付加するエフェクトです。複数の音源を同時に鳴らした場合、それぞれの音源のピッチや位相が微妙に違っているため、聴いている人に拡がり感や人数感を感じさせます。ディレイを使って、これと同じ効果を出すエフェクトがコーラスです。実際には、遅延時間をLFOによって1秒程度の周期で規則的に変化させて、音をビブラートがかかったような状態にしてから原音と混ぜることで、複数の音源を同時に鳴らした場合と同じ効果を得ています。

エフェクトタイプ	Var	Cho	説明
G Chorus	○	○	複雑なモジュレーションで深みのある音を得られるコーラスエフェクトです。
2 Modulator	○	○	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
SPX Chorus	○	○	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
Symphonic	○	○	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
Ensemble	—	○	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。

● TREMOLO&ROTARY (トレモロ&ロータリースピーカー)

トレモロは音量を周期的に変化させるエフェクトです。周期的に左右に音を動かすとオートパンになります。ロータリースピーカーは、オルガンサウンドでポピュラーなロータリースピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。ロータリースピーカーとは、ホーンやローターが回転してドブラー効果を生み出し、音色に独特の効果を与えるスピーカーシステムです。

エフェクトタイプ	Var	説明
AutoPan	○	オートパン。周期的に左右に音を動かすエフェクトです。
Tremolo	○	トレモロ。音量を周期的に変化させるエフェクトです。
RotarySp	○	ロータリースピーカー効果を再現するエフェクトです。

● DELAY (ディレイ)

入力音を時間的に遅らせて発音させ、やまびこのような効果を作り出すエフェクトです。空間の奥行きや拡がりを作ったり、音を太くしたりなど、さまざまな使い方があります。

エフェクトタイプ	Var	説明
CrossDelay	○	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクトです。ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。
TempoCrosDly	○	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのクロスディレイです。
TempoDlyMono	○	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのモノラルディレイです。
TempoDlySt	○	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのステレオディレイです。
Delay LR	○	L/Rの2本のディレイ音を発生するディレイです。
Delay LCR	○	L/C/Rの3本のディレイ音を発生するディレイです。
Delay LR St	○	L/Rの2本のディレイ回路をステレオ入力化したディレイです。

● MISC (その他)

上記のカテゴリーに含まれないエフェクトタイプです。

エフェクトタイプ	Var	説明
Isolator	○	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
Telephone	○	オーディオ信号の周波数の上下をカットした電話のようなエフェクト効果が得られます。
TalkingMod	○	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
PitchChange	○	ピッチを変更するエフェクトです。

■ エフェクトパラメーターについて

エフェクトパラメーターは、エフェクトの効果のかかり方を調整するための設定です。エフェクトをかける音色や楽曲に合わせてエフェクトパラメーターを操作することによってはじめて、エフェクトの効果が活きてきます。エフェクトパラメーターの働きについては、以下のエフェクトパラメーター解説で確認し、音を聴きながら最適な状態に設定しましょう。

● エフェクトパラメーター解説

NOTE

- 同じパラメーター名でも、意味がエフェクトタイプによって異なるものがあります。その場合、1つのパラメーターにつき、複数の説明文を載せています。各説明文に該当するエフェクトタイプ名は、文頭に記しています。

パラメーター名	パラメーターの意味
AMDepth	音量変調の深さを設定する
AmpType	シミュレートするアンプタイプを選択する
Attack	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Bottom*1	ワウフィルターの変調範囲の最低値を設定する
Color*2	固定位相変調を設定する
CommonRel	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Compres	コンプレッサーのスレッシュホールド(効果が効き始める入力レベル)値を設定する
Cutoff	ワウフィルターを制御する周波数のオフセット値
Delay	ディレイの長さを音符で指定する
DelayC	センターチャンネルのディレイの長さを設定する
DelayL	左側チャンネルのディレイの長さを設定する
DelayL>R	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
DelayR	右側チャンネルのディレイの長さを設定する
DelayR>L	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Density	[EarlyRef以外のREVERB系] リバーブの密度を設定する
	[EarlyRef] 反射音の密度を設定する
Depth	位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
Detune	音程をずらす量を設定する
Device	音の歪み方を変化させるデバイスを選ぶ

*1: Bottomの設定値がTopの設定値未満の場合のみ、設定が有効になります。

*2: Colorの設定値である「mode」と「stage」の組み合わせによっては、効果しないことがあります。

パラメーター名	パラメーターの意味
Diffuse	[TempoPhaser, EarlyRef] 広がり感をコントロールする
	[EarlyRef以外のREVERB系] リバーブの広がりを設定する
Directn	エンベロープフォロワーによる変調の向きを設定する
Div.FreqH	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する
Div.FreqL	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する
DlyLvlC	センターチャンネルのディレイ音量を設定する
DlyMix	ディレイ音のミキシング量を設定する
DlyOfst	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
Drive	効果をかける度合いを設定する
DriveHorn	ホーン(高音側)の回転による変調の深さを設定する
DriveRotor	ローター(低域側)の回転による変調の深さを設定する
DstL.Gain	歪ませた音の低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
DstM.Gain	歪ませた音の中域をEQで増減させるゲイン量を設定する
Edge	歪み方のカーブを設定する
EQ1Freq	EQ1(Low Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ1Gain	EQ1(Low Shelving)のゲインを設定する
EQ2Freq	EQ2の中心周波数を設定する
EQ2Gain	EQ2のゲインを設定する
EQ2Q	EQ2のQを設定する
EQ3Freq	EQ3の中心周波数を設定する
EQ3Gain	EQ3のゲインを設定する
EQ3Q	EQ3のQを設定する
EQ4Freq	EQ4の中心周波数を設定する
EQ4Gain	EQ4のゲインを設定する
EQ4Q	EQ4のQを設定する
EQ5Freq	EQ5(High Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ5Gain	EQ5(High Shelving)のゲインを設定する
ER/Rev	初期反射音とリバーブ音のレベルバランスを設定する
F/RDpth	前後のパンの深さ(Pan Direction=Lturn, Rturnの時に有効)を設定する
FBHiDmp	フィードバック音における高域の減衰の調整をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)

パラメーター名	パラメーターの意味
FBLevel	[CHORUS系、DELAY系、TempoFlanger] ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
	[TempoPhaser] フェイザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
	[REVERB系] イニシャルディレイのフィードバック量を設定する
FBLvl1	1系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
FBLvl2	2系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
FBTime	フィードバックディレイの長さを設定する
FBTime1	フィードバックディレイ1の長さを設定する
FBTime2	フィードバックディレイ2の長さを設定する
FBTimeL	フィードバックディレイ左側の長さを設定する
FBTimeR	フィードバックディレイ右側の長さを設定する
Feedback	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
Fine1	1系列目の細かいピッチを設定する
Fine2	2系列目の細かいピッチを設定する
H.Freq	高域をEQで増減させる周波数を設定する
H.Gain	高域をEQで増減させるゲイン量を設定する
Height	シミュレートする部屋の高さを設定する
HiAtk	高域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
HiGain	高域側においての出力のレベルを設定する
HiLvl	高域のレベルを設定する
HiMute	高域のミュートスイッチ
HiRat	[MULTI BAND COMP] 高域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
	[REVERB系] 高域成分の調整をする
HiTh	高域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
HornF	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
HornS	スロー回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
HPF	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数を設定する
InitDly	初期反射音までのディレイタイムを設定する
InitDly1	1系列目のディレイの長さを設定する
InitDly2	2系列目のディレイの長さを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
InitDlyL	左チャンネルディレイの長さを設定する
InitDlyR	右チャンネルディレイの長さを設定する
InpMode	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
InpSelect	入力の選択をする
L.Freq	低域をEQで増減させる周波数を設定する
L.Gain	低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
L/RDiffuse	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
L/RDpth	左右のパンの深さを設定する
Lag	音符で指定されたディレイにずれをつけるディレイの長さを設定する
LFODpth	[SPX Flanger, Tempo Flanger, SPX Chorus, Symphonic] 変調の深さを設定する
	[Tempo Phaser] 位相変調の深さを設定する
LFODiff	変調波形の左右の位相差を設定する
LFOSpeed	[TempoFlanger, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Tremolo] 変調の周波数を設定する
	[TempoPhaser] 変調スピードを音符で指定する
	[AutoPan] オートパンの周波数を設定する
LFOWave	[AutoWah] 波形を選択する(サイン波か矩形波)
	[AutoPan] パンニングカーブを変更する
Livenss	初期反射音の減衰を設定する
LowAtk	低域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
LowGain	低域側においての出力のレベルを設定する
LowLvl	低域のレベルを設定する
LowMute	低域のミュートスイッチ
LowRat	[MULTI BAND COMP] 低域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
	[REVERB系] 低域成分の調整を設定する
LowTh	低域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
LPF	ローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
M.Freq	中域をEQで増減させる周波数を設定する
M.Gain	中域をEQで増減させるゲインを設定する
M.Width	中域をEQで増減させる範囲の幅を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
Manual	位相変調のオフセット値を設定する
MicAngl	出力を取り出すマイクのL/Rの角度
MidAtk	中域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
MidGain	中域側においての出力のレベルを設定する
MidLvl	中域のレベルを設定する
MidMute	中域のミュートスイッチ
MidRat	中域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
MidTh	中域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
MixLvl	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
Mode	フェイザータイプを切り替える1要素を設定する
MoveSpeed	Vowelで設定した音に移る時間を設定する
On/Off	アイソレーターのOn/Offスイッチ
OutLvl	出力のレベルを設定する
OutLvl1	1系列目の出力のレベルを設定する
OutLvl2	2系列目の出力のレベルを設定する
Output	出力レベルを設定する
OverDr	歪み方の度合を設定する
Pan1	1系列目のPanを設定する
Pan2	2系列目のPanを設定する
PanDirectn	オートパンのタイプを設定する
PhShiftOfst	位相変調のオフセット値を設定する
Pitch1	1系列目の半音単位のピッチを設定する
Pitch2	2系列目の半音単位のピッチを設定する
PMDepth	音程変調の深さを設定する
Presenc	ギターアンプなどによくみられるパラメータで、高域をコントロールする
Ratio	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Release	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
Resonance	フィルターにくせをつける
ResoOfst	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
RevDly	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
RevTime	リバーブの長さを設定する
RoomSize	部屋の大きさを設定する
Rotor/Horn	ホーン(高域側)とローター(低域側)の音量バランスを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
RotorF	ファスト回転時のローター(低域側)の回転する速度を設定する
RotorS	スロー回転時のローター(低域側)の回転する速度を設定する
Sens	入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度を設定する
S-FTmHorn	ホーン(高域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
S-FTmRotor	ローター(低域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
Speaker	シミュレートスピーカーの種類を選択する
Speed	[PhaserMono, PhaserStereo] 位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
	[AutoWah] LFOのスピードを設定する
SpeedCtrl	回転速度(Slow/Fast)を切り替える
Spread	音の広がり感を設定する
Stage	フェーズシフターの段数を設定する
Thresh	効果が効き始める入力レベルを設定する
Top ^{*3}	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
Type	[WAH系] ワウのタイプを選択する
	[EarlyRef, GateReverb, ReverseGate] 反射音のタイプを選択する
Vowel	母音を選択する

*3: Topの設定値がBottomの設定値以上の場合のみ、設定が有効になります。

DTX700の内部メモリー

制作/編集したキットやソング、ウェーブなどは、内部メモリーに保存することで電源を切ってもデータを保持することができます。また、トリガーセットアップやその他全般の設定(MENU/UTILITY)など、システムの設定も保存できます。

■ DTX700に保存されるデータ

以下のデータを、本体に保存できます。

- キット
- ソング
- ウェーブ
- トリガーセットアップ
- その他全般の設定

NOTE

- データファイルのセーブ/ロード時やウェーブ/SMFのインポート時は自動的にストアが実行されます。一部の設定については保存されません。

■ データファイルのセーブ/ロード

これまで説明した「DTX700に保存されるデータ」は、すべてDTX700で扱えるファイルとしてUSB記憶装置に保存(セーブ)できます。また、USB記憶装置に保存したファイルを再び本体に読み込む(ロード)こともできます。詳しくはMENU/FILE(57ページ)をご覧ください。

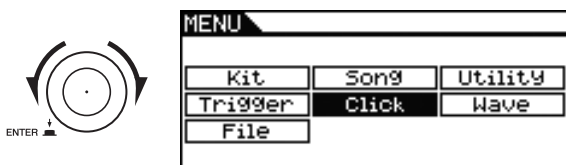
メニュー画面のカーソル操作

カーソルの表示の仕方や操作方法が通常の画面とは異なります。

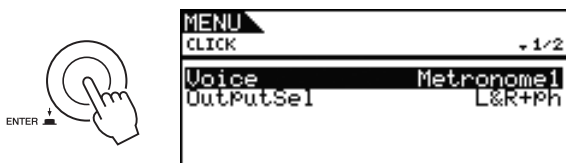
■ メニュー選択画面

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

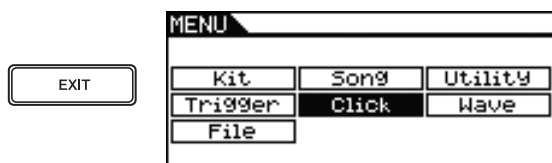
ツマミを回すと、カーソル(反転部分)が移動します。



ツマミを押すと、1つ下のメニューに移動します。



[EXIT]を押すと、1つ上のメニューに戻ります。



■ パラメーター選択画面

MENU	
KIT/COMMON	
Volume	100
Tempo	130
TrgSetupLink	off
Name	[DTX700]
Icon	Acoustic

ツマミを回すと、カーソル(反転部分)が上下に移動します。



ツマミを押すと、値の部分だけにカーソル(反転部分)が移動します。



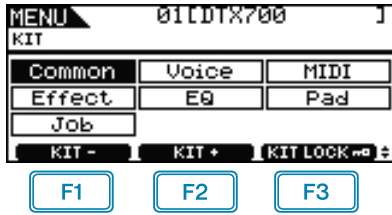
値の部分だけにカーソルが当たった状態でツマミを回すと、値が変化します。



もう一度ツマミを押すと、カーソルが元の状態に戻ります。



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		



- F1** : 設定の対象となるキットを1ずつ減らします。
- F2** : 設定の対象となるキットを1ずつ増やします。
- F3** : 設定の対象となるキットを固定します。

NOTE

- [SHIFT] を押しながらか [F1]/[F2] を押すと、キットを10ずつ減らし/増やします。
- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

キット全体に関する設定 KIT/COMMON

■ 設定画面の構成

- Common
 - └ Volume : キット全体の音量
 - └ Tempo : キット選択時のテンポ
 - └ TrgSetupLink : トリガーセットアップリンク
 - └ Name : キット名
 - └ Icon : アイコンの変更

KIT/COMMON



Volume : キット全体の音量

キット全体の音量を設定します。

設定値 : 0~127

NOTE

- MENU/KIT/MIDI/OTHER で MIDI 10チャンネルのボリュームを変更すると、このVolumeも同じ値に設定されます。ただしこのVolumeを変更してもMENU/KIT/MIDI/OTHERの設定は変更されません。

Tempo : キット選択時のテンポ

キット選択時のテンポを設定します。offに設定すると、他のキットから現在編集中のキットに切り替えてもテンポは変更されません。

設定値 : off、30~300

NOTE

- テンポを設定しても、パッドに割り当てられたウェーブの再生速度は変わらず、テンポに影響しません。

TrgSetupLink : トリガーセットアップリンク

キットを選択した際に、このキットで使用するトリガーセットアップ番号を設定します。キットごとにトリガーセットアップを設定できます。個別に設定しない場合は“off”に設定しておきます。

設定値 : off、1~20

Name : キット名

選択中のキットの名前を設定します。最大12文字までの長さでキット名を設定できます。

■ キット名の設定方法

1. ツマミを押して設定画面を表示させます。
2. [F1]/[F3]でカーソルを移動させ、ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。



NOTE

- [SHIFT] を押しながらか [F1] または [F3] を押すと、カーソルがキット名の先頭または末尾に移動します。
- [SHIFT] を押しながらか [-/DEC]/[+/INC] を押すか、[SHIFT] を押しながらか ツマミを回すと、カーソルが“_”、“0”、“A”、“a”、“~”にジャンプします。

3. 設定が終わったら、ツマミを押すか[EXIT]を押して設定画面を抜けます。
4. [STORE] を押し、ツマミを押して設定を保存します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

Icon : アイコンの変更

[KIT]を押すとLCD画面の右に表示される楽器のイラストを選択します。キットごとに設定することができます。“off” に設定するとアイコンが表示されません。

設定値 : Acoustic、Rock、Electric、Percuss、RhythmBox、Effect、R&B/H-HOP、PadSong、off

ボイスに関する設定

KIT/VOICE

■ 設定画面の構成

- Voice
 - VoiceCategory : ボイスのカテゴリ
 - VoiceNumber : ボイス番号
 - Tune : ボイスのチューニング
 - Note : ノート
 - Volume : ボイスの音量
 - Pan : ボイスのパン(定位)
 - Attack : アタックタイム
 - Decay : ディケイタイム
 - Release : リリースタイム
 - Filter : フィルターカットオフ周波数
 - Q : Q(フィルターレゾナンス)
 - VarSend(Dry) : バリエーションセンド
 - ChoSend : コーラスセンド
 - RevSend : リバースセンド
 - Mono/Poly : 音源の設定(モノ/ポリ)
 - AltGroup : オルタネートグループ
 - SliderSelect : スライダーセレクト

KIT/VOICE 1/6

選択しているボイスや設定により、画面の表示内容が異なります。

- 設定対象のパッドにボイス(ソングやMIDIノートナンバー以外)が選択されている場合 (17ページ)



- 設定対象のパッドにソングが選択されている場合 (17ページ)

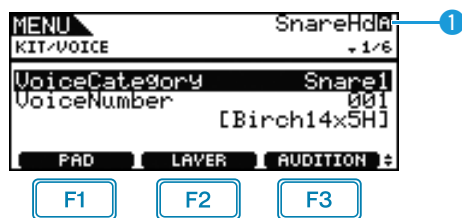


- 設定対象にMIDIノートナンバーを直接指定している場合 (18ページ)



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

【設定対象のパッドにボイス(ソングやMIDIノートナンバー以外)が選択されている場合の画面】



① 設定対象のパッド

ボイスの設定を行なうパッドを選びます。特定のパッドを設定対象にするためには、そのパッドを1回叩くか、[F1]を押してパッド選択画面を呼び出し、パッド選択画面で選ぶこともできます。

F1 PAD

設定の対象となるパッドを選びます。[F1]を押すとポップアップが表示され、ツマミを回して値を設定します。ポップアップを抜けるときは[EXIT]を押します。パッドの指定はパッドを叩くことでもできます。また、パッドを指定せず、直接MIDIノートナンバーを指定することもできます。

設定値： SnareHd、SnareOp、SnareCl、SnrHdOff、SnrOpOff、SnrClOff、Tom1Hd、Tom1Rm1、Tom1Rm2、Tom2Hd、Tom2Rm1、Tom2Rm2、Tom3Hd、Tom3Rm1、Tom3Rm2、RideBw、RideEg、RideCp、Crash1Bw、Crash1Eg、Crash1Cp、Crash2Bw、Crash2Eg、Crash2Cp、HHBwOp、HHEgOp、HHBwCl、HHEgCl、HHFtCl、HHSplsh、Kick、Pad10、Pad11Hd、Pad11Rm1、Pad11Rm2、HHKick、C#-1～A#5

SHIFT + F1 PAD LOCK

①の設定対象のパッドを固定します。固定すると、設定対象ではないパッドを叩いても、①の対象パッドが固定されたままになります。

F2 LAYER

設定対象のレイヤーを選択します。各パッドは4つのレイヤーを持っており、レイヤーにはそれぞれ1つの音色を割り当てられます。

NOTE

- 各レイヤーにMENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Note”(MIDIノートナンバー)が設定されていない場合は表示されません。

F3 AUDITION

押すと、パッドを叩く代わりに設定したボイスなどの音を鳴らせます。

VoiceCategory : ボイスのカテゴリ

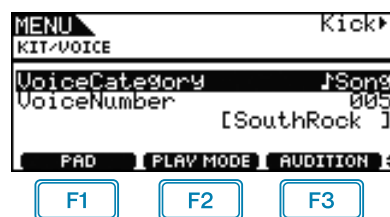
音色(ボイス)の分類(カテゴリ)を選択します。カテゴリにはボイスの他にソング、ウェーブがあります。

設定値： Kick、Snare1、Snare2、Tom1、Tom2、Cymbal、Hi-Hat、LatinPerc、AsiaPerc、AfrcArbcPerc、OrchPerc、ElectricPerc、EFX、Melody、Wave、♪ Song

VoiceNumber : ボイス番号

音色(ボイス)の番号を選択します。

【設定対象のパッドにソングが選択されている場合の画面】



F2 PLAYMODE(ソングの再生の設定)

パッドにソングを割り当てた場合に、ソングの再生のしかたを設定します。

▶	プレイ：ソングを先頭から再生します。
▶	チェイス：パッドを叩くごとにソングを1小節ずつ再生します。
▶▶	カットオフ：すでに再生されているソングの中で、再生モードがカットオフのソングを停止後、再生を開始します。

NOTE

- ソングは最大3つまで同時再生できます。
- VoiceCategoryで♪ Songを選択している場合、KIT/VOICE設定画面の2/6から6/6は表示されません。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キット KIT

【設定対象にMIDIノートナンバーを直接指定している場合の画面】



NOTE

- MIDIノートナンバーを設定した場合、VoiceCategoryで♪Songは選択できません。

KIT/VOICE 2/6

設定対象のパッドに割り当てられているボイスの種類により、設定画面が異なります。

【ドラム音やインポートしたオーディオデータ(ウェーブ)の選択時】



【VoiceCategoryがMelodyのとき】



Tune : ボイスのチューニング

ボイスのピッチ(音程)を1セント単位で設定します。0.01が1セントに相当します。

設定値 : -24.00 ~ +0.00 ~ +24.00

NOTE

- セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)

Note : ノート

ボイスのピッチ(音程)をノートナンバーで設定します。

設定値 : C-2 ~ G8

Volume : ボイスの音量

ボイスの音量を設定します。

設定値 : 0 ~ 127

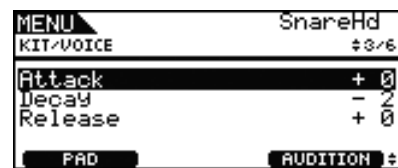
Pan : ボイスのパン(定位)

ボイスの定位(パン)を設定します。

設定値 : L63 ~ C ~ R63

KIT/VOICE 3/6

ボイスのトーン(音質)を設定します。



Attack : アタックタイム

パッドを叩いてから、ボイスが発音時の最大レベルに達するまでの時間を設定します。

設定値 : -64 ~ +0 ~ +63

Decay : ディケイタイム

ボイスが発音時の最大レベルから減衰するのに要する時間を設定します。

設定値 : -64 ~ +0 ~ +63

Release : リリースタイム

ノートオフを受信してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値 : -64 ~ +0 ~ +63

NOTE

- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNのRcvKeyOffが“off”に設定されている場合はキーオフ(ノートオフ)を受信しないため、リリースタイムの設定は無効となります。
- 選択したボイスによっては、設定の効果が得られない場合があります。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/VOICE 4/6



Filter : フィルターカットオフ周波数

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。設定した周波数以上の信号成分をカットします。

設定値 : -64 ~ +0 ~ +63

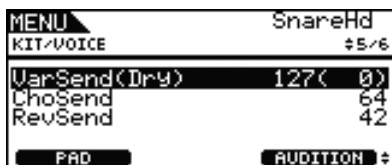
Q : Q(フィルターレゾナンス)

フィルターのカットオフ周波数付近の信号を持ち上げることで、音にクセをつけます。

設定値 : -64 ~ +0 ~ +63

KIT/VOICE 5/6

ボイスにかかるエフェクト(バリエーション/コーラス/リバーブ)のかかり具合を設定します。



VarSend(Dry) : バリエーションセンド

バリエーションエフェクトに送る量(センドレベル)とエフェクトをかける前の信号の量(ドライレベル)のバランスを設定します。

設定値 : 0 ~ 127

NOTE

- レイヤーが設定されている場合は、レイヤーごとの設定ができません。

ChoSend : コーラスセンド

コーラスエフェクトに送る量(センドレベル)を設定します。

設定値 : 0 ~ 127

NOTE

- キット全体のコーラスセンドレベルは、MENU/KIT/EFFECT/MIXERのChoSendで設定します。
- レイヤーが設定されている場合は、レイヤーごとの設定ができません。

RevSend : リバーブセンド

リバーブエフェクトに送る量(センドレベル)を、レイヤーごとに設定します。

設定値 : 0 ~ 127

NOTE

- キット全体のリバーブセンドレベルは、MENU/KIT/EFFECT/MIXERのRevSendで設定します。
- レイヤーが設定されている場合は、レイヤーごとの設定ができません。

KIT/VOICE 6/6



Mono/Poly : 音源の設定(モノ/ポリ)

発音のしかたを設定します。

mono	同じパッドを続けて叩いた場合、後から叩いた発音が優先され、先に鳴っていた音を消します。
poly	上記“mono”の制限はなく、先に鳴っていた音は通常の発音を続けます。

設定値 : mono、poly

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キット KIT

AltGroup : オルタネートグループ

オルタネートグループを設定します。オルタネートグループとは、同時に鳴らしたくない音をまとめたグループをいいます。あらかじめ同時に鳴ることがあり得ないボイスを同じオルタネートグループに登録しておく、同グループの中で後から叩いた音が優先されて常に1つのボイスだけが鳴ります。設定しない場合は“off”にします。

設定値： off、hhOpen、hhClose、1～124

NOTE

- “hhOpen”および“hhClose”に設定されているパッドについてのみ、以下の条件で動作します。

“hhOpen” → “hhClose”の順で鳴らした場合は、“hhOpen”の音は消え“hhClose”の音のみが鳴りますが、それ以外の組み合わせ(“hhOpen” → “hhOpen”、“hhClose” → “hhOpen”、“hhClose” → “hhClose”)の場合は先になつていた音は消えません。

SliderSelect : スライダーセレクト

パッドに割り当てたボイスの音量を調節するときに使うスライダーノブを選びます。

設定値： kick、snare、tom、cymbal、hihat、no asg(割り当てをしない場合に選択)

MIDIに関する設定

KIT/MIDI

■ 設定画面の構成

MIDI	Assign
	— MessageType : MIDI メッセージタイプの選択
	— Mode : 発音の設定
	— Note : 出力MIDI ノート
	— MIDI Ch : MIDI チャンネル
	— GateTime : ゲートタイム
	— RcvKeyOff : レシーブキーオフ
	— TrgLink : トリガーリンク
	— MaskTime : マスクタイム
	— VelLimitLo : ベロシティリミット(下限)
	— VelLimitHi : ベロシティリミット(上限)
	— VelCrossFade : ベロシティクロスフェード
	— TrgVel : トリガーベロシティ
	— TrgMonoPoly : トリガーマノ/ポリ
	— TrgAltGrp : トリガーオルタネートグループ
	TG MIDI SW
	— TG Switch : トーンジェネレータースイッチ
	— MIDI Switch : MIDI スイッチ
	Other
	— Transmit : トランスミット
	— Volume : ボリューム
	— Pan : パン(定位)
	— MSB : バンクセレクトMSB
	— LSB : バンクセレクトLSB
	— PC : プログラムチェンジ
	— VarSend(Dry) : バリエーションセンド
	— ChoSend : コーラスセンド
	— RevSend : リバースセンド
	— CC No : コントロールチェンジナンバー
	— CC Val : コントロールチェンジバリュー

KIT/MIDI/ASSIGN 1/5



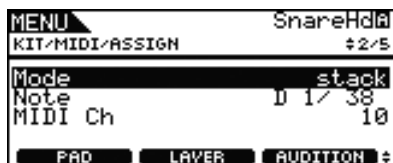
Message Type : MIDI メッセージタイプの選択

設定対象のパッドを叩いたときに出力されるMIDIメッセージのタイプを設定します。

note	MIDI ノートを出力します。パッドを叩いて発音させる場合に設定します。
CC	コントロールチェンジを出力します。
PC	プログラムチェンジを出力します。
start	ソングスタート(FA)を出力します。
continue	コンティニュー (FB)を出力します。
stop	ソングストップ(FC)を出力します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/ASSIGN 2/5



Mode : 発音の設定

設定対象のパッドを叩いたときの発音モード(スタック/オルタネート/ホールド)を設定します。

stack	スタックモード: 登録されたノートと同時に発音します。和音を鳴らしたり複数のボイスやウェーブを同時に鳴らしたりできます。単音で鳴らすときもこのモードを選び、1音だけ発音するように設定します。
alternate	オルタネートモード: 登録されたノートを順番に発音します。パッドを叩くたびに異なる音を鳴らしたい場合などに、このモードに設定します。
hold	ホールドモード: 登録されたノートの発音/消音を交互に繰り返します。持続音に対してパッドを叩くたびに音を鳴らしたり止めたりしたい場合などに、このモードに設定します。

設定値 : stack、alternate、hold

NOTE

- パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号 (MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の "Note") が割り当てられていない場合、設定値は "---" と表示され設定できません。

Note : 出力MIDI ノート

設定対象レイヤーが発音時に出力されるMIDIノートを設定します。

off	発音の設定に関係なくパッドを叩いた際にMIDIノートを出力しません。
skip	発音の設定が "stack" または "hold" の場合は "off" の時と同じくパッドを叩いた際にMIDIノートを出力しません。発音の設定が "alternate" の場合は空叩き(叩いた回数はカウントされるが発音はしない)となります。

設定値 : off、C#-2/1 ~ F#8/126、skip

NOTE

- (C#-2/1) のようにカッコが表示されるMIDIチャンネル10のノートナンバーには、音色を割り当てることができません。この場合、KIT/VOICEの "VoiceCategory" と "VoiceNumber" の値は "---" と表示されます。
- すでにいずれかのレイヤーに割り当てられているMIDI 10チャンネルのノートには、"*C3" のように*マークが表示されます。

MIDI Ch : MIDI チャンネル

設定対象のレイヤーのMIDIメッセージを、どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。

設定値 : 1 ~ 16

NOTE

- パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノートナンバーが割り当てられていない場合(4ページ)、設定値は "---" と表示され設定できません。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/ASSIGN 3/5



GateTime : ゲートタイム

設定対象のレイヤーに割り当てられたMIDIメッセージの、ゲートタイムを設定します。ゲートタイムとは、パッドを叩いてノートオンを送信してからノートオフを送るまでの時間のことで、パッドを叩いて鳴らした音の長さになります。

設定値 : 0.0s~9.9s

NOTE

- パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号 (MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の “Note”) が割り当てられていない場合、設定値は “---” と表示され設定できません。
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の “Mode” が “hold” に設定されている場合、設定値は “---” と表示され設定できません。
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の “RcvKeyOff” が “off” に設定されている場合はキーオフ (ノートオフ) を受信しないので、ゲートタイムを設定する場合は “on” に設定してください。

RcvKeyOff : レシーブキーオフ

設定対象のレイヤーが、MIDIノートオフメッセージに対応するかどうかを設定します。多くのドラム音 (ボイス) はワンショットの減衰音で、ノートオフメッセージが無くても音が自然減衰して消えるので、この値は通常は “off” に設定されています。しかし、減衰しない音を割り当てている場合はこのパラメーターを on (オン) に設定してノートオフメッセージで音を止められるようにします。ノートオフメッセージが音源に送られるタイミングは、ゲートタイム (MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の “GateTime”) で設定できます。

設定値 : off, on

NOTE

- 設定の対象となるMIDIチャンネルが10以外の場合、RcvKeyOffの設定に関係なく常にノートオフメッセージを受けるため、設定値は “---” と表示され設定できません。

TrgLink : トリガーリンク

off以外に設定すると、任意のトリガー入力ソースを叩くことにより、同じパッド内の違うトリガー入力ソースもトリガー信号を発生します。なお、設定対象のトリガー入力ソースによって、設定値が違うのでご注意ください。

設定値 : off, rim1, rim2, rim1&2, head, bow, Pad10

MaskTime : マスクタイム

トリガー入力ソース発音後、指定された時間の間はトリガー入力を受け付けなくする機能です。たとえばマスクタイムを “2.0s” に設定した場合、1打目を発音後にパッドを連打しても2.0s間は入力を受け付けません。

設定値 : off, 20ms~30.00s

KIT/MIDI/ASSIGN 4/5



VelLimitLo : ベロシティーリミット (下限)

VelLimitHi : ベロシティーリミット (上限)

設定対象のレイヤーを発音させるベロシティーの範囲を設定します。ベロシティーとはパッドを叩いたときの強さのことで、ここでベロシティーの上限と下限の値を設定しておく、上限の値よりも強くパッドを叩いたり、下限の値よりも弱くパッドを叩いたときに、発音されなくなります。

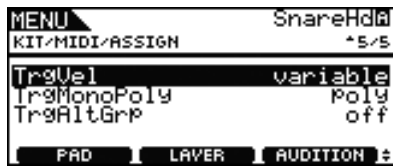
設定値 : 0~127

VelCrossFade : ベロシティークロスフェード

ベロシティーリミットから遠くなるにつれてベロシティーの値が徐々に下がっていくようにできます。0に設定してある場合はベロシティーリミットを外れると急に発音されなくなり、設定値が大きいほど、ベロシティーの下がり方が緩やかになります。

設定値 : 0~127

KIT/MIDI/ASSIGN 5/5



TrgVel : トリガーベロシティー

設定対象のパッドを叩いた時に発生するベロシティーの値を設定します。

variable	パッドを叩く強弱の違いをベロシティーの値に反映させます。
1~127	パッドを叩く強さに関係なく、ここで設定した値でベロシティーを出力します。

設定値 : variable、1~127

NOTE

- パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号 (MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の "Note") が割り当てられていない場合、設定値は "---" と表示され設定できません。
- TrgVel の設定値を、MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の "VelLimit Lo" / "VelLimit Hi" の範囲外に設定すると、発音されません。

TrgMonoPoly : トリガーモノ / ポリ

設定対象のパッドについて、パッドを連続して叩いた際の動作を設定します。"mono" に設定すると、すでに発音されている音を止め、常に新しい音のみが発音します。"poly" に設定した場合はその制限はありません。

設定値 : mono、poly

NOTE

- パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号 (MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の Note) が割り当てられていない場合、設定値は "---" と表示され設定できません。
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の RcvKeyOff が "off" に設定されている場合はキーオフ (ノートオフ) を受信しないので、トリガーモノ / ポリを設定する場合は "on" に設定してください。これにより、キーオフ受信時に消音します。

TrgAltGrp : トリガーオルタネートグループ

設定対象のパッドを、オルタネートグループに割り当てるかどうかを設定します。複数のパッドを同じグループに入れると、そのグループからは同時に1つのパッドの発音だけが有効になります。トリガーオルタネートグループに入れたパッドの1つが有効になると、同じグループ内の別のパッドはMIDIノートオフを生成します。このトリガーオルタネートグループパラメーターを使う場合、MIDI 10chのボイスについてはMENU/KIT/MIDI/ASSIGNの "RcvKeyOff" の設定を "on" にしておく必要があります。トリガーオルタネートグループは最大32個まで作成できます。トリガーオルタネートグループに割り当てる必要がない場合は "off" に設定します。

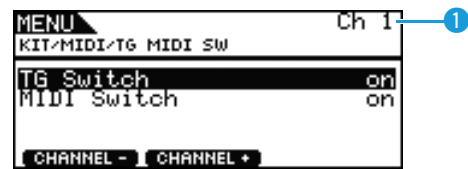
設定値 : off、1~32

NOTE

- パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号 (MENU/KIT/MIDI/ASSIGN の "Note") が割り当てられていない場合、設定値は "---" と表示され設定できません。

KIT/MIDI/TG MIDI SW

内蔵音源 / 外部音源へのMIDI送信切り替えスイッチをMIDIチャンネルごとに設定します。



① Ch : 設定対象のMIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1~16)を選択します。

設定値 : 1~16

TG Switch : トーンジェネレータースイッチ

キット切り替え時とパッド演奏時に出力されるMIDIメッセージを、内蔵音源に送る (on) が送らない (off) かを設定します。

設定値 : off、on

MIDI Switch : MIDI スイッチ

キット切り替え時とパッド演奏時に出力されるMIDIメッセージを、リアパネルのMIDI OUT端子またはサイドパネルのUSB TO HOST端子から外部音源へ送る (on) が送らない (off) かを設定します。

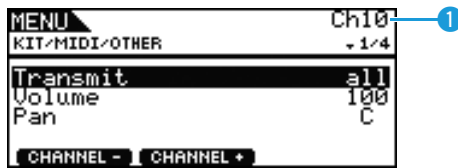
設定値 : off、on

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キット KIT

KIT/MIDI/OTHER 1/4

キット選択時に出力される各種MIDIメッセージを設定します。



① Ch : 設定対象のMIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)を選択します。

設定値 : 1～16

Transmit : トランスミット

キット選択時に出力されるMIDIメッセージの種類を設定します。

off	MIDIメッセージを送信しません。
all	MENU/KIT/MIDI/OTHERで設定したすべてのMIDIメッセージを送信します。
PC	プログラムチェンジとバンクセレクトMSB/LSBのみを送信します。

設定値 : off、all、PC

Volume : ボリューム

キット選択時に出力されるボリューム値を設定します。

設定値 : 0～127

NOTE

- MENU/KIT/MIDI/OTHERの”Transmit”の値が”off”または”PC”に設定されている場合、設定値は”---”と表示され設定できません。

Pan : パン(定位)

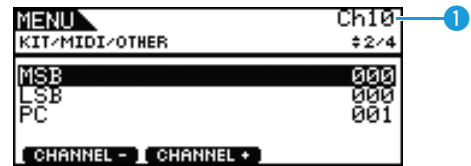
キット選択時に出力されるパン(定位)を設定します。

設定値 : L63～C～R63

NOTE

- MENU/KIT/MIDI/OTHERの”Transmit”の値が”off”または”PC”に設定されている場合、設定値は”---”と表示され設定できません。

KIT/MIDI/OTHER 2/4



① Ch : 設定対象のMIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)を選択します。

設定値 : 1～16

MSB : バンクセレクトMSB

キット選択時に出力されるバンクセレクトMSBの値を設定します。

設定値 : 000～127

LSB : バンクセレクトLSB

キット選択時に出力されるバンクセレクトLSBの値を設定します。

設定値 : 000～127

PC : プログラムチェンジ

キット選択時に出力されるプログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値 : 001～128

NOTE

- MENU/KIT/MIDI/OTHERの”Transmit”の値が”off”に設定されている場合、設定値は”---”と表示され設定できません。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

KIT/MIDI/OTHER 3/4

キット選択時に出力される各エフェクトへのセンド(送出)レベルを設定します。



① Ch : 設定対象のMIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)を選択します。

設定値 : 1～16

VarSend(Dry) : バリエーションセンド

キット選択時に出力されるバリエーションセンドレベルを設定します。

設定値 : 0～127

NOTE

- 上記MIDIチャンネルに10チャンネルを選択した場合、設定値は“---”と表示され設定できません。

ChoSend : コーラスセンド

キット選択時に出力されるコーラスセンドレベルを設定します。

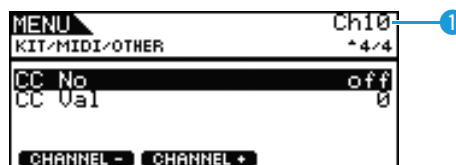
設定値 : 0～127

RevSend : リバースセンド

キット選択時に出力されるリバースセンドレベルを設定します。

設定値 : 0～127

KIT/MIDI/OTHER 4/4



① Ch : 設定対象のMIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)を選択します。

設定値 : 1～16

CC No : コントロールチェンジナンバー

キット選択時に出力されるMIDIコントロールチェンジ番号を設定します。“off”に設定した場合はコントロールチェンジを出力しません。

設定値 : off、1～95

CC Val : コントロールチェンジバリュー

キット選択時に出力されるMIDIコントロールチェンジの値を設定します。

設定値 : 0～127

NOTE

- MENU/KIT/MIDI/OTHERの“Transmit”の値が“off”または“PC”に設定されている場合、設定値は“---”と表示され設定できません。
- 以下のページが持つ機能に相当するコントロールチェンジ番号を指定した場合、こちらの設定が優先されます。
MENU/KIT/MIDI/OTHERの“Volume”、“Pan”、“VarSend(Dry)”、“ChoSend”、“RevSend”

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

エフェクトに関する設定

KIT/EFFECT

■ 設定画面の構成

- EFFECT
 - Mixer
 - VarReturn : バリエーションリターン
 - VarPan : バリエーションパン(定位)
 - VarToRev : バリエーション トゥ リバーブ
 - VarToCho : バリエーション トゥ コーラス
 - ChoSend : コーラスセンド
 - ChoReturn : コーラスリターン
 - ChoPan : コーラスパン(定位)
 - ChoToRev : コーラス トゥ リバーブ
 - RevSend : リバーブセンド
 - RevReturn : リバーブリターン
 - RevPan : リバーブパン(定位)
 - Variation
 - Category : バリエーションカテゴリー
 - Type : バリエーションタイプ
 - Chorus
 - Type : コーラスタイプ
 - Reverb
 - Type : リバーブタイプ

KIT/EFFECT/MIXER 1/3

MENU		
KIT/EFFECT/MIXER		+ 1/3
VarReturn	96	
VarPan	C	
VarToRev	0	
VarToCho	0	

VarReturn : バリエーションリターン

バリエーションエフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定値 : 0~127

VarPan : バリエーションパン(定位)

バリエーションエフェクトからの信号のパン(定位)を設定します。

設定値 : L63~C~R63

VarToRev : バリエーション トゥ リバーブ

バリエーションエフェクトからリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値 : 0~127

VarToCho : バリエーション トゥ コーラス

バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値 : 0~127

KIT/EFFECT/MIXER 2/3

MENU		
KIT/EFFECT/MIXER		+ 2/3
ChoSend	0	
ChoReturn	96	
ChoPan	C	
ChoToRev	0	

ChoSend : コーラスセンド

コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値 : 0~127

ChoReturn : コーラスリターン

コーラスエフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定値 : 0~127

ChoPan : コーラスパン(定位)

コーラスエフェクトからの信号のパン(定位)を設定します。

設定値 : L63~C~R63

ChoToRev : コーラス トゥ リバーブ

コーラスエフェクトからリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値 : 0~127

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キット KIT

KIT/EFFECT/MIXER 3/3

MENU	
KIT/EFFECT/MIXER	+3/3
RevSend	40
RevReturn	64
RevPan	C

RevSend : リバーブセンド

リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値 : 0~127

RevReturn : リバーブリターン

リバーブエフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定値 : 0~127

RevPan : リバーブパン(定位)

リバーブエフェクトからの信号のパン(定位)を設定します。

設定値 : L63~C~R63

KIT/EFFECT/VARIATION 1/3

MENU [C&E:Compressor]	
KIT/EFFECT/VARIATION	+1/3
Category	C&E
Type	Compressor

Category : バリエーションカテゴリ

バリエーションエフェクトのカテゴリを選択します。

設定値 : 別冊データリストをご覧ください。

Type : バリエーションタイプ

バリエーションエフェクトのタイプを選択します。

設定値 : 別冊データリストをご覧ください。

NOTE

- “Type” の値で “No Effect” を選択すると、2ページ目以降の設定画面は表示されません。

KIT/EFFECT/CHORUS 1/5

MENU [G Chorus]	
KIT/EFFECT/CHORUS	+1/5
Type	G Chorus

Type : コーラスタイプ

コーラスエフェクトのタイプを選択します。

設定値 : 別冊データリストをご覧ください。

NOTE

- “Type” の値で “No Effect” を選択すると、2ページ目以降の設定画面は表示されません。

KIT/EFFECT/REVERB 1/4

MENU [R3 Room]	
KIT/EFFECT/REVERB	+1/4
Type	R3 Room

Type : リバーブタイプ

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

設定値 : 別冊データリストをご覧ください。

NOTE

- “Type” の値で “No Effect” を選択すると、2ページ目以降の設定画面は表示されません。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

EQに関する設定

KIT/EQ

■ 設定画面の構成

EQ

- LowGain : ローゲイン
- LowFreq : ローフリケンシー
- LowQ : ロー Q
- LowShape : ローシェイプ
- LowMidGain : ローミッドゲイン
- LowMidFreq : ローミッドフリケンシー
- LowMidQ : ローミッドQ
- HighMidGain : ハイミッドゲイン
- HighMidFreq : ハイミッドフリケンシー
- HighMidQ : ハイミッドQ
- HighGain : ハイゲイン
- HighFreq : ハイフリケンシー
- HighQ : ハイQ
- HighShape : ハイシェイプ

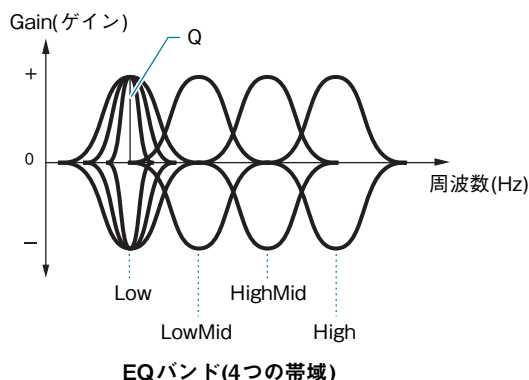
KIT/EQ 1/4~4/4

■ キットイコライザー (キットEQ) の設定

ボイスやソングなどの出力音の音質を補正するキットEQに関する設定を行ないます。キットEQは4つの帯域を持ち、それぞれの帯域ごとに特定の周波数付近の信号レベルをブースト/カット(増減)することができます。EQバンドのlowおよびhighでは、EQのタイプ(シェルビング/ピーキング)を選ぶことができます。

NOTE

- キットイコライザーはドラム音とメロディー音いづれにもかかります。



MENU	
KIT/EQ	+1/4
LowGain	+ 0
LowFreq	80Hz
LowQ	----
LowShape	shelving

MENU	
KIT/EQ	+2/4
LowMidGain	+ 0
LowMidFreq	200Hz
LowMidQ	0.7

MENU	
KIT/EQ	+3/4
HighMidGain	+ 0
HighMidFreq	500Hz
HighMidQ	0.7

MENU	
KIT/EQ	+4/4
HighGain	+ 0
HighFreq	8.0kHz
HighQ	----
HighShape	shelving

LowGain : ローゲイン

LowMidGain : ローミッドゲイン

HighMidGain : ハイミッドゲイン

HighGain : ハイゲイン

LowFreq/LowMidFreq/HighMidFreq/HighFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値 : -12~+0~+12

LowFreq : ローフリケンシー

LowMidFreq : ローミッドフリケンシー

HighMidFreq : ハイミッドフリケンシー

HighFreq : ハイフリケンシー

ブースト/カット(増減)したい中心周波数を設定します。

設定値 : LowFreq : Shapeがshelvingの場合 : 32Hz~2.0kHz
Shapeがpeakingの場合 : 63Hz~2.0kHz

LowMidFreq、HighMidFreq : 100Hz~10kHz

HighFreq : 500Hz~16kHz

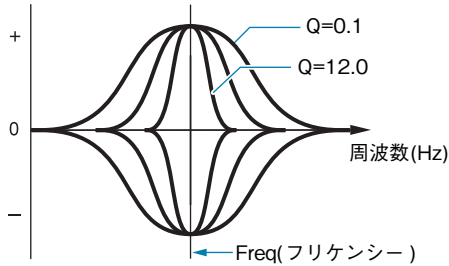
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キット KIT

LowQ : ローQ
 LowMidQ : ローミッドQ
 HighMidQ : ハイミッドQ
 HighQ : ハイQ

ブースト/カットの周波数特性のカーブを変化させます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなりなだらかな音色変化になります。

設定値 : 0.1 ~ 12.0



NOTE

- LowShapeまたはHighShapeの値が“shelving”の場合、Qは“...”表示になり、設定できません。

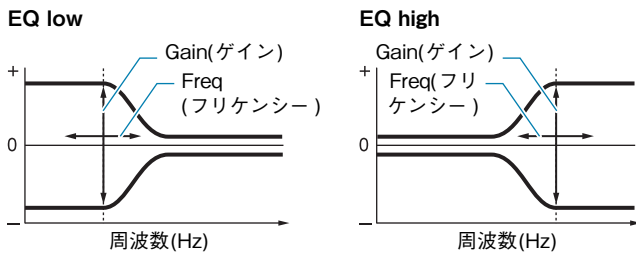
LowShape : ローシェイプ
 HighShape : ハイシェイプ

イコライザーのシェイプを設定します。

設定値 : shelving、peaking

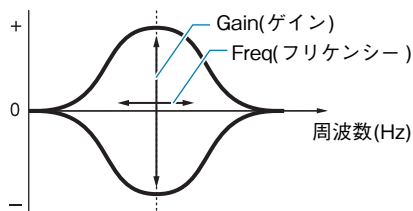
• shelving(シェルビングタイプ)

特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー



• peaking(ピーキングタイプ)

特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー



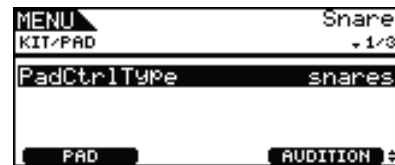
パッドに関する設定

KIT/PAD

■ 設定画面の構成

- Pad
 - PadCtrlType : パッドコントロールタイプ
 - HH Func : ハイハットファンクション
 - HH MIDI Ch : ハイハットMIDI チャンネル
 - HH MIDI Type : ハイハットMIDI タイプ
 - SnaresOn/Off : スネアオン/オフ
 - SnaresAdjust : スネアアジャスト
 - SnareBuzz : スネアバズ
 - ResonanceLevel : レゾナンスレベル

KIT/PAD 1/3



PadCtrlType : パッドコントロールタイプ

パッドコントローラー機能付きのパッドをDTX700に接続している場合、お好みの機能を割り当てることができます。機能を割り当てる前に[F1]を押して、パッドコントローラー機能付きのパッドが接続されているトリガー入力端子を選択しておきます。

off	パッドコントローラーに機能が割り当てられません。
snares	パッドコントローラーを回すことにより、MENU/KIT/PADの“SnaresOn/Off”と“Snares Adjust”の値が変更され、スナッピー(響き線)をどの程度締めつけるかが決まります。パッドコントローラーを左に回すと徐々にスナッピーが緩くなり、最後にはスナッピーがはずれた状態になります。パッドコントローラーを右に回すとスナッピーをきつく締めます。スナッピーがはずれた状態の場合は、パッドコントローラーを右に回せば、取り付けられた状態になります。
tuning	パッドコントローラーを回すことにより、MENU/KIT/VOICEの“Tune”パラメーターが変更され、ドラムボイスのピッチが決まります。パッドコントローラーを左に回すとピッチは下がり、右に回すとピッチは上がります。
tempo	パッドコントローラーを回すことにより、ソングやクリックの再生テンポが変更されます。パッドコントローラーを回している間、パネル上の液晶ディスプレイにテンポ値が表示されます。
filter	パッドコントローラーを回すことにより、MENU/KIT/VOICEの“Filter”パラメーターが変更され、ドラムボイスの音の特徴が決まります。パッドコントローラーを左に回すと音色は暗くなり、右に回すと音色は明るくなります。
snaresOn/Off	パッドコントローラーを回すことにより、MENU/KIT/PADの“Snares On/Off”のオン/オフを切り替えます。詳しくは、DTX700のしくみ(3ページ)をご覧ください。

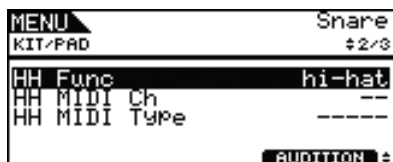
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

設定値： off、snares、tuning、tempo、filter、snareOn/Off

NOTE

- 初期設定では、パッドコントローラータイプの設定はドラムキットごとに違います。
- トリガー入力端子によっては、設定できる項目が違います。たとえば「snare」や「snareOn/Off」は、トリガー入力端子が「①snare」の場合のみ設定できます。

KIT/PAD 2/3



HH Func : ハイハットファンクション

HI-HAT CONTROL端子に接続したハイハットコントローラーの機能を設定します。

hi-hat	ハイハットシンバルを演奏するためのハイハットコントローラーとして機能します。
MIDI	ハイハットコントローラーを踏むことにより、次項で説明するHH MIDI chとHH MIDI Typeで設定されたMIDIメッセージを送信します。

設定値： hi-hat、MIDI

NOTE

- “hi-hat” に設定した場合、ハイハットコントローラーの踏み具合に応じてコントロールチェンジ4番(10ch)を外部MIDI機器へ送信します。ただしMENU/UTILITY/MIDIの“SendHH”が“off”に設定されている場合は送信されません。
- “MIDI” に設定した場合のMIDI送信は、MENU/UTILITY/MIDIの“SendHH”の設定に関係なく送信されます。

HH MIDI Ch : ハイハットMIDI チャンネル

MENU/KIT/PADの“HH Func”を“MIDI”に設定した場合に、ハイハットコントローラーから出力するMIDIメッセージの出力先MIDIチャンネルを設定します。

設定値： 1～16

NOTE

- MENU/KIT/PADの“HH Func”を“hi-hat”に設定している場合は設定できません(“--”表示)。

HH MIDI Type : ハイハットMIDI タイプ

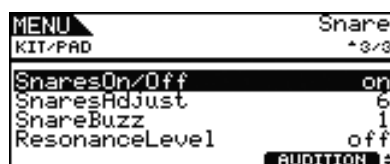
MENU/KIT/PADの“HH Func”を“MIDI”に設定した場合に、ハイハットコントローラーから出力するMIDIメッセージの種類を設定します。

設定値： CC01～CC95(コントロールチェンジ)、AT(アフタータッチ)、PBup(ピッチベンド-ピッチアップ)、PBdwn(ピッチベンド-ピッチダウン)

NOTE

- MENU/KIT/PADの“HH Func”を“hi-hat”に設定している場合は設定できません(“-----”表示)。

KIT/PAD 3/3



SnareOn/Off : スネアオン/オフ

トリガー入力端子①SNAREに接続されたパッドについて、SnareOn/Offがオンのときにパッドを叩くと、“SnareHd”、“SnareOp”、“SnareCl”にそれぞれ割り当てられたボイスが鳴ります。SnareOn/Offがオフのときにパッドを叩くと、トリガー入力ソース“SnrHdOff”、“SnrOpOff”、“SnrClOff”に割り当てられたボイスが鳴ります。詳しいしくみについては、[3ページ](#)の説明をご覧ください。

設定値： off、on

SnareAdjust : スネアアジャスト

スナッピー(響き線の張り具合)の調整を行いません。値が1のときはスナッピーが最もゆるんだ状態で、数値が大きくなるほどスナッピーが張った状態を意味します。

設定値： 1～15

NOTE

- この値を変更すると、“SnareHd”と“SnareOp”のDecayの値(MENU/KIT/VOICE)の値も変化します。

SnareBuzz : スネアバズ

キックやタムの音にスナッピーが共鳴するかどうかを設定します。値が大きいほどキックとタムを叩いたときのスナッピーの共鳴音が大きくなります。

設定値： off、1～5

ResonanceLevel : レゾナンスレベル

キック音を鳴らしたとき、タムが共鳴するかどうかを設定します。値が大きいほど共鳴音が大きくなります。値が0のときは共鳴音が鳴りません。

設定値： off、0～5

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キットジョブ

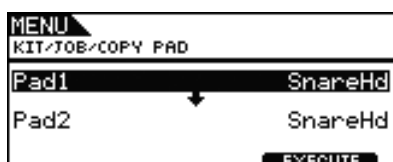
KIT/JOB

■ 設定画面の構成

- Job
 - ├ CopyPad : コピーパッド
 - ├ CopyKit : コピーキット
 - ├ ExchgPad : エクスチェンジパッド
 - ├ ExchgKit : エクスチェンジキット
 - ├ ClearPad : クリアパッド
 - └ ClearKit : クリアキット

KIT/JOB/COPY PAD : コピーパッド

キット内で、パッド単位でのコピーを行ないます。Pad1とPad2でコピー元とコピー先のパッドを設定し、[F3]を押すと実行されます。



Pad1 : コピー元パッド番号

コピー元パッドのパッド番号を選択します。

Pad2 : コピー先パッド番号

コピー先パッドのパッド番号を選択します。

設定値 : SnareHd, SnareOp, SnareCl, SnrHdOff, SnrOpOff, SnrClOff, Tom1Hd, Tom1Rm1, Tom1Rm2, Tom2Hd, Tom2Rm1, Tom2Rm2, Tom3Hd, Tom3Rm1, Tom3Rm2, RideBw, RideEg, RideCp, Crash1Bw, Crash1Eg, Crash1Cp, Crash2Bw, Crash2Eg, Crash2Cp, HHBwOp, HHEgOp, HHBwCl, HHEgCl, HHFcI, HHSplsh, Kick, Pad10, Pad11Hd, Pad11Rm1, Pad11Rm2, HHKick, all(Pad2: コピー先にのみ表示)

KIT/JOB/COPY KIT : コピーキット

[KIT]を押すと表示されるキット選択画面で、現在選択中のキットに対しお好みのキットをコピーします。BankとNumberを設定し、[F3]を押すと実行されます。



Bank : バンク

コピーしたいキットの種別を選択します。出荷時のDTX700に内蔵のプリセットキットデータ(PRE)と、[KIT]を押すと表示されるキット選択画面で選択可能なユーザーキットデータ(USER)の2種類から選択できます。

Number : キット番号

コピーしたいキット番号を選択します。

設定値 : Bank = "PRE" の場合 : 01 ~ 50
Bank = "USER" の場合 : 01 ~ 60

NOTE

- プリセットキットは出荷時のDTX700に内蔵されているデータですので、[KIT]を押して直接呼び出したり、ボイスの変更などのキット編集を行なうことはできません。キットデータの構造について詳しくは5ページをご覧ください。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

キット KIT

KIT/JOB/EXCHANGE PAD : エクステンジパッド

入れ替えを行なう2つのパッドのパッド番号を選択します。Pad1とPad2でそれぞれ入れ替えたい2つのパッドを設定し、[F3]を押すと実行されます。



Pad1、Pad2 : パッド番号

入れ替えを行なう2つのパッドのパッド番号を選択します。

設定値 : SnareHd、SnareOp、SnareCl、SnrHdOff、SnrOpOff、SnrClOff、Tom1Hd、Tom1Rm1、Tom1Rm2、Tom2Hd、Tom2Rm1、Tom2Rm2、Tom3Hd、Tom3Rm1、Tom3Rm2、RideBw、RideEg、RideCp、Crash1Bw、Crash1Eg、Crash1Cp、Crash2Bw、Crash2Eg、Crash2Cp、HHBwOp、HHEgOp、HHBwCl、HHEgCl、HHFtCl、HHSplsh、Kick、Pad10、Pad11Hd、Pad11Rm1、Pad11Rm2、HHKick

KIT/JOB/EXCHANGE KIT : エクステンジキット

入れ替えを行なう2つのキットのキット番号を選択します。Kit1とKit2でそれぞれ入れ替えたい2つのキットを設定し、[F3]を押すと実行されます。



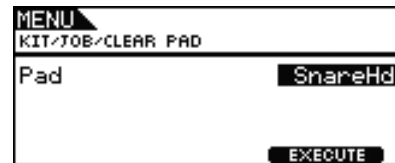
Kit1、Kit2 : キット番号

入れ替えを行なう2つのキットのキット番号を選択します。

設定値 : 01～60

KIT/JOB/CLEAR PAD : クリアパッド

現在選択中のキットをパッド別に初期化します。Padで初期化したいパッドを設定し、[F3]を押すと実行されます。



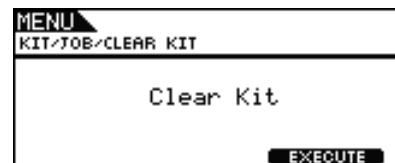
Pad : パッド番号

初期化を行なうパッドのパッド番号を選択します。

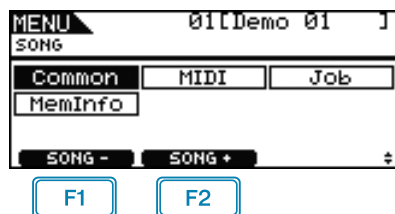
設定値 : SnareHd、SnareOp、SnareCl、SnrHdOff、SnrOpOff、SnrClOff、Tom1Hd、Tom1Rm1、Tom1Rm2、Tom2Hd、Tom2Rm1、Tom2Rm2、Tom3Hd、Tom3Rm1、Tom3Rm2、RideBw、RideEg、RideCp、Crash1Bw、Crash1Eg、Crash1Cp、Crash2Bw、Crash2Eg、Crash2Cp、HHBwOp、HHEgOp、HHBwCl、HHEgCl、HHFtCl、HHSplsh、Kick、Pad10、Pad11Hd、Pad11Rm1、Pad11Rm2、HHKick

KIT/JOB/CLEAR KIT : クリアキット

現在選択中のキットのすべての設定を初期化します。[F3]を押すと実行されます。



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		



- F1** : 設定の対象となるソングを1ずつ減らします。
- F2** : 設定の対象となるソングを1ずつ増やします。

NOTE

- [SHIFT]を押しながら[F1]/[F2]を押すと、ソングを10ずつ減らし/増やします。
- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

■ 設定画面の構成

Common

- └ Loop : ソングのループ再生
- └ Tempo : ソングのテンポ
- └ Name : ソング名

MIDI

- └ Transmit : MIDI トランスミット
- └ Volume : MIDI ボリューム
- └ Pan : MIDI パン(定位)
- └ MSB : バンクセレクトMSB
- └ LSB : バンクセレクトLSB
- └ PC : プログラムチェンジ
- └ VarSend(Dry) : バリエーションセンド
- └ ChoSend : コーラスセンド
- └ RevSend : リバーブセンド

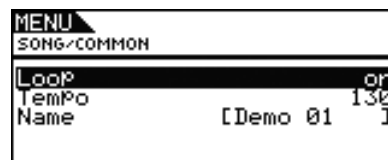
Job

- └ Clear : クリアソング
- └ ClearAll : クリアオールソング
- └ Copy : コピーソング
- └ ImprtSMF : インポートSMF

MemInfo : メモリーインフォメーション

ソング全体に関する設定 SONG/COMMON

SONG/COMMON



Loop : ソングのループ再生

onに設定すると、ソングの先頭から終わりまでの再生を繰り返します(ループ再生)。offに設定すると、ソングの終わりまで再生すると自動的に停止します(ワンウェイ再生)。

設定値 : off、on

Tempo : ソングのテンポ

ソングを再生するときのテンポを設定します。

設定値 : 30~300

NOTE

- キットにソングを割り当てた場合は、ソングのテンポよりもキットのテンポ(15ページ)が優先されます。

Name : ソング名

ソング名を設定します。最大10文字までの長さでソング名を設定できます。

■ ソング名の設定方法

1. ツマミを押して設定画面を表示させます。
2. [F1]/[F3]でカーソルを移動させ、ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。



NOTE

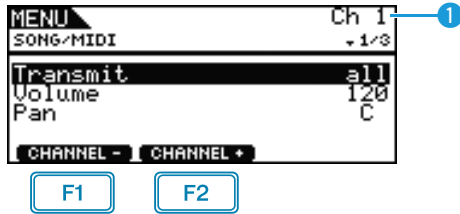
- [SHIFT]を押しながら[F1]または[F3]を押すと、カーソルがソング名の先頭または末尾に移動します。
 - [SHIFT]を押しながら[-/DEC]/[+/INC]を押すか、[SHIFT]を押しながらツマミを回すと、カーソルが“_”、“0”、“A”、“a”、“~”にジャンプします。
3. 設定が終わったら、ツマミを押すか[EXIT]を押して設定画面を抜けます。
 4. [STORE]を押し、ツマミを押して設定を保存します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

MIDIに関する設定

SONG/MIDI

SONG/MIDI 1/3



F1 : 設定の対象となるMIDIチャンネルを1ずつ減らします。

F2 : 設定の対象となるMIDIチャンネルを1ずつ増やします。

① Ch : MIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1~16)を選択します。

設定値 : 1~16

Transmit : MIDIトランスミット

内蔵音源と外部音源にMIDIメッセージを送信する/しないを設定します。

off	何も送信しません。
all	ここで設定したすべてのMIDI情報を送信します。
PC	バンクセレクトMSB/LSBを含む、プログラムチェンジのみを送信します。

設定値 : off、all、PC

Volume : MIDI ボリューム

コントロールチェンジ7番のボリューム(音量)を設定します。内蔵音源に対しては、①で選択したMIDIチャンネルの音量となります。

設定値 : 0~127

NOTE

- Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。
- MIDI 10チャンネルのボリュームを変更すると、現在選択されているキットのキットボリューム(MENU/KIT/COMMONの“Volume”)も同じ値に設定されます。

Pan : MIDI パン(定位)

コントロールチェンジ10番のパン(定位)を設定します。内蔵音源に対しては、この値が各MIDIチャンネルの定位となります。

設定値 : L64~C~R63

NOTE

- Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。

SONG/MIDI 2/3



① Ch : MIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1~16)を選択します。

設定値 : 1~16

MSB : バンクセレクトMSB

バンクセレクトMSBの値を設定します。

設定値 : 000~127

LSB : バンクセレクトLSB

バンクセレクトLSBの値を設定します。

設定値 : 000~127

PC : プログラムチェンジ

プログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値 : 001~128

NOTE

- Transmitを“off”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。

キットを選択する場合は、MIDIチャンネル10を以下のように設定し、MIDIチャンネル10に対してプログラムチェンジを設定すると、直ちにキットが切り替わります。

MSB=125、LSB=001、PC=キット番号

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

SONG/MIDI 3/3



① Ch : MIDIチャンネル

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)を選択します。

設定値：1～16

VarSend(Dry) : バリエーションセンド

バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値：0～127

NOTE

- Transmit(34ページ)を“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“---”表示)。
- MIDI 10チャンネル選択時は設定できません(“---”表示)。

ChoSend : コーラスセンド

コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値：0～127

NOTE

- Transmit(34ページ)を“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“---”表示)。
- MIDI 10チャンネルのコーラスセンドを変更すると、現在選択されているキット全体のコーラスセンド(26ページ)も同値に設定されます。

RevSend : リバースセンド

リバースエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値：0～127

NOTE

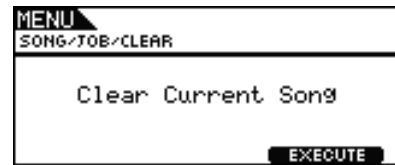
- Transmit(34ページ)を“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“---”表示)。
- MIDI 10チャンネルのリバースセンドを変更すると、現在選択されているキット全体のリバースセンド(27ページ)も同値に設定されます。

ソングジョブ

SONG/JOB

SONG/JOB/CLEAR : クリアソング

現在選択中のユーザーソングのデータを消去します。

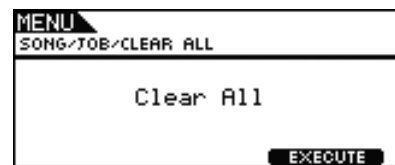


注記

- クリアソングを実行するとデータは完全に消去されますので、大切なデータは必ずUSB記憶装置へ保存してください。
- クリアソングを実行した後は、ストアを実行してください。

SONG/JOB/CLEAR ALL : クリアオールソング

全ユーザーソングを消去します。



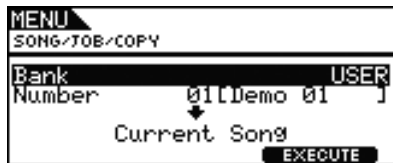
注記

- クリアソングを実行するとデータは完全に消去されますので、大切なデータは必ずUSB記憶装置へ保存してください。
- クリアソングを実行した後は、ストアを実行してください。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

SONG/JOB/COPY : コピーソング

選んだソングを、現在選択中のユーザーソングにコピーします。



Bank : バンク

データの所在を選択します。“USER” は [SONG] を押して表示されるソング選択画面で選択できるソングデータ、“PRE” は工場出荷時のソングデータ、“RECORDER” は [REC] を押して記録したレコーダーのソングデータです。

設定値 : USER、PRE、RECORDER

Number : 番号

コピーしたいソングのソング番号を選択します。

設定値 : PRE 1~63、USER 1~93

NOTE

- バンクに RECORDER を選択した場合は表示されません。

SONG/JOB/IMPORT SMF : インポートSMF

USB記憶装置に保存したSMF(フォーマット0)をDTX700にインポート(取り込み)します。SMFとはスタンダードMIDIファイルの略で、拡張子midのMIDIシーケンスデータです。本体にSMFをインポートすると、SMFをユーザーソングとして使えます。

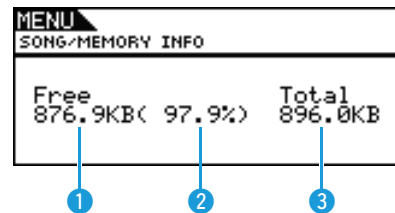


メモリーインフォメーション

SONG/MEMORY INFO

本体のソング用メモリーの使用状況を表示します。MENU/SONG/MEMINFOの画面でメモリーの使用状況が表示されます。

SONG/MEMORY INFO



① メモリー使用サイズ (KB)

使用メモリーサイズをKB(キロバイト)単位で表示します。

② メモリー使用サイズ (%)

メモリー全体に対する使用メモリーサイズを%単位で表示します。

③ メモリー全体サイズ (KB)

メモリー全体のサイズをKB(キロバイト)単位で表示します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

■ 設定画面の構成

General

- └ MasterVolume：マスターボリューム
- └ MasterTune：マスターチューン
- └ PanDepth：パンデプス
- └ AuxOutSel：AUXアウトプットセレクト
- └ PlayCount：プレイカウント
- └ AutoPowerOff：オートパワーオフ
- └ LCD Mode：LCDモード

MasterEQ

- └ LowGain：ローゲイン
- └ LowFreq：ローフリクエンシー
- └ LowQ：ローQ
- └ LowShape：ローシェイプ
- └ MidGain：ミッドゲイン
- └ MidFreq：ミッドフリクエンシー
- └ MidQ：ミッドQ
- └ HighGain：ハイゲイン
- └ HighFreq：ハイフリクエンシー
- └ HighQ：ハイQ
- └ HighShape：ハイシェイプ

Pad

- └ PadFunc：パッドファンクション
 - └ CC Ch：コントロールチェンジチャンネル
 - └ CC Val：コントロールチェンジバリュー
- └ FootClosePos：フットクローズポジション
- └ FootSplashSens：フットスプラッシュセンシティブィティ
- └ HH-KickVelSens：HH-KICKペロシティーセンシティブィティ
- └ CymbalChokeRate：シンバルチョークレート

EffectSw

- └ Variation：バリエーション
- └ Chorus：コーラス
- └ Reverb：リバーブ
- └ SnareBuzz：スネアバズ
- └ Resonance：レゾナンス

MIDI

- └ MIDI IN/OUT：MIDIイン/アウト
- └ ThruPort：MIDIスルーポート
- └ LocalCtrl：ローカルコントロール
- └ MIDI Sync：MIDIシンク
- └ ClockOut：クロックアウト
- └ SeqCtrl：シーケンサーコントロール
- └ Merge：MIDIマージ
- └ Rcv10ch：外部機器からの10chの受信
- └ RcvPC：プログラムチェンジの受信
- └ RcvPC10ch：10chのプログラムチェンジの受信
- └ PolyAfter：ポリアフタータッチの送受信
- └ SendHH：センドハイハット
- └ DeviceNo.：デバイスナンバー

FactSet

- └ PowerOn Auto：ファクトリーセット

NOTE

- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

システム全体に関する設定

UTILITY/GENERAL

UTILITY/GENERAL 1/3

MENU	
UTILITY/GENERAL	+1/3
MasterVolume	127
MasterTune	+ 0.0cent (440.0Hz)

MasterVolume：マスターボリューム

本体音源のマスターボリュームを設定します。この値が小さいと、本体パネルの[MASTER]を上げても音量が上がりにません。

設定値：0～127

MasterTune：マスターチューン

本体音源のチューニング(基準ピッチ)を0.1セント単位で設定します。設定値の後にヘルツ(Hz)に換算された値が()で表示されます。

設定値：-102.4～+0.0～+102.3

NOTE

- セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント＝半音)

UTILITY/GENERAL 2/3

MENU	
UTILITY/GENERAL	+2/3
PanDepth	64
AuxOutSel	L&R+Ph
PlayCount	off

PanDepth：パンデプス

個別のドラム音や楽器音のパン(定位)バランスを保ったまま、全体のパンを設定します。

設定値：1～127

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

ユーティリティー UTILITY

AuxOutSel : AUXアウトプットセレクト

AUX IN端子から入力されるオーディオ信号の出力先を設定します。

L&R+ph	OUTPUT (L/MONO、R)端子とPHONES端子の両方に出力します。
phones	PHONES端子にのみ出力します。

設定値 : L&R+ph、phones

PlayCount : プレイカウント

実際にソング再生を始める前に、2小節のカウントを挿入する(on)、挿入しない(off)を設定します。

設定値 : off、on

UTILITY/GENERAL 3/3

MENU	
UTILITY/GENERAL	+3/3
AutoPowerOff	30
LCD Mode	normal

AutoPowerOff : オートパワーオフ

オートパワーオフするまでの時間(分)を設定します。5分、10分、15分、30分、60分、120分で設定できます。また、「off」を選ぶとオートパワーオフは無効になります。

設定値 : off、5、10、15、30、60、120

LCD Mode : LCDモード

液晶ディスプレイ(LCD)の表示方法を切り替えます。「normal」が通常の表示、「reverse」は「normal」を反転表示します。

設定値 : normal、reverse

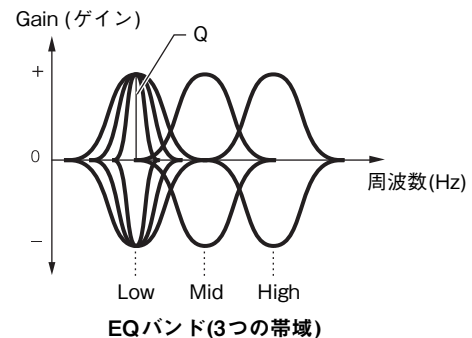
マスター EQに関する設定

UTILITY/MASTER EQ

UTILITY/MASTER EQ 1/5~5/5

■ マスターイコライザー (マスター EQ) の設定

ボイスやソングなどの出力音の音質を補正するマスター EQに関する設定を行ないます。マスター EQは3つの帯域を持ち、それぞれの帯域ごとに特定の周波数付近の信号レベルをブースト/カット(増減)することができます。EQバンドのlowおよびhighでは、EQのタイプ(シェルビング/ピーキング)を選ぶことができます。



NOTE

- [KIT]→[F1]MASTEREQの値を変更すると、この設定も変更されません。
- AUX IN 端子からの信号には、マスター EQ はかかりません(7ページ)。

MENU	
UTILITY/MASTER EQ	+1/3
LowGain	+ 0
Lowfreq	80Hz
LowQ	----
LowShape	shelving

MENU	
UTILITY/MASTER EQ	+2/3
MidGain	+ 0
Midfreq	500Hz
MidQ	0.7

MENU	
UTILITY/MASTER EQ	+3/3
HighGain	+ 0
Highfreq	8.0kHz
HighQ	----
HighShape	shelving

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

ユーティリティー UTILITY

LowGain : ローゲイン
MidGain : ミッドゲイン
HighGain : ハイゲイン

LowFreq/MidFreq/HighFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値 : -12~+0~+12

LowFreq : ローフリケンシー
MidFreq : ミッドフリケンシー
HighFreq : ハイフリケンシー

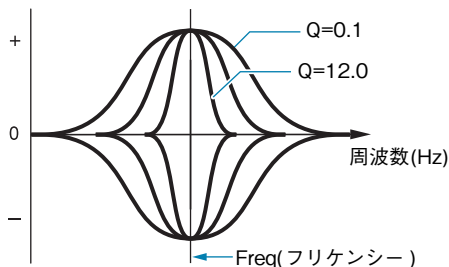
ブースト/カット(増減)したい中心周波数を設定します。

設定値 : LowShapeがshelvingの場合 : 32Hz~2.0kHz
 LowShapeがpeakingの場合 : 63Hz~2.0kHz
 MidFreq : 100Hz~10kHz
 HighFreq : 500Hz~16kHz

LowQ : ローQ
MidQ : ミッドQ
HighQ : ハイQ

ブースト/カットの周波数特性のカーブを変化させます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなりなだらかな音色変化になります。

設定値 : 0.1~12.0



NOTE

- LowShapeまたはHighShapeの値が“shelving”の場合、Qは“---”表示になり、設定できません。

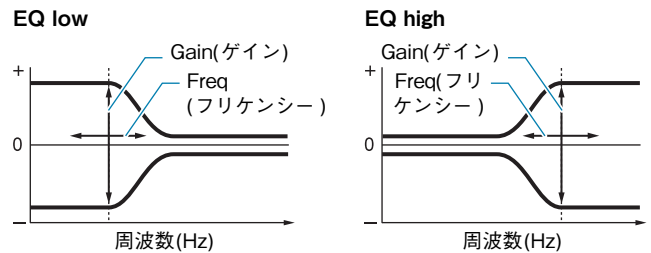
LowShape : ローシェイプ
HighShape : ハイシェイプ

イコライザーのシェイプを設定します。

設定値 : shelving、peaking

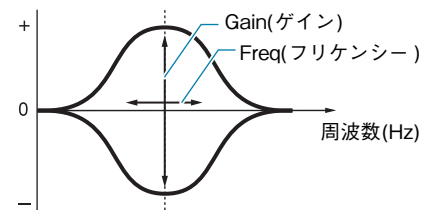
• shelving(シェルビングタイプ)

特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー



• peaking(ピーキングタイプ)

特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー



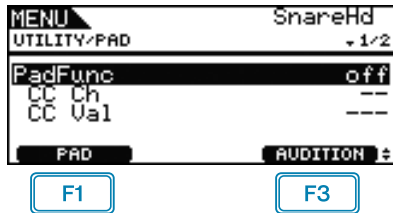
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

パッドに関する設定

UTILITY/PAD

パッドやフットスイッチに機能の割り当てなどを行ないます。

UTILITY/PAD 1/2



F1 PAD

設定対象のパッドを選びます。ポップアップで表示されます。設定したいパッドを叩くことで、設定対象を選ぶこともできます。

F3 AUDITION

パッドを叩く代わりに設定対象に割り当てられた音を鳴らすことができます。音を確かめながら設定したいときに便利です。

PadFunc : パッドファンクション

パッドを叩いたとき、音を鳴らす代わりにキット番号、ソング番号、テンポなどを変える機能を設定します。設定したいパッドを叩くか、[F1] PADを押して設定したいパッドを選択したのち、割り当てたい機能を設定します。

off	通常の発音動作をします。
inc kitNo	キット番号を1ずつ増やします。
dec kitNo	キット番号を1ずつ減らします。
inc songNo	ソング番号を1ずつ増やします。
dec songNo	ソング番号を1ずつ減らします。
inc tempo	テンポ値を1ずつ増やします。
dec tempo	テンポ値を1ずつ減らします。
tap tempo	タップテンポを設定します。
clickOn/Off	クリック音をオン/オフします。
effectOn/Off	エフェクトをオン/オフします。
CC01~CC95	内蔵音源およびDTX700と外部接続しているMIDI機器に、コントロールチェンジを送信します。

設定値 : off、inc kitNo、dec kitNo、inc songNo、dec songNo、inc tempo、dec tempo、tap tempo、clickOn/Off、effectOn/Off、CC01~CC95

CC Ch : コントロールチェンジチャンネル

PadFuncで選択したコントロールチェンジのMIDI送信チャンネルを設定します。

設定値 : 1~16

CC Val : コントロールチェンジバリュー

PadFuncで選択したコントロールチェンジの値を設定します。

設定値 : 0~127

UTILITY/PAD 2/2



FootClosePos : フットクローズポジション

ハイハットコントローラーを踏んだときに、オープン音からクローズ音に切り替わる位置を調節します。値が小さいほどトップとボトムの開きが狭い感じになります。

設定値 : -32~+0~+32

FootSplashSens : フットブラッシュセンシティビティ

ハイハットブラッシュを鳴らすときの感度を設定します。値を大きくすると、ハイハットブラッシュは鳴りやすくなります。しかしハイハットペダルを軽く踏んでリズムを取るときなど、音を鳴らしたくないときにも音が鳴る場合があります。ハイハットブラッシュを鳴らしたくない場合は“off”に設定します。

設定値 : off、1~127

HH-KickVelSens : HH-KICKベロシティーセンシティビティ

⑫HH-KICK端子に接続したコントローラーの踏み具合に対する感度を設定します。値が大きいくほど、コントローラーの踏み具合が弱くても大きな音が出ようになります。

設定値 : 0~127

CymbalChokeRate : シンバルチョークレート

チョーク奏法またはミュート奏法するとき、シンバルの残響音の減衰率を設定します。値が大きいくほど残響音が早く減衰します。

設定値 : -20~+0~+20

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

エフェクトスイッチ UTILITY/EFFECT SW

UTILITY/EFFECT SW

MENU	
UTILITY/EFFECT SW	
Variation	disable
Chorus	enable
Reverb	enable
SnareBuzz	disable
Resonance	disable

この値を“enable”にしておくと、[KIT]→[SHIFT]+[F2] **EFFECT+1** のオン/オフの切り替えを行なったときにエフェクトがオン/オフされます。“disable”にしておくと、[KIT]→[SHIFT]+[F2] **EFFECT+1** のオン/オフの切り替えを行なったときにエフェクトはオン/オフされません。

Variation : バリエーション(27ページ)

Chorus : コーラス(27ページ)

Reverb : リバース(27ページ)

SnareBuzz : スネアバズ(30ページ)

Resonance : レゾナンス(30ページ)

設定値 : disable、enable

MIDIに関する設定 UTILITY/MIDI

UTILITY/MIDI 1/3

MENU	
UTILITY/MIDI 1/3	
MIDI IN/OUT	USB
ThruPort	1
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
ClockOut	on

MIDI IN/OUT : MIDIイン/アウト

外部とのMIDIメッセージのやりとりをMIDI端子で行なうかUSB端子で行なうかを設定します。

設定値 : MIDI、USB

ThruPort : MIDIスルーポート

本体とコンピューターをUSBケーブルで接続している場合、受信したMIDIデータのうち、特定のポートをMIDI OUT端子からスルーアウトさせることができます。ここでは、そのポートナンバーを設定します。

設定値 : 1、2

LocalCtrl : ローカルコントロール

パッドやパターンによる演奏に対して内蔵音源が発音する(on) かない(off) かを設定します。通常は“on” に設定します。“off” にすると、本体のパッド/コントローラー部と音源部が内部的に切り離され、パッドを叩いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、外部からMIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。シーケンサーやDAWソフトウェアなどに、ドラムの演奏をMIDIデータとして記録するときには、オフにするとういでしょう。

設定値 : off、on

MIDI Sync : MIDIシンク

パターンやクリックの再生を、本体で設定されたテンポで行なうか、本体に接続した外部MIDI機器からのクロック(タイミングクロックF8)で行なうかを設定します。

int	本体で設定されたテンポで動作します。本体を単独で使用したり、本体を同期演奏のマスターとして使用する場合は、この設定にします。
ext	MIDI入力された外部クロックで動作します。外部MIDI機器を同期演奏のマスターとして使用する場合は、この設定にします。
auto	外部からMIDIクロックが入力されている場合は、内部クロックは動作せず外部クロックに従って音が鳴ります。外部からMIDIクロックが入力されない場合は、内部クロックで動作します。

設定値 : int、ext、auto

NOTE

- “ext” または “auto” に設定した場合は、本体に接続した外部MIDI機器またはコンピューター側でMIDIクロックを送信するように設定してください。

ClockOut : クロックアウト

MIDI OUT端子からMIDIクロック(F8H)をMIDI出力する/しないを設定します。

設定値 : off、on

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

UTILITY/MIDI 2/3

MENU	
UTILITY/MIDI #2/3	
SeqCtrl	in/out
Merge	off
Rcv10ch	on
RcvPC	on
RcvPC10ch	on

SeqCtrl : シーケンサーコントロール

MIDIリアルタイムコントロールのスタート(FA)、コンティニュー(FB)、ストップ(FC)を送受信する/しないを設定します。

off	送受信しません。
in	受信のみします。送信はしません。
out	送信のみします。受信はしません。
in/out	送受信します。

設定値 : off、in、out、in/out

NOTE

- Kit/MIDI/Assign/MessageTypeに“start”、“continue”、“stop”を設定している場合、SeqCtrlの値によらず、外部にスタート(FA)、コンティニュー(FB)、ストップ(FC)が送信されます。

Merge : MIDIマージ

MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器から送られた演奏データを、本体内部で生成される演奏データとミックスしてMIDI OUT端子から出力する機能です。“on”に設定すると、ミックス機能が有効になります。

設定値 : off、on

Rcv10ch : 外部機器からの10chの受信

MIDI 10チャンネルのチャンネルメッセージを受信する(on)かしない(off)かを設定します。“off”に設定すると、内蔵音源の10chは本体に接続したパッドのみで発音します。

設定値 : off、on

RcvPC : プログラムチェンジの受信

プログラムチェンジを受信する(on)かしない(off)かを設定します。“off”に設定すると、キット切り替え時にそのキットに組み込まれたボイス切り替えにのみ対応し、それ以外のボイス切り替えには対応しません。各チャンネルのボイスをソングの設定に対応して切り替えたり、外部MIDI機器から切り替えたい場合は“on”に設定します。

設定値 : off、on

RcvPC10ch : 10chのプログラムチェンジの受信

MIDI 10チャンネルのプログラムチェンジを受信する(on)かしない(off)かを設定します。キットをソングの設定に対応して切り替えたり、外部MIDI機器から切り替えたい場合は“on”に設定します。ここでの設定を有効にするためには、RcvPcの設定も“on”にしてください。

設定値 : off、on

UTILITY/MIDI 3/3

MENU	
UTILITY/MIDI #3/3	
PolyAfter	on
SendHH	on
DeviceNo.	all

PolyAfter : ポリアフタータッチの送受信

外部MIDI機器との間でポリアフタータッチの送受信を有効にする(on)か無効にする(off)かを設定します。

設定値 : off、on

SendHH : センドハイハット

ハイハットコントローラーによるクローズ音～オープン音の連続変化を、MIDIメッセージとして出力する(on)かしない(off)かを設定します。

設定値 : off、on

NOTE

- KIT/PAD/HH Funcが“hi-hat”、ここでの設定が“on”に設定されている場合のみMIDIメッセージを出力します。
- KIT/PAD/HH Funcが“MIDI”に設定されている場合は、ここでの設定に関係なくMIDIメッセージを出力します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

ユーティリティー UTILITY

DeviceNo. : デバイスナンバー

MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器との間で、バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このMIDIデバイスナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

all	すべてのMIDIデバイスナンバーのシステムエクスクルーシブメッセージを受信する設定です。送信時には、「1」で送信します。
off	バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行わない設定です。送受信しようとする、エラーメッセージが出たり、実行されなかったりします。

設定値 : 1~16、all、off

ファクトリーセット UTILITY/FACTORY SET

UTILITY/FACTORY SET

ユーザー設定の全データ(ユーザーキット、ユーザートリガー、ユーザーソング、ウェーブ、ユーティリティー)を工場出荷時の設定に戻します。

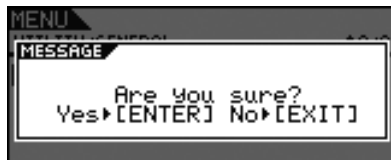


PowerOn Auto : ファクトリーセット

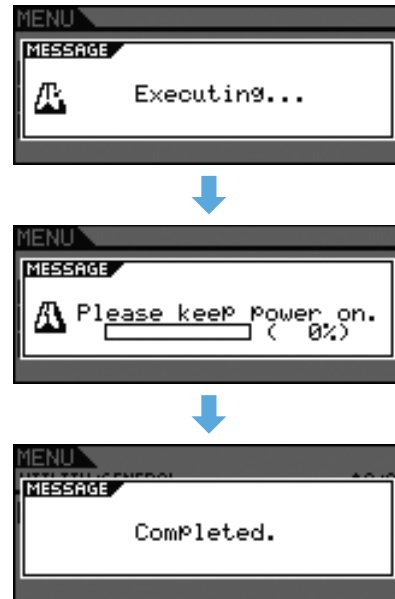
にチェックマークを入れると、電源オン時に毎回、ファクトリーセットが実行されます。

■ 初期化をする

1. [F3] [EXECUTE] を押します。
ファクトリーセットの実行を確認する画面が表示されま
す。



2. ツマミを押してファクトリーセットを実行します。
ファクトリーセットを実行しない場合は[EXIT]を押しま
す。
処理中は以下のメッセージが表示されます。

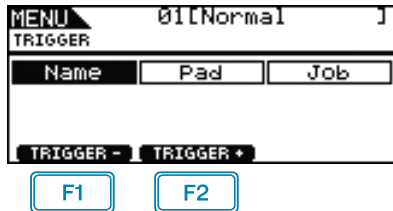


注記

- ファクトリーセットを実行すると、ユーザー設定のすべてのデータが消え、工場出荷時の設定に戻ります。大切なデータは、実行前に必ずUSB記憶装置などに保存してください(57ページ)。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

この章では[MENU]内の“TRIGGER”の設定について説明します。接続するパッドの種類により、演奏時にパッドから送られるトリガー信号の特性は異なります。“TRIGGER”の設定では、パッドごとにトリガー信号を本体で処理するのに適正な信号に調整し、トリガーセットアップデータとして保存します。



F1 : 設定の対象となるトリガーセットアップを1ずつ減らします。

F2 : 設定の対象となるトリガーセットアップを1ずつ増やします。

NOTE

- [SHIFT] を押しながら [F1]/[F2] を押すと、トリガーセットアップを10ずつ減らし/増やします。
- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

■ 設定画面の構成

Name

└ Name : トリガーセットアップ名

Pad

- └ Curve
 - └ VelCurve : ベロシティーカーブ
- └ PadType
 - └ PadType : パッドタイプの選択
 - └ Gain : ゲイン
 - └ RejectTime : リジェクトタイム
 - └ MinLevel : 最小レベル
 - └ MaxLevel : 最大レベル
 - └ MinVelocity : 最小ベロシティー
 - └ MaxVelocity : 最大ベロシティー
 - └ WaitTime : ウェイトタイム
 - └ Head/Bow : ヘッド/ボウ
 - └ OpenEdgeOffset : オープンエッジオフセット
 - └ CloseCupOffset : クローズカップオフセット
 - └ Sensitivity : センシティブィティー
 - └ Head/Bow : ヘッド/ボウ
 - └ OpenEdge : オープンエッジ
 - └ CloseCup : クローズカップ
 - └ NoiseFiltrTbl : ノイズフィルター
- └ CrssTalk : クロストーク
 - └ RejectLevel, From (All) : リジェクトレベル(オール)
 - └ RejectLevel, From : リジェクトレベル

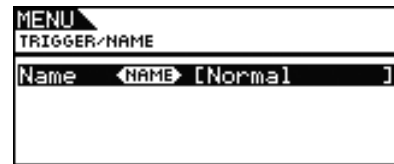
Job

- └ CopyPad : コピーパッド
- └ CopyTrg : コピートリガー

トリガーセットアップ名の設定

TRIGGER/NAME

TRIGGER/NAME



Name : トリガーセットアップ名

最大12文字までの長さでトリガーセットアップ名を設定できます。[F1]/[F3]を押して変更したい文字に下線を合わせ、ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。



NOTE

- [SHIFT] を押しながら [F1] または [F3] を押すと、カーソルがトリガーセットアップ名の先頭または末尾に移動します。
- [SHIFT] を押しながら [-/DEC]/[+/INC] を押すか、[SHIFT] を押しながらツマミを回すと、カーソルが“_”、“0”、“A”、“a”、“~”にジャンプします。

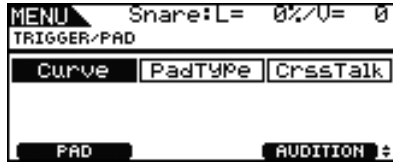
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

トリガー TRIGGER

パッドに関する設定

TRIGGER/PAD

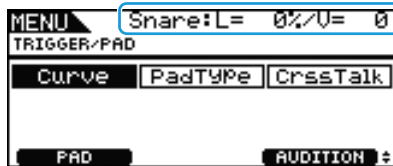
TRIGGER/PAD



F1

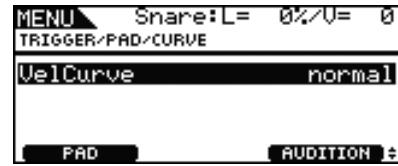
F3

F1 : 設定を変更したいパッドを変更することができます。選択されているパッドは、画面例“Snare”のように画面内の上部に表示されます。



F3 : ボタンを押すと、割り当てられた音を鳴らすことができます。

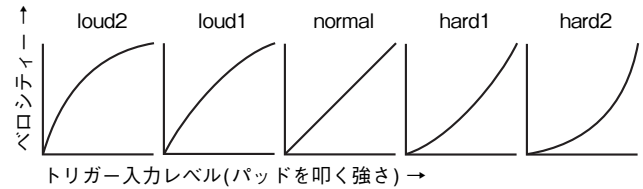
TRIGGER/PAD/CURVE



VelCurve : ベロシティーカーブ

パッドタイプで選択したパッドを叩いたときに入力される信号(トリガー入力レベル)の変化に対するベロシティーの変化の仕方(ベロシティーカーブ)を設定します。loud2のカーブは、弱く叩いても大きい音量が出しやすいカーブです。hard2のカーブは、強く叩かないと大きい音量が出にくいカーブです。

設定値 : loud2、loud1、normal、hard1、hard2



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

トリガー TRIGGER

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 1/6



PadType : パッドタイプの選択

パッドタイプを選択します。

[Tips] パッドタイプとは？

パッドを叩いたときに常に最適な音が鳴るように、あらかじめトリガーパラメーター(パッドの入力信号などに関する複数の値)を調整し、名前をつけたものです。パッドにはスネア、タム、シンバル、キックなど色々な種類があるため、パッドの持つ特性もそれぞれ異なります。DTX700ではあらかじめ、それぞれのパッドの特性に合ったパッドタイプを用意していますので、最適なパッドタイプを選ぶことによって、パッドの特性を最大限に発揮することができます。

設定値： KP125W/125、KP65、XP120/100 Snare、XP120/100 Tom、XP80 Snare、XP80 Tom、XP70 Snare、XP70 Tom、XP120/100/80 Snare、XP80/70 Tom、TP120/100 Snare、TP120/100 Tom、TP65S Snare、TP65S Tom、TP65S HiHat、TP65、PCY155、PCY135、PCY150S、PCY130SC、PCY130S/130、PCY100、PCY100 HiHat、PCY65S/65、PCY155/135、RHH135、RHH130、DT Snare、DT HiTom、DT LoTom、DT Kick、TRG Snare、TRG HiTom、TRG LoTom、TRG Kick

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 2/6



Gain : ゲイン

パッドタイプで選択したパッドを叩いたときに入力される信号のゲイン(増幅率)を設定します。この値を高く設定すると、あるレベル以上の入力信号をすべて同じレベル(最大レベル)の信号として扱います。このため叩く強さのばらつき補正をすることができます。この値を低く設定すると、パッドを叩く強弱が信号レベルに反映されやすくなるため表現力が広がります。

設定値： 1～64

RejectTime : リジェクトタイム

ここで設定した時間内に発生したダブルトリガーと見なされたトリガー信号は発音されません。値が大きいほど発音しない時間が長くなります。

設定値： 4ms～500ms

NOTE

- 次の場合は、リジェクトタイム内でも2回目の入力が発音します。
MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEのPadTypeの値が“DT”で始まる値以外に設定されているパッドで、RejectTime(リジェクトタイム)の時間内で2回目の打撃が1回目の発音トリガーレベルの2倍以上のレベルだった場合

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

トリガー TRIGGER

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 3/6

MENU Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/PAD TYPE #3/6	
MinLevel	18%
MaxLevel	100%
MinVelocity	18
MaxVelocity	127
PAD	AUDITION

MinLevel : 最小レベル

MaxLevel : 最大レベル

ペロシティー値を出力するトリガー入力信号のレベルを最小(%～最大(%))で設定します。ここで設定した最小レベル以下のトリガー信号では発音しません。またここで設定した最大レベル以上のトリガー信号は、次のMinVelocity/MaxVelocity(最小ペロシティー/最大ペロシティー)で設定する最大ペロシティーとなります。

設定値 : 最小レベル : 0%～99%
最大レベル : 1%～100%

MinVelocity : 最小ペロシティー

MaxVelocity : 最大ペロシティー

上記のMinLevel/MaxLevelで設定したトリガー入力信号レベルに対応させるペロシティー値を最小～最大で設定します。ここで設定したペロシティーの範囲で発音します。

設定値 : 最小ペロシティー : 0～126
最大ペロシティー : 1～127

重要

下記の3つの項目(WaitTime、Sensitivity、NoiseFilterTbl)は、通常ご使用いただく上で設定する必要はありません。お使いの패드に対して適していない値を設定すると、패드を叩いたときに正しく発音されなくなることがあります。ご注意ください。

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 4/6

MENU Snare:L= 0%/U= 0	
TRIGGER/PAD/PAD TYPE #4/6	
WaitTime	
Head/Bow	4
OpenEdgeOffset	0
CloseCuPOffset	0
PAD	AUDITION

WaitTime : ウェイトタイム

設定対象の패드がトリガー信号を検出するまでの時間を設定します。トリガー信号が最大ピークのときに検出し、패드を叩いた強さに対して正しい強さで発音するように時間を調整します。また検出するまでの時間は、2ゾーン/3ゾーン패드の場合、ゾーン別に設定することができます。

Head/Bow : ヘッド/ボウ

パ드의ヘッド部(シンバルパッドの場合はボウ部)の検出時間を設定します。

設定値 : 1～64

OpenEdgeOffset : オープンエッジオフセット

パ드의オープンリム部(シンバルパッドの場合はエッジ部)の検出時間を設定します。

設定値 : 0～64

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

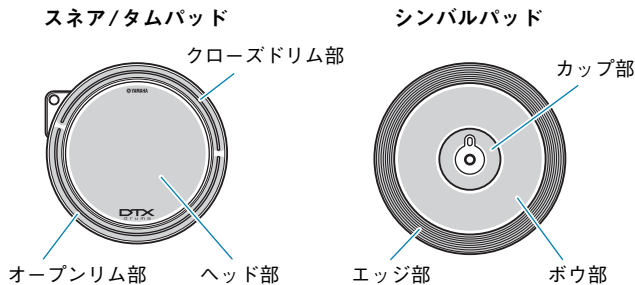
トリガー TRIGGER

CloseCupOffset : クローズカップオフセット

パッドのクローズドリム部(シンバルパッドの場合はカップ部)の検出時間を設定します。

設定値 : 0~64

- パッドの部位名称について



NOTE

- 値を大きくするほど、発音のタイミングが遅くなります。実際の演奏に支障をきたさないように設定してください。

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 5/6



Sensitivity : センシビティ

パッドの感度を設定します。2ゾーン/3ゾーンパッドの場合、ゾーン別に設定することができます。

Head/Bow : ヘッド/ボウ

パッドのヘッド部(シンバルパッドの場合はボウ部)の感度を設定します。

設定値 : 1.0~2.0、XP120/100、XP80、XP70、XP-A、XP-B、XP-C、XP-OpR、TP-CIR

OpenEdge : オープンエッジ

パッドのオープンリム部(シンバルパッドの場合はエッジ部)の感度を設定します。

設定値 : 1.0~2.0、XP120/100、XP80、XP70、XP-A、XP-B、XP-C、XP-OpR、TP-CIR

CloseCup : クローズカップ

パッドのクローズドリム部(シンバルパッドの場合はカップ部)の感度を設定します。

設定値 : 1.0~2.0、XP120/100、XP80、XP70、XP-A、XP-B、XP-C、XP-OpR、TP-CIR

TRIGGER/PAD/PAD TYPE 6/6



NoiseFiltrTbl : ノイズフィルター

パッドを叩いたときに送信されるトリガー信号に、なんらかの理由でノイズが含まれていたり、トリガー信号の乱れが原因で誤発音が発生する場合、その誤発音を防ぎたいときに設定します。

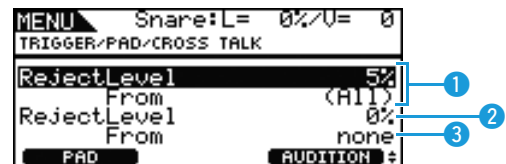
設定値 : 1~10

NOTE

- 値を大きくするほど、速い連打に対して発音しない場合があります。実際の演奏に支障をきたさないように設定してください。

TRIGGER/PAD/CROSS TALK : クロストークの防止

パッドを叩いた際、共振やパッド間の干渉により他のパッドからトリガー信号が発生してしまうことをクロストークといいます。ここでは設定した値より低いトリガー信号を発音しないことで、クロストークの発生を防止します。



① RejectLevel From (ALL) : リジェクトレベル(全パッド)

設定対象のパッド以外のパッドを叩いたときに、[F1]で設定されているパッドに発生するトリガー信号を検出し、そのレベルがここで設定したレベルよりも低い場合には、クロストークとみなされ発音しません。値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に発音しにくくなります。

設定値 : 0%~99%

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

トリガー TRIGGER

② RejectLevel : リジェクトレベル(発生源パッド)

③で設定したパッドを叩いたときに[F1]で設定したパッドに発生するトリガー信号を検出し、そのレベルがここで設定したレベルよりも低い場合には、クロストークとみなされ発音しません。値が大きいくほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に発音しにくくなります。

設定値 : 0%~99%

③ From : 発生源パッド

設定対象のパッドに発生するクロストークの発生源となっているパッドを指定します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値 : Snare, Tom1, Tom2, Tom3, Ride, Crash1, Crash2, HiHat, Kick, Pad10, Pad11

NOTE

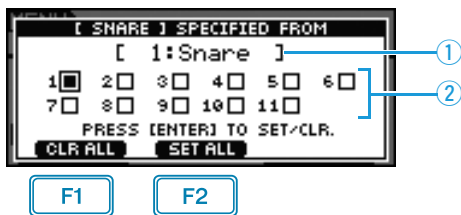
- 発生源パッドを2つ以上設定した場合、そのうち1つの設定値が表示され、末尾に“+”が付きます。

■ 設定手順

- 設定したい対象のパッドを叩くか、[F1] PADを押した後にツマミを回して、設定したい対象のパッドを選択します。
- つまみを回して以下の図のようにカーソルを合わせ、[ENTER]を押します。



以下の画面が表示されます。



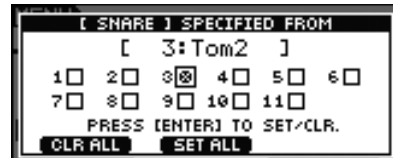
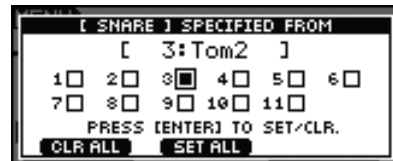
F1 : すべてのチェックボックスのチェックがクリアされます。

F2 : すべてのチェックボックスにチェックが入ります。

① カーソルが当たっているチェックボックスのトリガー入力端子の名称が表示されます。

② トリガー入力端子の番号を示します。

- つまみを回してクロストークの発生源となっているパッドが接続されているトリガー入力端子番号にカーソルを合わせ、つまみを押してチェックを入れます。チェックを外すときはもう一度つまみを押します。



- [EXIT]を押して元の画面に戻ります。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

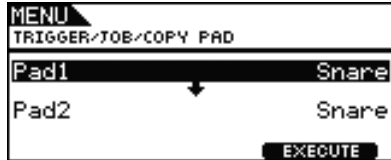
トリガー TRIGGER

トリガージョブ

TRIGGER/JOB

TRIGGER/JOB/COPY PAD : コピーパッド

選択中のトリガーセットアップのデータを、パッド単位でコピーできます。Pad1とPad2でコピー元とコピー先となるパッドを設定し、[F3]を押すと実行されます。



Pad1 : コピー元パッド

コピー元のパッドを選択します。パッドを叩いて選択することもできます。

Pad2 : コピー先パッド

コピー先のパッドを選択します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値 : Snare、Tom1、Tom2、Tom3、Ride、Crash1、Crash2、HiHat、Kick、Pad10、Pad11

TRIGGER/JOB/COPY TRIGGER : コピートリガー

編集中のトリガーセットアップのデータをコピーできます。BankとNumberを設定し、[F3]を押すと実行されます。



Bank : バンク

コピーしたいトリガーセットアップの種別を選択します。出荷時のDTX700に内蔵のプリセットトリガーセットアップデータ (PRE) と、[KIT]→[F2]TRIGGERを押すと表示されるトリガーセットアップ選択画面で選択可能なユーザートリガーセットアップデータ (USER) の2種類から選択できます。

設定値 : PRE、USER

Number

コピーしたいトリガーセットアップ番号を選択します。

設定値 : Bank = "PRE" の場合 : 01 ~ 09
Bank = "USER" の場合 : 01 ~ 20

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

■ 設定画面の構成

Voice : クリックボイス
 OutputSel : クイックアウトプットセレクト
 MIDI In : クリックMIDI イン
 MIDI Out : クリックMIDI アウト
 MIDI NoteAcc : クリックエレメントボリューム(アクセント)
 MIDI Notes : クリックエレメントボリューム(ノート)

NOTE

- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

クリックに関する設定

CLICK

CLICK 1/2

MENU		
CLICK		+1/2
Voice	Metronome1	
OutPutSel	L&R+Ph	

Voice : クリックボイス

クリック音の音色を設定します。

設定値 : Metronome1、Metronome2、Cowbell、Stick、Human

OutputSel : クイックアウトプットセレクト

クリック音の出力先を設定します。たとえばライブの本番で、ヘッドフォンにだけクリック音を出したいときには、“phones” に設定します。

L&R+ph	OUTPUT (L/MONO、R)端子とPHONES端子の両方に出力します。
phones	PHONES端子にのみ出力します。

設定値 : L&R+ph、phones

CLICK 2/2

MENU		
CLICK		+2/2
MIDI In		off
MIDI Out		off
MIDI NoteAcc	A#-1	22
MIDI NoteJ	C 0	24

MIDI In : クリックMIDI イン

MIDI IN端子で受信したキーオンメッセージに合わせてクリック音を鳴らす(on)か鳴らさない(off)かを設定します。“on” に設定した場合、以下の動作をします。

- MENU/CLICK/MIDI NoteAccで設定したナンバーのMIDI ノートを受信した場合はクリックのアクセント音を発音します。
- MENU/CLICK/MIDI NoteJで設定したナンバーのMIDI ノートを受信した場合はクリックの4分音符を発音します。

設定値 : off、on

MIDI Out : クリックMIDI アウト

クリックのMIDIイベント(キーオンメッセージ)を出力する(on)かしない(off)かを設定します。“on” に設定した場合、以下の動作をします。

- クリックのアクセント音を発音するとき、MENU/CLICK/MIDI NoteAccで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。
- クリックの4分音符を発音するとき、MENU/CLICK/MIDI NoteJで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。

設定値 : off、on

NOTE

- アクセント音と4分音符以外のクリック音については、この設定に関わらずキーオンメッセージを出力しません。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

クリック CLICK

MIDI NoteAcc : クリックエレメントボリューム(アクセント)

クリックのアクセント音のMIDIノートナンバーを設定します。

設定値 : off、C#-2～F#8

MENU/CLICK/MIDI INが“on”の場合、ここで設定したナンバーのMIDIノートを受信するとクリックのアクセント音を発音します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、受信したMIDIノートのナンバーに関わらずアクセント音は発音しません。
- このNoteAccとMENU/CLICK/MIDI Note♪に同じナンバーのMIDIノートを設定した場合は、クリックの4分音符を発音します。

MENU/CLICK/MIDI OUTが“on”の場合、クリックのアクセント音を発音するときに、ここで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、MENU/CLICK/MIDI Note♪が“off”ならアクセント音を発音するときにキーオンメッセージを出力しません。MENU/CLICK/MIDI Note♪が“off”以外なら、アクセント音を発音するときに「MENU/CLICK/MIDI Note♪に設定されているMIDIノートナンバー」のキーオンメッセージを出力します。

MIDI Notes♪ : クリックエレメントボリューム(ノート)

クリックの4分音符のMIDIノートナンバーを設定します。

設定値 : off、C#-2～F#8

MENU/CLICK/MIDI INが“on”の場合、ここで設定したナンバーのMIDIノートを受信するとクリックの4分音符を発音します。

NOTE

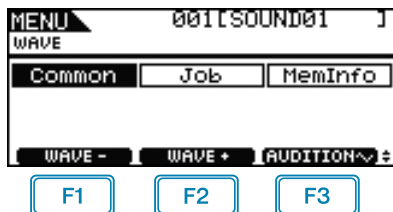
- この設定を“off”にした場合、受信したMIDIノートのナンバーに関わらず4分音符は発音しません。

MENU/CLICK/MIDI OUTが“on”の場合、クリックの4分音符を発音する際に、ここで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、4分音符を発音するときにキーオンメッセージを出力しません。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		



- F1** : 設定の対象となるウェーブを1ずつ減らします。
- F2** : 設定の対象となるウェーブを1ずつ増やします。
- F3** : 押している間、選択中のウェーブを再生します。

NOTE

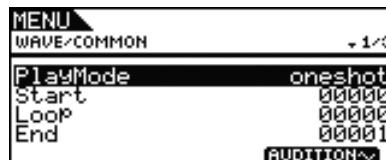
- [SHIFT]を押しながら[F1]/[F2]を押すと、ウェーブを10ずつ減らし/増やします。
- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

■ 設定画面の構成

- Common
 - ├ PlayMode : ウェーブの再生方法
 - ├ Start : スタートポイント
 - ├ Loop : ループポイント
 - ├ End : エンドポイント
 - ├ Decay : ディケイ
 - ├ HHctlSens : ハイハットコントロールセンシティビティ
 - └ Name : ウェーブ名
- Job
 - ├ Import
 - ├ Wave : ウェーブ
 - └ PadAssign : パッドアサイン
 - ├ ImportAll : ウェーブインポートオール
 - ├ Normalize : ノーマライズ
 - ├ Delete : 選択したウェーブの削除
 - ├ DeleteAll : 全ウェーブの削除
 - └ Optimize : メモリーの最適化(オブティマイズ)
- MemInfo : メモリーインフォメーション

ウェーブ全体に関する設定 WAVE/COMMON

WAVE/COMMON 1/3

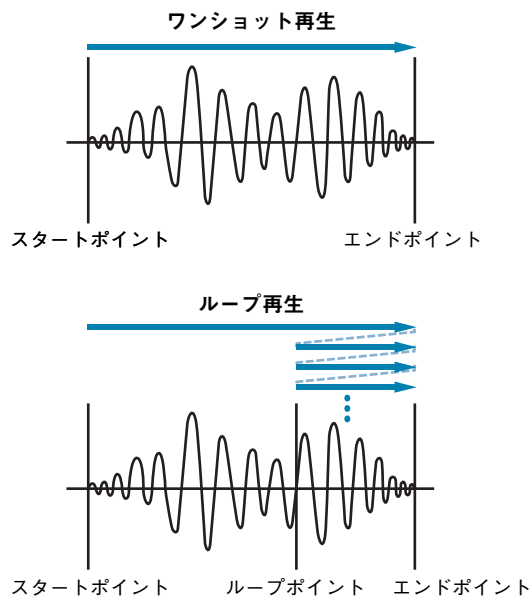


PlayMode : ウェーブの再生方法

ウェーブの再生のしかたを設定します。この設定は、選択したウェーブをパッドに割り当てたときにも有効です。スタートポイント、エンドポイント、ループポイントは、次のWAVE/COMMON/Start、Loop、Endで設定します。

- oneshot(ワンショット)スタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生します。通常のドラム音や効果音など、ループなしで鳴らしたい場合に設定します。
- loop(ループ)スタートポイントからエンドポイントへ再生した後、ループポイントへ戻り、ループポイントとエンドポイントの間を何度も繰り返し再生します。

設定値 : oneshot、loop



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

ウェーブ WAVE

■ ウェーブのトリミング

Start : スタートポイント

ウェーブ再生の開始位置を設定します。この位置よりも前(小さい数値)のデータは再生されません。

設定値 : 00000 ~

Loop : ループポイント

ループの開始位置を設定します。WAVE/COMMON/PlayModeが“loop”に設定されているとき、このループポイントとエンドポイントの間がループ再生されます。

設定値 : 00000 ~

End : エンドポイント

再生の終了位置を設定します。この位置よりも後ろ(大きい数値)のデータは再生されません。

設定値 : 00001 ~

WAVE/COMMON 2/3



Decay : ディケイ

ウェーブの再生音量を減衰させるパラメーターです。値が127のときは減衰せず、値が小さいほど早く減衰します。ワンショット再生/ループ再生どちらの場合も有効です。

設定値 : 0 ~ 127

HHCtrlSens : ハイハットコントロールセンシティビティー

HI-HAT CONTROL端子に接続したハイハットコントローラーの踏み込み具合に応じて、ウェーブの再生音量の減衰量を決めるパラメーターです。値が小さいほど早く減衰します。

設定値 : -64 ~ +0 ~ +64

WAVE/COMMON 3/3



Name : ウェーブ名

最大10文字までの長さでウェーブ名を設定できます。[F1]/[F3]を押して変更したい文字に下線を合わせ、ノブを回して文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。



NOTE

- [SHIFT] を押しながら [F1] または [F3] を押すと、カーソルがウェーブ名の先頭または末尾に移動します。
- [SHIFT] を押しながら [-/DEC]/[+/INC] を押すか、[SHIFT] を押しながらツマミを回すと、カーソルが“_”、“0”、“A”、“a”、“~” にジャンプします。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

ウェーブジョブ

WAVE/JOB

WAVE/JOB

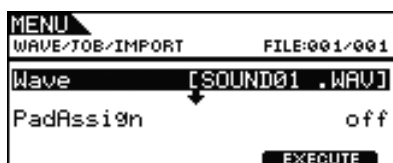
USB記憶装置からウェーブファイル(WAVまたはAIFF)を本体の内部メモリーへインポート(取り込み)したり、取り込んだウェーブの削除などを行ないます。



MENU/WAVE/JOBでは、設定後に[F3] [EXECUTE]を押してジョブの実行確認の画面を表示させ、ツマミを押して実行することで本体に設定が保存されます。

WAVE/JOB/IMPORT : オーディオファイルの取り込み

USB記憶装置のルートディレクトリーにあるWAVファイルとAIFFファイルを選び、本体の内部メモリーにインポート(取り込み)します。



Wave : ウェーブ

USB記憶装置に保存されているウェーブファイルの中から、DTX700にインポートしたいファイルを選びます。

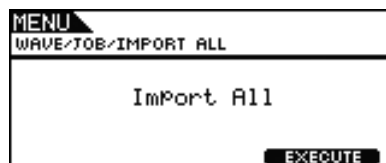
PadAssign : パッドアサイン

DTX700にインポートしたウェーブを、割り当てる先(トリガー入力ソース)を選びます。“off”を選んだ場合は割り当てられません。

設定値 : off、SnareHd、SnareOp、SnareCl、SnrHdOff、SnrOpOff、SnrClOff、Tom1Hd、Tom1Rm1、Tom1Rm2、Tom2Hd、Tom2Rm1、Tom2Rm2、Tom3Hd、Tom3Rm1、Tom3Rm2、RideBw、RideEg、RideCp、Crash1Bw、Crash1Eg、Crash1Cp、Crash2Bw、Crash2Eg、Crash2Cp、HHBwOp、HHEgOp、HHBwCl、HHEgCl、HHFcI、HHSplsh、Kick、Pad10、Pad11Hd、Pad11Rm1、Pad11Rm2、HHKick

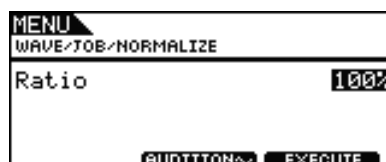
WAVE/JOB/IMPORT ALL : 全オーディオファイルの取り込み

USB記憶装置のルートディレクトリーにあるWAVファイルとAIFFファイルのすべてを、本体の内部メモリーにインポート(取り込み)します。



WAVE/JOB/NORMALIZE : ノーマライズ

現在選択中のウェーブに対して、適度な音量になるよう増幅します。



Ratio : レシオ

ウェーブの増幅の割合を設定します。100%に設定すると、最大レベルがクリップ寸前のレベルになるように増幅します。100%以上に設定すると、音が歪むおそれがありますので、通常は100%、または100%以下に設定します。

設定値 : 1~800

WAVE/JOB/DELETE : 選択したウェーブの削除

現在選択中のウェーブを削除(デリート)します。あらかじめ、MENU/WAVE/JOBの画面で削除したいウェーブを選択した上で、以下の画面を表示させます。



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

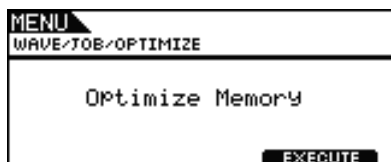
WAVE/JOB/DELETE ALL : 全ウェーブの削除

本体のウェーブ用メモリーにあるウェーブをすべて削除(デリート)します。



WAVE/JOB/OPTIMIZE : メモリーの最適化(オプティマイズ)

本体のウェーブ用メモリーを最適化します。最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、メモリーの空き容量が増える場合があります。

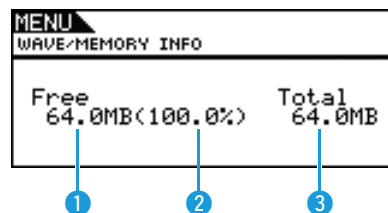


メモリーインフォメーション

WAVE/MEMORY INFO

本体のウェーブ用メモリーの使用状況を表示します。MENU/WAVE/MEMINFOの画面でメモリーの使用状況が表示されず。

WAVE/MEMORY INFO



① メモリー使用サイズ (MB)

使用メモリーサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。

② メモリー使用サイズ (%)

メモリー全体に対する使用メモリーサイズを%表示します。

③ メモリー全体サイズ (MB)

メモリー全体のサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

MENU/FILEの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、MENU/FILEで使う用語について説明します。

● ファイル (File)

USB記憶装置に保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。DTX700とUSB記憶装置との間でデータを受け渡す場合は、すべてファイル単位でやり取りを行います。

● ファイルネーム

ファイルに付けた名前をファイルネームといいます。ファイルネームはファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリ内では同じファイルネームを付けることはできません。コンピューターではカナや漢字を使うことや、長い名前を付けることができますが、DTX700で扱うファイルには英数字のみをお使いください。

● 拡張子 (かくちょうし)

「.mid」や「.wav」などのように、ファイルネームの最後に付けられる「ピリオド+ 3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示します。DTX700で扱うファイルにもデータの種類の異なる拡張子がありますが、DTX700の画面には表示されません。

● ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B (バイト) という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB (キロバイト) やMB (メガバイト)、GB (ギガバイト) という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

● デバイス (Device)

ファイルを保存したり読み出したりするUSBフラッシュメモリーなどのUSB記憶装置のことをデバイスと呼びます。

● ディレクトリー (Dir)

メモリーやハードディスクの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイルネームと同じようにディレクトリーネームが設定されます。DTX700では、専用ディレクトリーを対象にファイル操作が行なわれます。専用ディレクトリーはDTX700本体によるUSB記憶装置のフォーマット(MENU/FILE/FORMAT)時に以下の構成で自動作成されます。ただし、ディレクトリーは本体ディスプレイ上には表示されません。

```

¥ YAMAHA
├── DTX700
│   ├── ALL : オール
│   ├── ALLKIT : オールキット
│   ├── ALLSNG : オールソング
│   ├── ALLTRG : オールトリガー
│   ├── ALLWAV : オールウェーブ
│   └── UTL : ユーティリティー

```

● フォーマット (Format)

USB記憶装置を初期化することをフォーマットと呼びます。DTX700でフォーマットすると、そのUSB記憶装置に保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー) は削除され、専用のディレクトリーが自動作成されます。

● セーブ (Save)、ロード (Load)

USB記憶装置にデータを保存することをセーブ、USB記憶装置からファイルを読み込むことをロードと呼びます。

■ 設定画面の構成

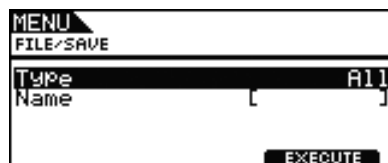
Save : ファイルのセーブ (保存)
 Load : ファイルのロード (読み込み)
 Rename : ファイル名の変更 (リネーム)
 Delete : ファイルの削除 (デリート)
 Format : USB記憶装置のフォーマット (初期化)
 Meminfo : メモリーインフォメーション

NOTE

- メニュー画面のカーソル操作については、14ページをご覧ください。

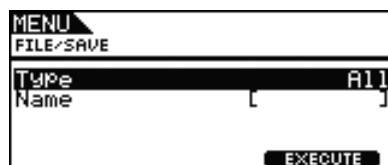
FILE/SAVE : ファイルのセーブ (保存)

ファイルをUSB記憶装置にセーブ (保存) します。



■ 操作手順

- DTX700でフォーマット(62ページ)したUSB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に接続します。
- MENU/FILE/SAVEを選びます。以下の画面が表示されます。



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

3. Type(ファイルタイプ)を選択します。
 "Type" にカーソルを合わせてツマミを押し、セーブするファイルのタイプを選択します。

All	全ユデータ(全キット、全ウェーブ、全ソング、全トリガー、ユーティリティデータ)
AllKit	全キットデータ
AllWave	全ウェーブデータ
AllSong	全ソングデータ
AllTrigger	全トリガーデータ
Utility	ユーティリティデータ

設定値： All、AllKit、AllWave、AllSong、AllTrigger、Utility

NOTE

- "Type=AllWave" を選択した際、ウェーブがすべて空の場合は "No Wave Data." とエラーメッセージが表示され、データをセーブできません。

4. Name(ファイル名)を入力します。
 "Name" にカーソルを合わせてツマミを押し、ファイル名の設定画面を表示させます。



●ファイル名の入力方法

- 4-1 [F1]/[F3]でカーソルを移動させ、ツマミを回すか [-/DEC]/[+/INC]を押して文字を選びます。最大8文字までの長さでファイル名を設定できます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。



NOTE

- [SHIFT] を押しながら [F1] または [F3] を押すと、カーソルがファイル名の先頭または末尾に移動します。
- [SHIFT] を押しながら [-/DEC]/[+/INC] を押すか、[SHIFT] を押しながらツマミを回すと、カーソルが "□"、"0"、"A"、"~" にジャンプします。

- 4-2 設定が終わったら、ツマミを押すか [EXIT] を押して設定画面を抜けます。

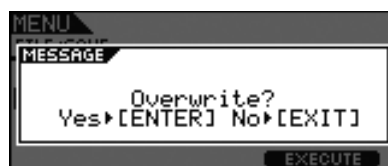
NOTE

- ファイル名に空白(スペース)を含む場合は、自動的に "_" に置き換えられます。

5. [F3] EXECUTEを押します。
 ファイルをセーブする確認画面が表示されます。セーブする場合はツマミを押し、セーブしない場合は [EXIT] を押すと、手順2の画面に戻ります。



同じファイル名のファイルが存在する場合は、以下のように上書き保存の確認画面が表示されます。別のファイル名にする場合は、[EXIT] を押して手順2の画面に戻ります。



6. ツマミを押し、セーブを実行します。
 セーブ実行中は以下のような画面が表示されます。[EXIT] を押すとセーブは中断され、手順2の画面に戻ります。



注記

- セーブ実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE 端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

セーブが完了すると、手順2の画面に戻ります。

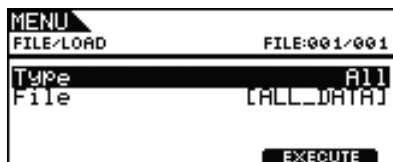
MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

FILE/LOAD : ファイルのロード(読み込み)

USB記憶装置にセーブしておいたファイルを、DTX700の記憶域にロード(読み込み)します。

■ 操作手順

1. DTX700でセーブしたファイルが保存されているUSB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
2. MENU/FILE/LOADを選びます。
以下の画面が表示されます。



3. Type(ファイルタイプ)を選択します。
"Type" にカーソルを合わせてツマミを押し、ロードするファイルのタイプを選択します。

All	全ユーザーデータ(全ユーザーキット、全ウェーブ、全ユーザーソング、全ユーザートリガー、ユーティリティデータ)
AllKit	全ユーザーキットデータ
Kit	1ユーザーキットデータ
AllWave	全ウェーブデータ
Wave	1ウェーブデータ
AllSong	全ユーザーソングデータ
Song	1ユーザーソングデータ
AllTrigger	全ユーザートリガーデータ
Trigger	1ユーザートリガーデータ
Utility	ユーティリティデータ

設定値 : All、AllKit、Kit、AllWave、Wave、AllSong、Song、AllTrigger、Trigger、Utility

4. ロードするファイルを選択します。
"File" にカーソルを合わせてツマミを押し、ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して、ロードするファイルを選択します。選択したファイルタイプにより、ロード可能なファイルだけが表示されます。1ファイルをロードする場合は、そのファイルが含まれるAllファイルが表示されます(例: 1ユーザーキットの場合はAllKit)。ただしAllから1ファイルをロードすることはできません。

5. ファイルを選択したら、[F3]を押します。

[All、AllKit、AllWave、AllSong、AllTrigger、Utilityのファイルを選択した場合]

ファイルを選択した後に[F3]を押すと、手順7の画面が表示されます。

[Kit、Wave、Song、Triggerのファイルを選択した場合]

ファイルを選択した後に[F3]を押すと、手順6の画面が表示されます。

6. 選択したファイルの中から1ファイルを選択します。

6-1 SrcまたはDstにカーソルあわせ、ツマミを押します。
Srcはロードするファイル、Dstはロード先です。

6-2 ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して、ロードする1ファイルと、ロード先の番号(ユーザーキット、ウェーブ、ユーザーソング、ユーザートリガー)を選択します。

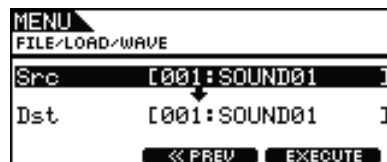
6-3 ファイルを選び終わったら、もう一度ツマミを押します。

[Kitの場合]



設定値 : 01~60

[Waveの場合]



設定値 : 001~500

[Songの場合]



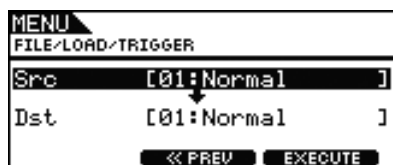
設定値 : Src 01~98、Dst 01~93

NOTE

- Src=98は[REC]を押して記録したデータです。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

[Triggerの場合]



設定値：01～20

7. ファイルを選択したら、[F3]を押します。ファイルロードの確認画面が表示されます。



8. ツマミを押して、ロードを実行します。ロード実行中は以下のような画面が表示されます。



注記

- ロードの実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置やDTX700の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

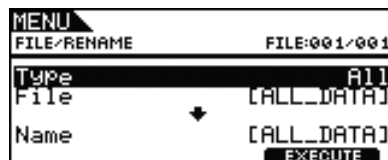
ロードが完了すると、手順5または手順6の画面に戻ります。

FILE/RENAME：ファイル名の変更(リネーム)

USB記憶装置に保存されたファイルのファイル名を変更(リネーム)します。

■ 操作手順

1. USB記憶装置を、DTX700側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
2. MENU/FILE/RENAMEを選びます。以下の画面が表示されます。

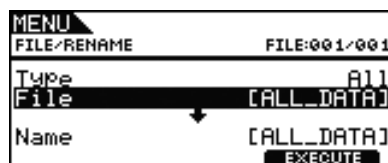


3. リネームするファイルのタイプ(Type)を選択します。
 - 3-1 ツマミを回してカーソルをTypeに合わせ、ツマミを押します。
 - 3-2 ツマミを回して、リネームするファイルタイプを選択します。

All	全ユーザーデータ(全ユーザーキット、全ウェーブ、全ユーザーソング、全ユーザートリガー、ユーティリティデータ)
AllKit	全ユーザーキットデータ
AllWave	全ウェーブデータ
AllSong	全ユーザーソングデータ
AllTrigger	全ユーザートリガーデータ
Utility	ユーティリティデータ

設定値：All、AllKit、AllWave、AllSong、AllTrigger、Utility

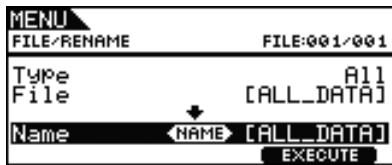
- 3-3 選択し終わったら、もう一度ツマミを押します。
4. リネームするファイルを選択します。



- 4-1 ツマミを回してカーソルをFileに合わせ、ツマミを押します。
- 4-2 ツマミを回して、リネームするファイルを選択します。
- 4-3 選択し終わったら、もう一度ツマミを押します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

5. リネームするファイル名を設定します。



“Name” にカーソルを合わせてツマミを押し、ファイル名の設定画面を表示させます。



●ファイル名の入力方法

5-1 [F1]/[F3]でカーソルを移動させ、ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。



NOTE

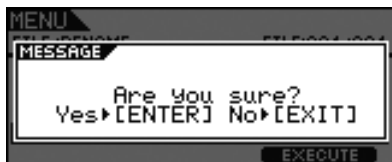
- [SHIFT] を押しながら [F1] または [F3] を押すと、カーソルがファイル名の先頭または末尾に移動します。
- [SHIFT] を押しながら [-/DEC]/[+/INC] を押すか、[SHIFT] を押しながら ツマミを回すと、カーソルが “_”、“0”、“A”、“~” にジャンプします。

5-2 設定が終わったら、ツマミを押すか[EXIT]を押して設定画面を抜けます。

NOTE

- ファイル名に空白(スペース)を含む場合は、自動的に “_” に置き換えられます。

6. [F3] EXECUTEを押してリネームの確認画面を表示させます。



7. ツマミを押し、リネームを実行します。リネームが完了すると“Completed.”と表示された後、手順2の画面に戻ります。



注記

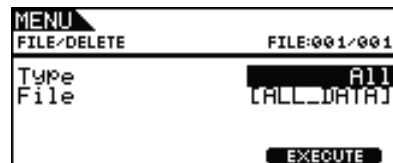
- リネーム実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

FILE/DELETE : ファイルのデリート(削除)

USB記憶装置の中にあるファイルをデリート(削除)します。

■操作手順

1. DTX700でデリートしたいファイルが保存されているUSB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
2. MENU/FILE/DELETEを選びます。以下の画面が表示されます。



3. デリートするファイルのタイプを選択します。

- 3-1 ツマミを回して “Type” にカーソルを合わせ、ツマミを押します。
- 3-2 ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して、ファイルタイプを選択します。

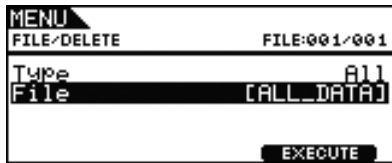
All	全ユーザーデータ(全ユーザーキット、全ウェーブ、全ユーザーソング、全ユーザートリガー、ユーティリティデータ)
AllKit	全ユーザーキットデータ
AllWave	全ウェーブデータ
AllSong	全ユーザーソングデータ
AllTrigger	全ユーザートリガーデータ
Utility	ユーティリティデータ

設定値 : All、AllKit、AllWave、AllSong、AllTrigger、Utility

3-3 ファイルタイプを選択したら、もう一度ツマミを押します。

MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

4. ファイルタイプを選択したら、ツマミを回してカーソルを“File” に合わせます。



5. ツマミを押し、ツマミを回すか[-/DEC]/[+/INC]を押して、デリートするファイルを選択します。
手順3で選択したファイルタイプにより、デリート可能なファイルだけが表示されます。
6. [F3] EXECUTEを押します。
デリート実行の確認画面が表示されます。



7. ツマミを押し、デリートを実行します。
デリートが完了すると“Completed.” と表示された後、手順2の画面に戻ります。



注記

- デリート実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置やDTX700の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

**FILE/FORMAT :
USB記憶装置のフォーマット (削除)**

USB記憶装置は、そのままではご使用になれない場合があります。その場合は、以下の手順に従ってフォーマット(初期化)を行ってから使用してください。

注記

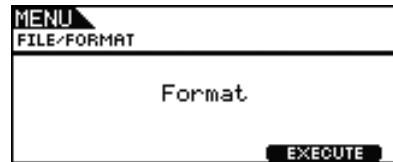
- フォーマットを実行すると、USB記憶装置内のすべてのデータは消去されます。必要なデータが入っていないことを確認した上でフォーマットを実行してください。

NOTE

- コンピューターでフォーマットしたUSB記憶装置は、本体では使用できない場合があります。フォーマットは必ず本体で行ってください。

■ 操作手順

1. USB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
2. MENU/FILE/FORMATで[F3]EXECUTEを押します。
フォーマット実行の確認画面が表示されます。



3. ツマミを押し、フォーマットを実行します。
フォーマット実行中は以下の画面が表示されます。



注記

- フォーマット実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

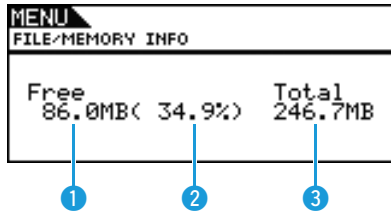
フォーマットが完了すると、“Completed.” と表示された後、手順2の画面に戻ります。



MENU		
Kit	Song	Utility
Trigger	Click	Wave
File		

FILE/MEMORY INFO : USBメモリーインフォメーション

USB記憶装置のメモリーの使用状況を表示します。MENU/FILE/MEMINFOの画面でメモリーの使用状況が表示されます。



① メモリー使用サイズ (MB)

使用メモリーサイズをMB (メガバイト)単位で表示します。

② メモリー使用サイズ (%)

メモリー全体に対する使用メモリーサイズを%単位で表示します。

③ メモリー全体サイズ (MB)

メモリー全体のサイズをMB (メガバイト)単位で表示します。

NOTE

- 容量の単位はメモリーサイズに応じて表示 (KB : キロバイト、MB : メガバイト、GB : ギガバイト)が異なります。

困ったときは

パッドを叩いても音が鳴らない、または音量が小さい

■ 正しく接続されていますか？

- ヘッドフォンやアンプ/スピーカーなどの外部機器が正しく接続されているか確認してください。
- 使用しているケーブルが不良ではないか確認してください。

■ ボリュームやレベルが適切ですか？

- 本体に接続しているアンプ/スピーカー
- フロントパネルのマスターボリューム
- フロントパネルの各スライダー
- MENU/KIT/COMMONの“Volume” (15ページ)
- MENU/KIT/VOICEの“Volume” (18ページ)
- MENU/UTILITY/GENERALの“MasterVolume” (37ページ)
- (トリガー出力のレベル調節ツマミのあるパッドの場合)出力レベル

■ トリガーの設定は正しいですか？

- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“PadType”を確認してください。(46ページ)
- MENU/TRIGGER/PAD/CURVEの“VelCurve”と、MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“Gain”を確認してください。(45、46ページ)
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“MinLevel”が大きすぎる場合、音が出ないことがあります。(47ページ)

■ エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？

- 特に、フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。
- MENU/KIT/VOICEの“Attack”と“Decay”の設定を確認してください。(18ページ)

■ MIDIの設定は適切ですか？

- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“MessageType”が“note”以外に設定されていないか確認してください。
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“MessageType”の値が“note”の場合、MENU/KIT/VOICEの“VoiceNumber”で“no assign”を選択しているときは音が鳴りません。(17、20ページ)
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“VelLimitLo” (最小ベロシティー)の値が大きすぎる場合、叩く力が設定値よりも弱い場合音が出ないことがあります。(22ページ)
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“TrgVel”の値が小さいときは音が小さくなります。(23ページ)
- MENU/UTILITY/MIDIの“LocalCtrl”を“on”にしてください。(41ページ)
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Note”のすべてのレイヤーを“off”、“skip”または()の付いたノートナンバーに設定すると音が鳴りません。(21ページ)

■ 割り当てたウェーブが鳴らない

- パッドにウェーブを割り当てた場合、割り当てたウェーブのデータを削除すると、音が鳴らなくなります。
- ファクトリーセットを実行後、USB記憶装置に保存されたデータのうちキットのみロードすると、ウェーブが読み込まれないため、ウェーブを割り当てたパッドを叩いても音が鳴りません。(59ページ)

■ パッドの設定は適切ですか？

- MENU/UTILITY/PADの“PadFunc”の値を“off”にしてください。(40ページ)

■ 接続した外部音源が鳴らない場合

- MIDIケーブル(コネクタ)が正しく接続されているか確認してください。
- MENU/UTILITY/MIDIの“MIDI IN/OUT”は適切に設定されていますか?このパラメーターを“USB”に設定している場合は、MIDIケーブルで接続した外部MIDI音源と通信できません。(41ページ)
- MIDIチャンネルは一致していますか?MIDI設定について詳しくは20ページをご覧ください。ソングの再生中のMIDI設定について詳しくは(34ページ)をご覧ください。
- MENU/KIT/MIDI/TG MIDI SWの“MIDI Switch”が“off”になっていませんか?“off”の場合、MIDIメッセージが送信されないため、音が鳴りません。(23ページ)
- 叩いたパッドにパッドファンクションがアサインされていませんか?MENU/UTILITY/PADの“PadFunc”の値を“off”に設定します。パッドファンクションが割り当てられているパッドは、叩いても音が鳴りません。(40ページ)
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“MessageType”の値が“note”以外に設定されていませんか?“note”以外に設定すると音が鳴りません。(20ページ)
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“VelLimitLo”の値が大きすぎる場合、叩く力が設定値よりも弱い場合音がでないことがあります。(22ページ)
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“MinLevel”の値が大きすぎる場合、音がでないことがあります。(47ページ)

■ ハイハットのフットクローズ音が鳴らない

- ハイハットコントローラーをしっかりと踏み込んでください。
- [INST]→[SHIFT]+[F2] DBL BASSをオフにしてください。
- MENU/UTILITY/PADの“FootClosePos”の値を小さくしてください。(40ページ)

■ [DBL BASS]をオンにしたとき、ハイハットの弱打が鳴りにくい

- [DBL BASS]をオンにした場合は、ハイハットの弱打が鳴りにくくなる場合があります。

■ 外部オーディオ機器とDTX700の音量バランスが悪い

- 外部オーディオ機器のボリュームが適切かどうか確認してください。

■ ヘッドフォンをつないでも音が聞こえない

- [PHONES]ノブで音量を調節してください。

■ スライダーで音量が変化しない

- MENU/KIT/VOICEの“SliderSelect”をno assignに設定するとスライダーで音量調節ができません。

■ パッドソングの音量が下がらない

- [SONG]→[F1]VOLUMEを押すと表示される“ACCOMPANIMENT”のボリュームで音量を調節してください。

音が鳴り続ける、音が歪む、音が途切れるなどのトラブル

■ 意図した音と違う音が鳴ってしまう

- トリガーセットアップの設定は正しいですか?
- 本体にMIDI接続した外部音源が予期しない音を発生する場合は、本体の送信チャンネルの、外部音源でのボイス設定が適切かどうか確認してください。
- MENU/UTILITY/PADの“FootSplashSens”の値を調整してください。“off”に設定した場合、ハイハットブラッシュ音は出ません。(40ページ)

■ 大きな音しか鳴らない(ベロシティが常に大きい)

- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“Gain”の値が大きすぎると大きな音が鳴ります。(46ページ)
- MENU/TRIGGER/PAD/CURVEの“VelCurve”の値を調節してください。(45ページ)
- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“TrgVel”の設定を確認してください。たとえば“127”に設定した場合、弱く叩いても最大ボリュームで出力されます。(23ページ)
- ヤマハ以外のパッドを使用していませんか?メーカーによっては出力が大きいものがあります。

■ 音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか?エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。(7ページ)
- MENU/KIT/VOICEの“Filter”の設定は適切ですか?フィルターをかける場合、Q(フィルターレゾナンス)によっては音が歪む場合があります。(19ページ)
- マスターボリュームを下げてください。

■ 音が鳴りやまない

- MENU/KIT/MIDIの“RcvKeyOff”の値を“off”に設定すると、音色によっては音が止まらないことがあります。(22ページ)
音を消すには、[SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押します。
- (ウェーブ音のみ)MENU/WAVE/COMMONの“PlayMode”がLoopになっていると、音が鳴りやまないことがあります。(53ページ)

■ 連打をしたときに音が途切れてしまう

- MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Mode”で、割り当てている不必要なデータがある場合は削除してください。
- MENU/KIT/VOICEの“Mono/Poly”を“poly”に設定してください。(19ページ)

■ 連打したときに音抜けがする

- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“RejectTime”の値を短くしてください。(46ページ)

■ ピッチがずれている

- MENU/UTILITY/GENERALの“MasterTune”の値を調節してください。(37ページ)
- MENU/KIT/VOICEの“Tune”の値を調節してください。(18ページ)

■ エフェクトがかからない

- エフェクトバイパス([KIT]→[SHIFT]+[F2])をオフにしてください。
- MENU/UTILITY/EFFECT SWでバイパスされる設定になっていないか確認してください。(41ページ)
- MENU/KIT/VOICEの“VarSend(Dry)”、“ChoSend”、“RevSend”は適切に設定されているか確認してください。(19ページ)
- MENU/KIT/EFFECT/MIXERの“ChoSend”、“RevSend”は適切に設定されているか確認してください。(26、27ページ)
- MENU/KIT/EFFECT/VARIATIONの“Type”がNo effectになっていないか確認してください。(27ページ)
- MENU/KIT/EFFECT/CHORUSの“Type”がNo effectになっていないか確認してください。(27ページ)
- MENU/KIT/EFFECT/REVERBの“Type”がNo effectになっていないか確認してください。(27ページ)

■ 自分の演奏を記録したソングデータを再生すると、記録時と異なる音色で鳴る

- [KIT]→[SHIFT]+[F1] KIT LOCKをオフにしてください。
- MENU/UTILITY/MIDI/Rcv10Ch、RcvPC、RcvPC10Chの値をすべてオンにしてください。

■ それぞれのパッドから鳴る音の音量バランスが悪い

- フロントパネルのスライダーが適切な音量になっているか確認してください。

■ 設定した音色以外に、意図しない音が同時に鳴る

- レイヤー B～Dに音色が割り当てられていると、意図しない音が鳴ることがあります。

■ あるパッドの音色を変更すると、他のパッドの音色も同時に変わってしまう

- 同じMIDIノートナンバー(MENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Note”)をそれぞれのパッドに割り当てていないか確認してください。

■ 2ゾーンまたは3ゾーンパッドにバリエーションエフェクトを設定しても、一部のゾーンにしかエフェクトがかからない

- ゾーンごとに個別にエフェクトを設定してください。

■ ストップを押してもソングが停止しない

- [SHIFT]を押しながら[EXIT]を1秒以上押し続けてください。

■ Waveに対してMENU/KIT/VOICEの“Decay”（「INST」のDecay）の効果が得られない

- MENU/WAVE/COMMONの“Decay”を127よりも小さくしてください。

■ [DBL BASS]をオンにしてツースで演奏しているとき、ハイハットの音が意図せず鳴ってしまう

- 設定対象のパッドをハイハットにし、MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“MinLevel”の値を大きくしてみてください。ただし値を大きくしすぎるとハイハットが鳴りにくくなりますのでご注意ください。

値が設定できない、ボタン操作ができないなどのトラブル

■ ソング再生がスタートしない

- 選んでいるソングデータが空の場合、ソングは再生できません。
- MENU/UTILITY/MIDIの“MIDI Sync”の値を“ext”に設定している場合、外部MIDIシーケンサーまたはコンピューターからのMIDIクロックが、DTX700に正しく入力されているか確認してください。(41ページ)

■ ソングが鳴り続けて止まらない

- [SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押してください。

■ ウェーブのテンポが変わらない

- ウェーブのテンポを変更することはできません。キットのテンポの値などを設定しても、インポートした時の状態から変わりません。

■ 設定ページの値に“---”が表示されて、値が設定できない

- MENU/UTILITY/PADの“PadFunc”の値が“off”以外するとき(40ページ)
- 4つのレイヤーA~DのMENU/KIT/MIDI/ASSIGNの“Note”がすべて“off”のとき(21ページ)

■ パッドコントローラーが効かない

- MENU/UTILITY/PADの“PadFunc”がoffになっていないか確認してください。
- リム部に手を触れたままパッドコントローラーを操作すると、パッドコントローラーが効かないことがあります。

■ [REC]を押しても1曲分しか記録できない、または前回の演奏記録が上書きされてしまう

- DTX700のレック機能は1曲分しか記録することができません

■ ツマミを回したり[-/DEC]/[+/INC]を押してもキットを切り替えできない

- [KIT]→[SHIFT]+[F1] KIT LOCKをオフにしてください。

パッドを叩いたときに二度鳴りしたり、叩いていないパッドの音が鳴る

■ ダブルトリガー（二度鳴り）を起こす

- トリガーセットアップの設定をもう一度確認してください。
- パッドやトリガーに出力や感度コントロールボリュームなどがある場合は、（下げる方向で）調整してください。
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“Gain”の値が大きすぎないか確認してください。(46ページ)
- ヤマハ以外のドラムトリガー（トリガーセンサー）を使用していませんか？信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。
- ヘッドが不規則な振動を起こしていませんか？ミュートをする必要があります。
- ヘッドの中心近くにドラムトリガーを取り付けていませんか？リムに近いところが適切です。
- ドラムトリガーに何か触れていないか確認してください。
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“RejectTime”の値を大きくしてみてください。値をあまり大きくすると、フラムやロールを正常に検出できなくなります。(46ページ)

困ったときは

■ クロストーク(叩いたパッド以外のパッドが発音してしまう)を起こす

- トリガーセットアップの設定をもう一度確認してください。
- MENU/TRIGGER/PAD/CROSS TALKの“RejectLevel”を適切な値に設定してください。(48ページ)
- 別売のパッドを接続している場合、パッドにレベル調節つまみがあるときは、適切なレベルに調節してください。
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“MinLevel”を適切な値に設定してください。(47ページ)

■ 2つのパッドを同時に叩いたときに1つしか鳴らない

- トリガーセットアップの設定をもう一度確認してください。
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEで鳴らないほうのパッドを選び、Gainの値を高くしてください。(46ページ)
- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEで鳴らないほうのパッドを選び、MinLevelの値を小さくしてください。(47ページ)
- MENU/KIT/VOICEの“AltGroup”の設定で両方のパッドのオルタネートグループが同じに設定されていると、1つしか鳴らないことがあります。(20ページ)
- MENU/KIT/MIDIの“TrgAltGrp”が“off”以外に設定されていないか確認してください。(23ページ)

別売のオプション品がうまく動作しない

■ 安定したトリガーができない(アコースティックドラムの場合)

- ドラムトリガー(DT20など)をしっかりと粘着テープで固定してください。(古い粘着テープが残っていませんか?)
- 前記の「パッドを叩いても音が鳴らない、または音量が小さい」の項目をチェックしてください。
- ケーブルがしっかりとドラムトリガー(DT20など)のジャックに接続されているか確認してください。

■ ハイハットクローズ音が鳴らない

- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“Type”のパッドタイプは適切ですか?(46ページ)

■ シンバルパッドでエッジ部やカップ部の音が出ない/チョーク奏法ができない

- MENU/TRIGGER/PAD/PAD TYPEの“Type”のパッドタイプは適切ですか?接続したシンバルパッドに適したシンバルパッド用パッドタイプを選んでください。(46ページ)

■ ハイハットスプラッシュが思い通りに鳴らせない

- フットコントローラーはHH CTRL端子に接続されているか確認してください。
- MENU/UTILITY/PADの“FootSplashSens”の値を調整してください。“off”に設定した場合、ハイハットスプラッシュ音は出ません。(40ページ)

■ HH-KICKに接続したハイハットコントローラーが正しく動作しない

- 本体とハイハットコントローラーを正しいケーブルで接続してください。
- ハイハットコントローラー HH65以外のものを接続すると、正しく動作しません。

フロントパネルのボタンを押しても動作しない

- Cubaseのリモート機能がオンになっていないか確認してください。

USB記憶装置に関するトラブル

■ データを外部USB記憶装置に保存(セーブ)できない

- USB記憶装置をDTX700でフォーマットしてください。(62ページ)
- USB記憶装置にライトプロテクトがかかっていないか確認してください。
- USB記憶装置の空き容量は十分にありますか?空き容量はMENU/FILE/MEMORY INFOで確認できます。(63ページ)

■ USB記憶装置からスタンダードMIDIファイルを読み込みできない

- DTX700はフォーマット0のスタンダードMIDIファイルしか読み込みできません。フォーマット1のスタンダードMIDIファイルではありませんか?
- 対象ファイルをUSB記憶装置のルートディレクトリーに保存してください。

■ USB記憶装置からウェーブファイルが読み込みできない

- ウェーブファイルが16ビットであることを確認してください。
- 本体のメモリーが一杯になっていないか確認してください。
- USB記憶装置をDTX700本体でフォーマットしてください。(62ページ)
- 対象ファイルをUSB記憶装置のルートディレクトリーに保存してください。

コンピューター/外部機器と通信ができない

- USBケーブルが正しく接続されているか確認してください。
- MENU/UTILITY/MIDIの“MIDI IN/OUT”の設定を確認してください。コンピューターとUSB接続しているときは、“USB”に設定してください。外部機器とMIDIケーブルで接続しているときは、“MIDI”に設定してください。(41ページ)

■ DTX700とMIDI接続しているシーケンサーなどを再生したとき、DTX700のソングも再生される。またはDTX700のソングを再生すると、MIDI接続のシーケンサーなども再生される。

- MENU/UTILITY/MIDIの“SeqCtrl”は正しく設定されているか確認してください。(42ページ)

■ Cubaseのリモート機能がオンにならない

- DTX700とコンピューターが正しく接続されているか確認してください。
- MENU/UTILITY/MIDIの“MIDI IN/OUT”の設定を確認してください。コンピューターとUSB接続しているときは、“USB”に設定してください。(41ページ)

■ Cubaseのリモート機能が動かない

- 接続したコンピューターにDTX700 Extensionがインストールされているか確認してください。

■ DAWソフトウェアなどのアプリケーションと通信ができない

- コンピューターと接続中にオートパワーオフが働いて電源がオフになると、DAWソフトウェアなどのアプリケーションと通信ができなくなることがあります。一旦アプリケーションを終了し、DTX700の電源を再度オンにしてから、再度アプリケーションを起動してください。また、コンピューターと接続するときは、オートパワーオフの設定をオフにしてください。